

FICHA TÉCNICA – APRIMORA EDUCACIONAL

O Aprimora é um ecossistema adaptativo e gamificado de aprendizagem que oportuniza aos alunos do Ensino Fundamental o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos das áreas de Língua Portuguesa e Matemática, de acordo com as competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Descritores avaliados no Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB).

Por meio de atividades interativas, o Aprimora apresenta uma estrutura que favorece trajetórias individuais de aprendizagem, correspondentes ao desenvolvimento cognitivo e ritmo de cada aluno.

A solução conta com uma inteligência que indica atividades de recuperação para alunos com déficits de aprendizagem e propostas desafiadoras para aqueles com altas habilidades. Dessa forma, promove a personalização necessária para garantir os direitos de aprendizagem de todos. Além disso, utiliza inteligência artificial generativa para oferecer apoio personalizado durante as atividades. As respostas são focadas nas dificuldades apresentadas em cada questão, orientando a resolução de problemas e esclarecendo dúvidas.

Ao definir trajetórias personalizadas, que auxiliam nas necessidades específicas de cada um, a solução promove um salto qualitativo na aprendizagem da Língua Portuguesa e da Matemática e, conseqüentemente, contribui para elevar o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb).

CARACTERÍSTICAS

PLATAFORMA APRIMORA EDUCACIONAL:

- 1.** A plataforma é composta por dois ambientes:
 - a.** Ambiente do estudante
 - b.** Ambiente de gestão (Central Aprimora)
- 2.** O acesso ocorre por meio de logins e senhas individuais e intransferíveis.
- 3.** O conteúdo é organizado em módulos distribuídos em 9 (nove) níveis equivalentes aos anos escolares do Ensino Fundamental.
- 4.** Cada módulo possui um conjunto de atividades e questões estruturadas no modelo de avaliações que permitem o mapeamento do conhecimento dos estudantes para posterior definição de uma trajetória personalizada conforme o desempenho de cada um.

5. Os módulos são organizados com conteúdo específico para certificar a proficiência do aluno (iniciante, básico e proficiente) e assim trazer informações relevantes para o professor sobre possíveis defasagens de aprendizagem.

6. Ao finalizar um módulo, o Aprimora automaticamente indica um avanço ou reforço com base no desempenho obtido pelo educando.

7. Para os níveis 1 e 2, as atividades têm caráter mais lúdico com interações específicas para estudantes ainda não alfabetizados: arrastar objetos, digitar, selecionar, organizar, etc, com objetivo de garantir a aprendizagem ainda que não tenham desenvolvido a competência de leitura.

8. Para os níveis de 3 a 9, as avaliações são compostas por questões objetivas que utilizam distratores plausíveis, permitindo o mapeamento do conhecimento do aluno e tratamento imediato do erro. O mecanismo utiliza itens randômicos, organizados em duas categorias: perguntas que avaliam o conhecimento dos educandos e perguntas para tratamento dos erros cometidos. Essa estrutura tem o seguinte mecanismo de inteligência:

a. Se a resposta estiver correta, o aluno avança para questões subsequentes;

b. Caso uma alternativa seja assinalada incorretamente, terá início um mecanismo de tratamento do erro, composto por vídeos e questões que tratam a dificuldade do aluno de forma diferenciada, levando-o a refletir sobre a resposta dada e reconstruir seu raciocínio para a compreensão do conteúdo proposto;

c. Caso continue apresentando dificuldades na realização das questões propostas, o aluno será direcionado para um novo módulo, com conceitos importantes para a compreensão do assunto abordado.

9. O acervo é composto por mais de 40.000 (quarenta mil) questões e 1.400 (mil e quatrocentos) objetos educacionais digitais (imagens, textos, vídeos, jogos, simulações, infográficos etc.).

10. Para os níveis de 3 a 9, está disponível um assistente virtual, com inteligência artificial generativa, que apoia os educandos no desenvolvimento das atividades, orientando o raciocínio adequado para a resolução de cada questão e no esclarecimento de dúvidas.

a. Para atividades agendas, o professor tem a opção de desativar o assistente virtual a partir do ambiente de gestão.

11. A plataforma faz uso de elementos de gamificação (pontuações e premiações virtuais), de modo a incentivar e motivar o aluno na continuidade das atividades, potencializando a aprendizagem.

12. No ambiente e gestão, gestores e professores têm acesso a recursos como:

a. Acessos definidos por perfil: administrador, diretor, coordenador e professor.

b. Indicação de trilha de aprendizagem personalizada para cada aluno, grupo de alunos ou turma:

i. Tarefa: o professor seleciona os módulos que devem ser realizados no modelo adaptativo;

ii. Diagnóstico: o professor seleciona os módulos pretendidos e o Aprimora automaticamente compõe um Diagnóstico com duas questões de cada módulo escolhido. Após a aplicação do Diagnóstico, é possível criar automaticamente tarefas de reforço para cada aluno, no modelo adaptativo, com base nas respostas às questões propostas;

iii. Prova: o professor seleciona as questões para compor a avaliação.

c. Acompanhamento, em tempo real, das atividades que estão sendo realizadas, possibilitando uma intervenção ágil, caso o aluno apresente alguma dificuldade;

d. Apresentação de dados e gráficos de desempenho de cada aluno, grupo de alunos, turma ou escola, tais como:

i. Proficiência de acordo com os níveis iniciante, básico, proficiente e avançado;

ii. Quantidade de avaliações realizadas;

iii. Número de tentativas e tempo de execução de cada avaliação;

iv. Realização das tarefas agendadas pelo professor;

v. Visualização do percurso de aprendizagem de cada aluno, incluindo respostas a cada questão.

e. Visualização de todos os objetos educacionais digitais disponíveis no acervo, com possibilidade de inclusão de novas mídias nos seguintes formatos: textos (PDFs), vídeos (flv, mp4, wmv, avi, mpg, mpeg), áudio (mp3) e imagens (jpg, png, bmp, tiff).

Pré-requisitos para acesso à plataforma

O Aprimora é uma solução multiplataforma que pode ser utilizada em diferentes dispositivos (computador, tablet e celular), com acesso via web, a partir dos principais navegadores, e versão app para smartphones e tablets com sincronização total de dados.

- 1.** É de responsabilidade da rede/instituição de ensino viabilizar a infraestrutura e equipamentos com sistema operacional compatível e acesso à internet para todos os usuários.
- 2.** O cadastro e acesso de estudantes, professores e gestores ocorre por meio do Hub Educacional que fornece a gestão de dados e garantia de adequação à LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados, Lei nº 13.709/2018.

Requisitos técnicos mínimos

- 1.** Computador ou Chromebook:
 - a.** 4 GB de memória RAM.
 - b.** Browser (Chrome, Firefox, Edge, Opera e Safari) atualizado.
- 2.** Tablet/Smartphone:
 - a.** Processador Quad Core com clock de 2.5 GHz.
 - b.** 2 GB de memória RAM.
 - c.** Sistema Operacional:
 - i.** Suporte para as 3 últimas versões do Android lançadas pelo Google.
 - ii.** Suporte para as 3 últimas versões do IOS lançadas pela Apple.
- 3.** Acesso à internet (cabo Ethernet ou Wi-Fi) com disponibilidade de 1Mbps / dispositivo.
- 4.** Browser atualizado, correspondente ao sistema operacional instalado.

educacional

30
anos

Transformando **o jeito de aprender**