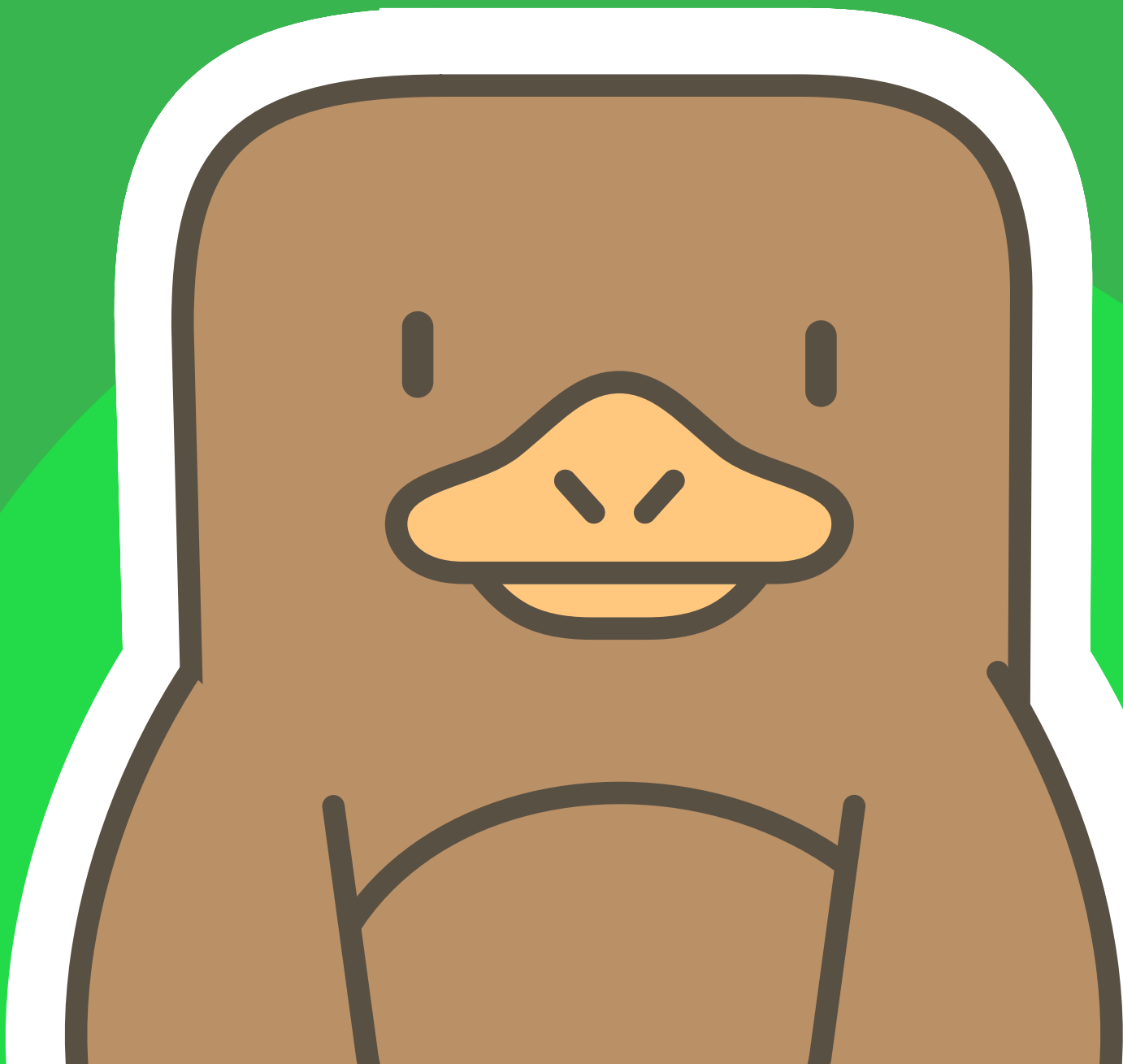


BR.INO

Educação Digital





CRIANDO HOJE OS INVENTORES DE AMANHÃ

Foto: Oficina de Robótica no SESI Lab

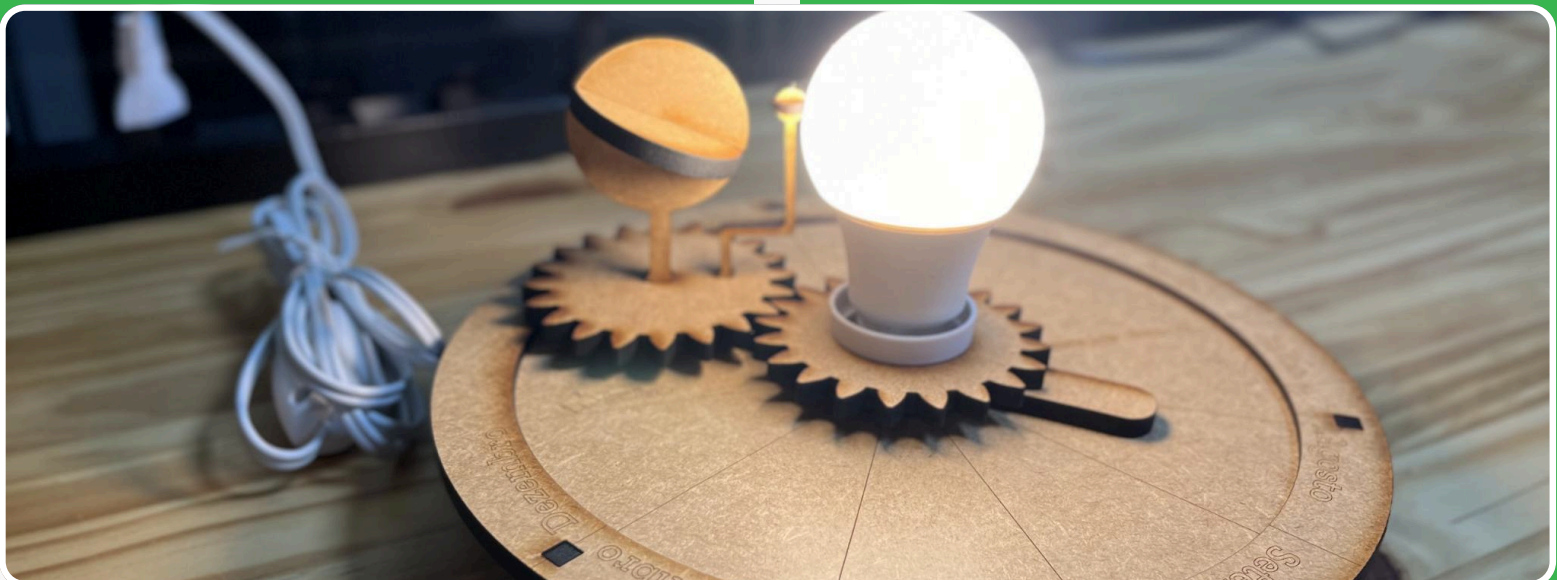
Vivemos em uma era em que **aprender vai muito além dos livros**. A curiosidade das novas gerações pede experiências concretas, desafios reais e espaço para criar. É por isso que unimos três grandes pilares: o movimento maker, a abordagem STEAM e a robótica educacional.

Nossa missão é criar aulas divertidas e transformadoras, que mesclam tecnologia e conhecimento em uma proposta **colaborativa, acessível e cheia de propósito**.



Nós existimos para **democratizar o ensino de tecnologia**, ajudando escolas e professores a criarem aulas inovadoras e divertidas.

Para cumprir com esse desafio, oferecemos **soluções completas em educação**, como sistemas de ensino, formação de professores e a implantação de espaços tecnológicos, ideais para a aprendizagem criativa.



QUEM SOMOS NÓS?

Por trás de cada aula, cada projeto ou desafio, existe um time apaixonado pela educação e pelo futuro. Com quase uma década de atuação, a Br.ino Robótica Educacional é formada por um grupo multidisciplinar de educadores, engenheiros, psicólogos e especialistas em tecnologia e metodologias ativas.

Mais do que ensinar robótica, ensinamos a pensar, criar, resolver problemas e colaborar. Acreditamos na educação como força transformadora e foi a partir dessa visão que desenvolvemos uma metodologia própria, que une robótica, STEAM, cultura maker e aprendizagem criativa de forma acessível e impactante.

Ao longo da nossa trajetória, conquistamos resultados importantes, como:

- Mais de 30 mil alunos impactados;
- Mais de 600 professores capacitados;
- Mais de 30 escolas parceiras em todo o Brasil;
- Eleita Startup do Ano duas vezes no Brasil Startup Awards;

Nosso trabalho já extrapolou as fronteiras do Brasil e foi reconhecido internacionalmente:

- Eleitos startup com maior potencial de impacto da América Latina pelo PMI LATAM;
- Convidados pela Embaixada da África do Sul para colaborar com iniciativas educacionais estratégicas no país.

Cada conquista reforça aquilo em que acreditamos desde o início: educação de qualidade precisa ser acessível, inovadora e profundamente conectada com o mundo real. E é isso que nos move todos os dias.



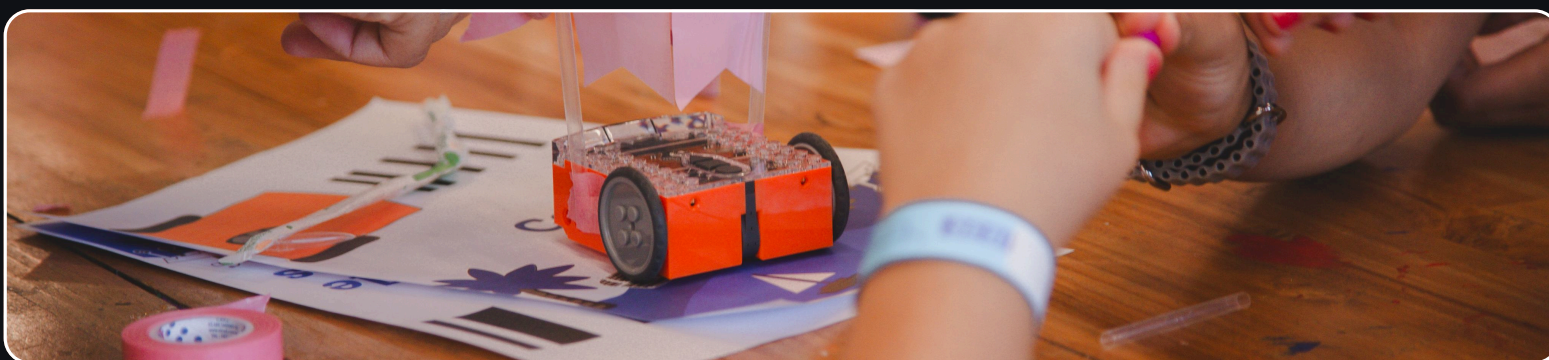


Em 2024, a startup participou do Shark Tank Brasil e recebeu propostas de investimento de um dos tubarões do programa

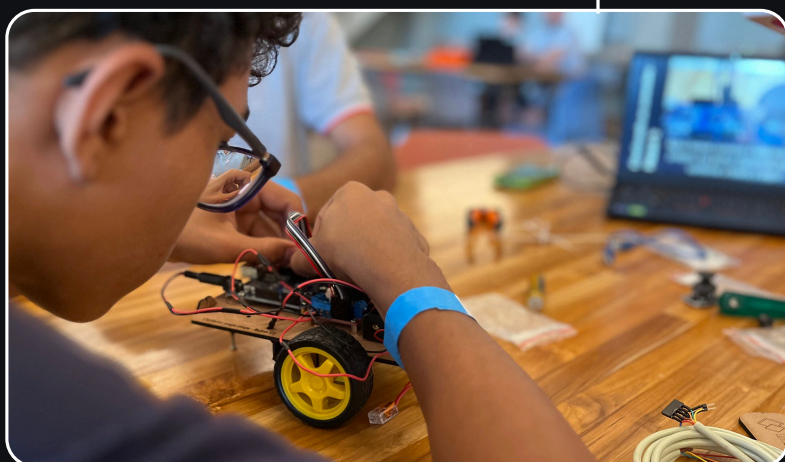
NOSSA METODOLOGIA



Na Br.ino, cada aula é desenhada para estimular o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em equipe. Apresentamos conteúdos “tradicionais” na prática, integrando-os com tecnologias de ponta e problemas contemporâneos da sociedade. Nossa metodologia é investigativa, baseada em projetos, sempre conectada aos interesses dos estudantes e aos outros conteúdos estudados na escola.



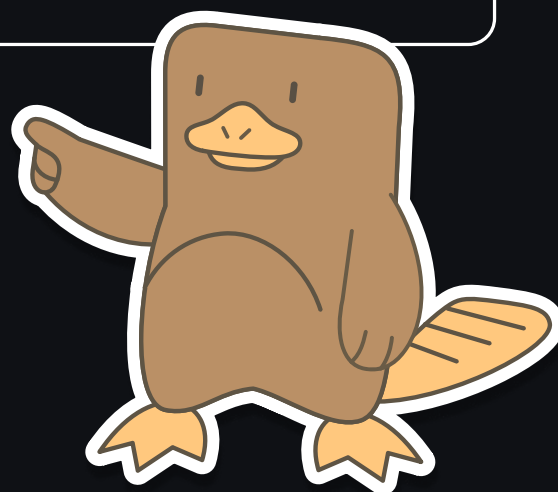
Trabalhamos com sequências didáticas gamificadas, alinhadas à BNCC, que respeitam o ritmo dos alunos e promovem o protagonismo estudantil. Em sala, os estudantes planejam, constroem, testam e refletem, sempre com o suporte de kits educacionais acessíveis e tecnologias que despertam encantamento.



Nossa proposta pedagógica se fundamenta nos seguintes princípios:

- **Autonomia**
- **Aprendizagem prática**
- **Conhecimento aplicável**
- **Cultura Digital**
- **Chão baixo, Teto alto e Paredes largas***

Nota: a Teoria do Chão baixo, Teto alto e Paredes largas defende que uma aula funcione, ela deve ter chão baixo (poucos pré-requisitos), teto alto (possibilidade de aprofundamento) e paredes largas (liberdade criativa e caminhos diversos).





Fora das salas de aula, a Br.ino oferece oficinas e palestras de alta qualidade, atendendo a diversos públicos. Desde a montagem de robôs até discussões aprofundadas sobre inteligência artificial, nossas atividades são projetadas para inspirar e capacitar os participantes, destacando nossa expertise e compromisso com a educação inovadora.

Ensino Fundamental

ANOS INICIAIS

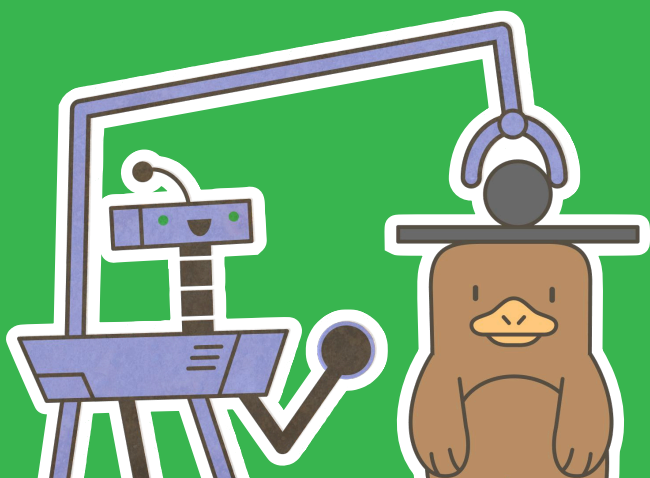
A coleção “**STEAM, Maker e Robótica**”, cuidadosamente produzida para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental foi pensada para despertar o interesse das crianças pela ciência, tecnologia e lógica de maneira lúdica e afetiva. Com a mediação de educadores preparados, os pequenos constroem, programam e exploram o mundo da robótica com a ajuda do mascote Ornitobrino, do robô Edison e da robô Beta.

Os livros possuem uma temática personalizada por ano: Estações do Ano, Profissões, Maravilhas do Mundo, Navegações e até o Espaço Sideral



Cada capítulo é uma nova aventura: desde ajudar um robô a atravessar um labirinto até entender como funciona a eletricidade em casa. Por ano, são 30 projetos e histórias envolventes, com personagens carismáticos e desafios que valorizam a cooperação, o raciocínio e a expressão criativa.

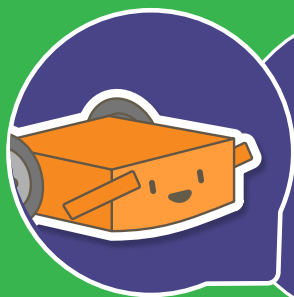
Ao final de um projeto, os alunos recebem **insígnias de aprendizagem**, para colar em seu certificado. Além disso, cada invenção também os ajuda a subir de nível em habilidades como Programação, Maker e Investigação Científica.



TECNOLOGIAS QUE ENGAJAM

Acreditamos que aprender com as mãos é uma das formas mais poderosas de desenvolver o raciocínio, a criatividade e a curiosidade. Por isso, nosso programa educacional conta com uma variedade de tecnologias especialmente selecionadas para tornar a aprendizagem mais significativa e divertida.

O **robô Edison** é um dos protagonistas das nossas aulas. Ele é capaz de seguir linhas, desviar de obstáculos, responder a comandos por controle remoto e até participar de batalhas de sumô. Compatível com peças de Lego e programável por blocos ou código de barras.

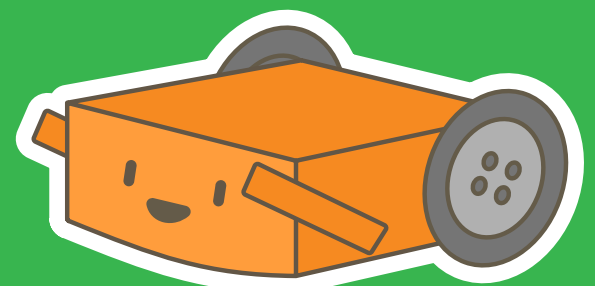
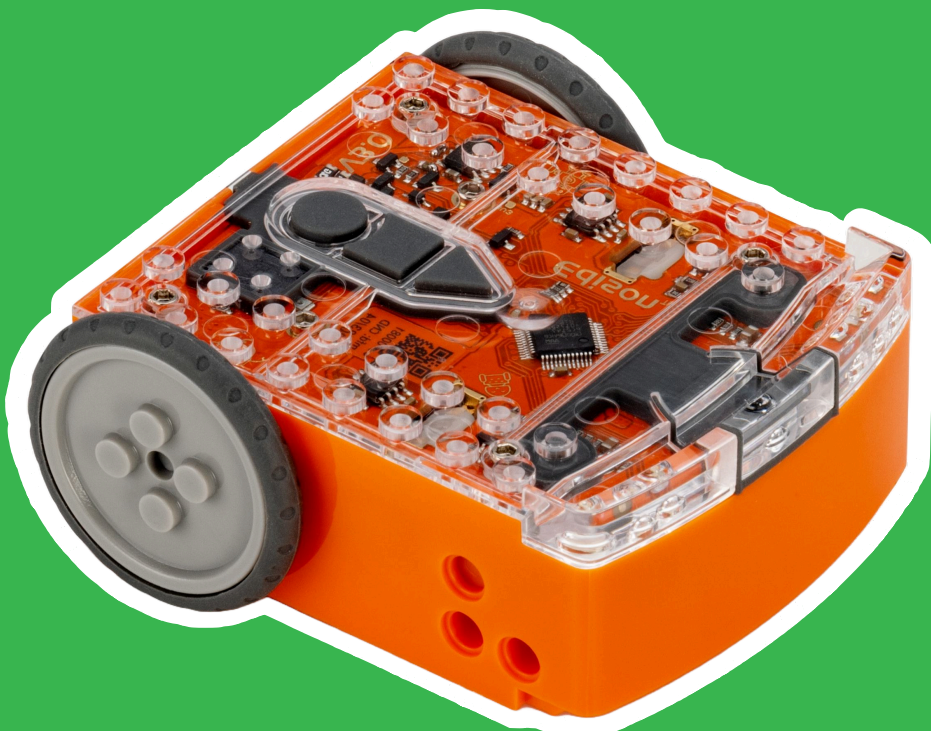


Você sabia?

Nosso carismático robôzinho é utilizado em mais de 35 países! Nós entregamos um deles para cada dupla de estudantes, garantindo interatividade real em sala.

Com nossos **Kits de tecnologias maker**, os alunos exploram a eletricidade de forma criativa, transformando objetos comuns em controles interativos para protótipos (como pianos de frutas e jogos com massinha). Também facilitamos o entendimento de circuitos e sistemas mecânicos com materiais intuitivos e seguros, tornando a aprendizagem prática e divertida.

Mais do que ensinar robótica, a Br.ino forma **estudantes digitais, criativos e conscientes**, preparados para os desafios do século XXI. Por meio de jogos, plataformas interativas e atividades mão na massa, trabalhamos temas como inteligência artificial, pensamento computacional e cidadania digital, promovendo um letramento tecnológico inclusivo e transformador.

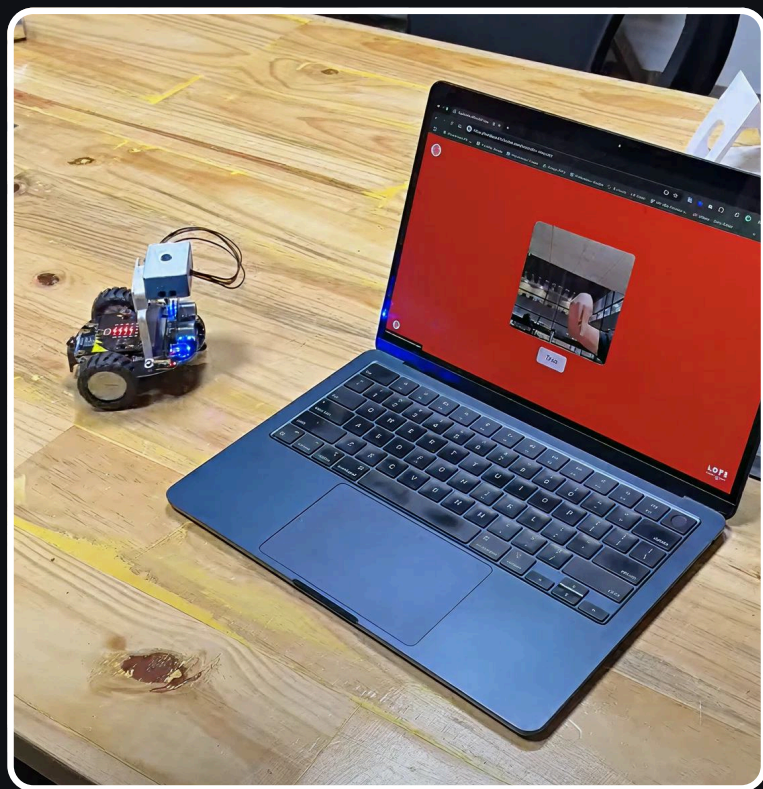


ANOS FINAIS

Para os Anos Finais, apresentamos a coleção “Jornada Tech”, um programa que foca na construção de projetos mais robustos, utilizando tecnologias que se aproximam do que é usado no mercado de trabalho. Os alunos aprofundam seus conhecimentos em automação, Internet das Coisas (IoT) e Inteligência Artificial, desenvolvendo habilidades práticas e teóricas essenciais para o século XXI.

A proposta da disciplina consiste em apresentar a relação entre o universo do aluno, tecnologias inovadoras e o conteúdo tradicionalmente ensinado na escola. Durante as atividades, exploramos o pensamento computacional por meio de projetos diversificados, como a criação de aplicativos, jogos digitais e protótipos de robótica. Também introduzimos a modelagem e impressão 3D, conectando os estudantes aos conceitos da Indústria 4.0 e preparando-os para atuar como protagonistas da inovação no futuro.

Aqui estão algumas de nossas aulas e demonstrações de kits e livros didáticos:



Machine Learning

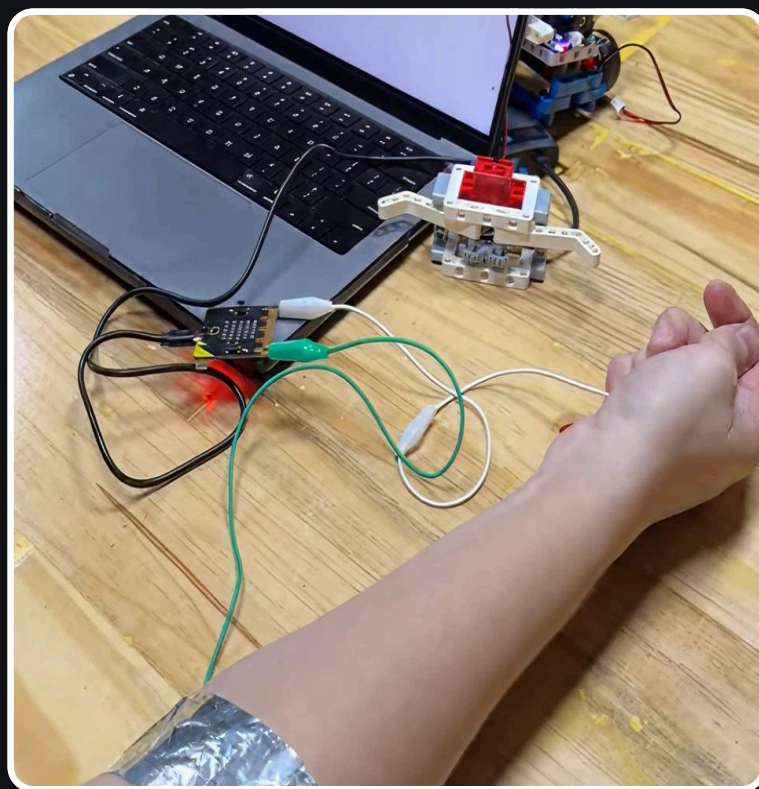
Os alunos criam sua própria inteligência artificial, que identifica a posição das mãos dos estudantes por uma câmera e controla o robô por meio desses gestos.

É um projeto que desenvolve não apenas as habilidades em programação e robótica, mas também ensina os princípios de uma das tecnologias que mais cresceu nos últimos anos, o *Machine Learning*.

Engenharia e Saúde

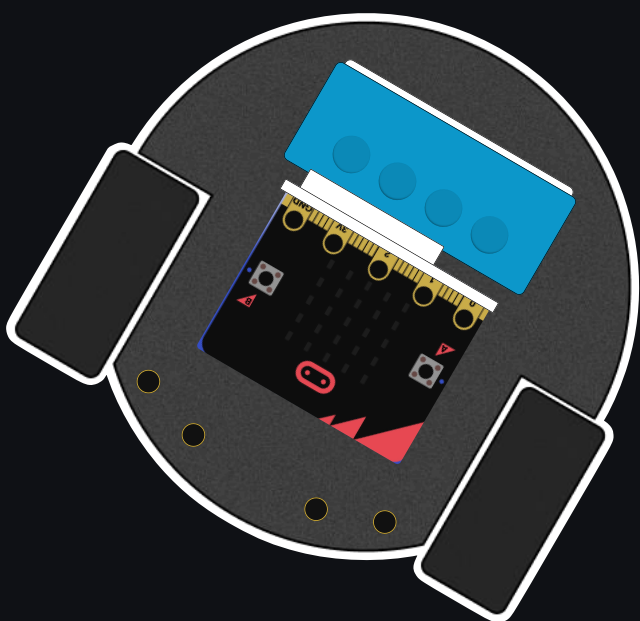
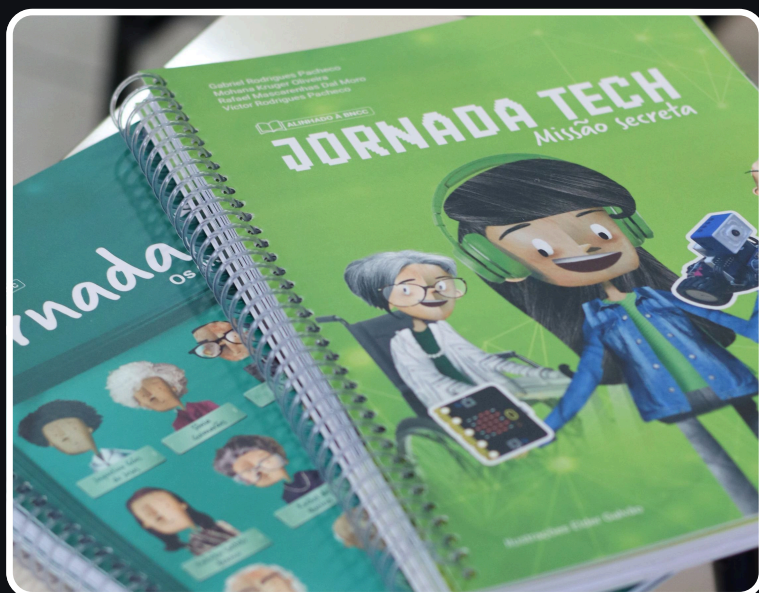
Neste projeto, construímos uma prótese robótica capaz de capturar os sinais elétricos dos músculos (em resposta à estimulação nervosa) para acionar os movimentos do nosso braço biônico.

Os alunos vivenciam uma experiência prática sobre desenvolver soluções para problemas reais da sociedade, que envolvem temas como inclusão, engenharia biomédica e ciência.



CONSTRUINDO REPERTÓRIO

Os anos finais do Ensino Fundamental são uma fase crucial na formação dos alunos e nossa coleção de livros foi desenvolvida para atender a essa necessidade. Mais o do que apenas ensinar robótica, a metodologia foi pensada para estimular e aprofundar habilidades essenciais para a vida, como cooperação, gestão de recursos, resolução de problemas e pensamento crítico. Os alunos são ensinados a usar técnicas de gerenciamento de projetos internacionalmente reconhecidas para desenvolver suas próprias soluções tecnológicas.



Um dos volumes da coleção, por exemplo, contextualiza os projetos desenvolvidos em sala com o trabalho de grandes cientistas e inventores brasileiros, proporcionando uma experiência de aprendizagem inovadora tanto no quesito tecnológico, quanto no histórico-cultural. Cada menção é cuidadosamente elaborada, permitindo que os leitores se conectem mais profundamente com as histórias e as contribuições desses indivíduos notáveis.

SOLUÇÕES EXTRAS

Oferecemos soluções complementares que fortalecem o protagonismo estudantil, apoiam a formação dos professores e transformam a escola em um ambiente vivo de inovação. Seja no período extracurricular, em disciplinas eletivas do Novo Ensino Médio, em projetos colaborativos com educadores ou na implantação de espaços maker, buscamos criar experiências que inspirem, envolvam e deixem marcas duradouras no processo de aprendizagem.

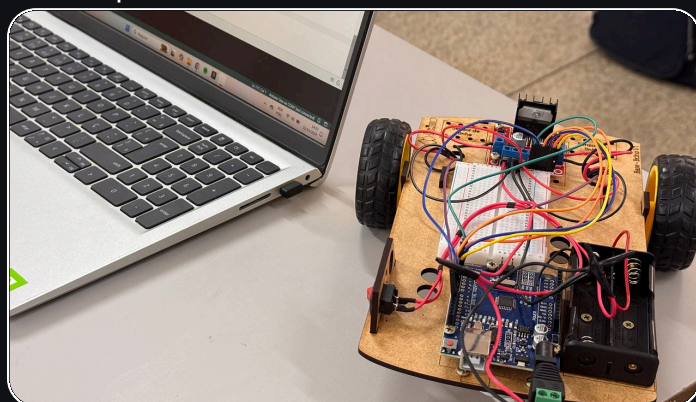


EXTRACURRICULAR

Seja para o extracurricular ou para o Ensino Integral, oferecemos um programa de tecnologia onde os alunos aprofundam-se em programação, robótica, fabricação digital e competições, por meio de eletivas ou clubes de inovação.

ELETIVA PARA ENSINO MÉDIO

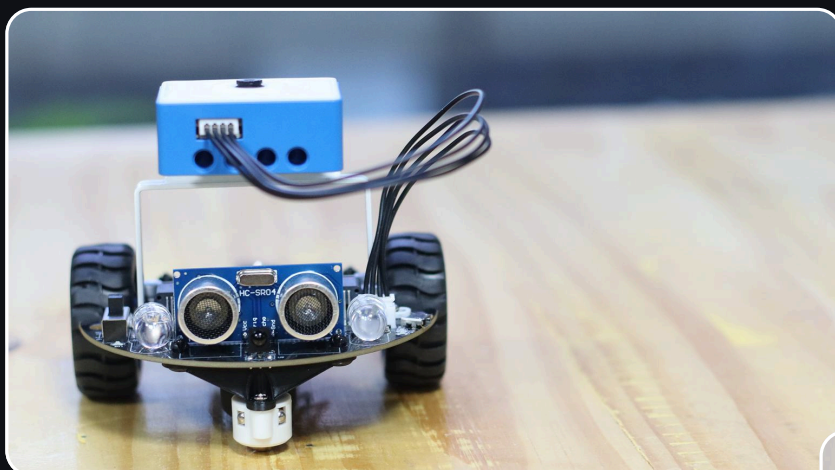
Oferecemos itinerários formativos em Educação Tecnológica, no formato de eletiva do Novo Ensino Médio, proporcionando aos alunos uma oportunidade única de desenvolver habilidades práticas e teóricas em tecnologia e inovação.



ESPAÇOS MAKER

Também auxiliamos na implantação de espaços maker dentro da escola, transformando salas comuns em ambientes criativos equipados com impressoras 3D, kits de prototipagem e materiais de uso livre.

CONHEÇA NOSSOS KITS



Kit Microbit

Com esse kit, criamos projetos orientados a desafios integrando eletrônica e programação!

Edison e EdCreate

O robô Edison pode ser programado de diversas formas e possui peças de montar que estimulam a criatividade.



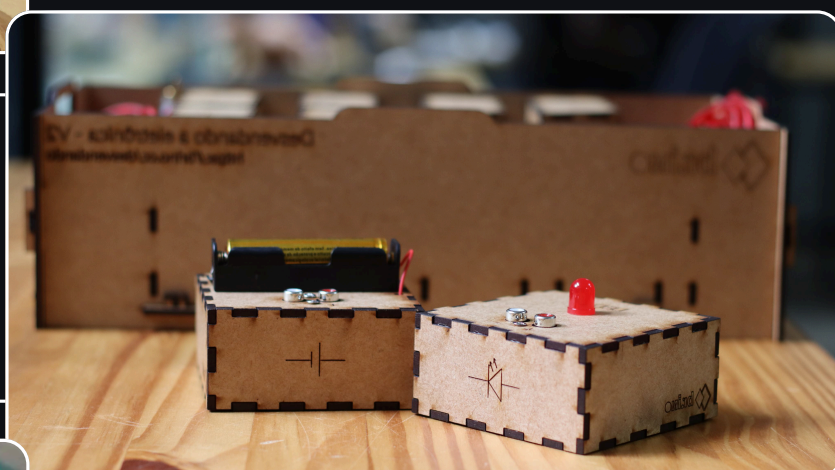
Kit peças de montar

Use ferramentas adaptadas para construir máquinas simples com manuais em animação 3D.



Desvendando a Eletrônica

Aprender eletrônica ficou fácil e divertido com esse conjunto de blocos interativos!



Caneta 3D

Com a Caneta 3D, a imaginação vira realidade! Trabalhe conceitos de engenharia e noções espaciais.



CONHEÇA NOSSOS PARCEIROS



Apresentamos as escolas que já confiam no
nosso trabalho.

**LEONARDO
DAVINCI**





MAIS DO QUE **ENSINAR**
TECNOLOGIA, É INSPIRAR QUEM
VAI **CONSTRUIR O FUTURO.**

Educação, Robótica, Maker.



Parque Capital Digital Lote 4 Prédio Biotic,
Andar 2, Sala Br.ino - Parque Tecnológico de
Brasília, Brasília - DF, 70635-815



+55 61 9157-9828