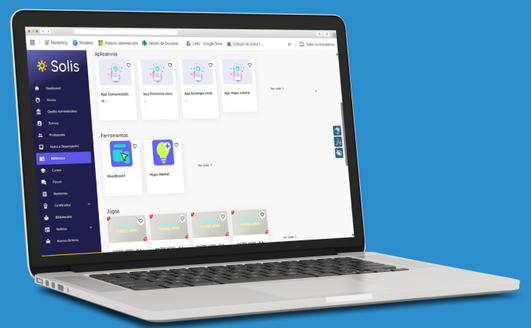
Ambiente Virtual de Aprendizagem



- Biblioteca de Objetos Digitais
- Fórum
- Plataforma Gamificada
- Chat
- Videoaulas
- Quizzes e Jogos
- Trilhas de Aprendizagem
- Gestão de Projetos e Tarefas

ASTERA EDITORA

Por uma jornada de aprendizagem significativa em tempos de transformação social.

ENSINO MÉDIO

Coleção Maker

Conheça a coleção

A **Coleção Maker** convida os estudantes a uma jornada de descobertas e experimentações práticas, baseada no conceito do aprender fazendo. Com atividades que integram eletrônica, programação e prototipagem, estimula a criatividade, o pensamento computacional e o consumo consciente.

Voltada ao estudante do **Ensino Médio**, a coleção alia uma base teórica consistente a atividades práticas que dialogam com o mundo real, estruturadas em quatro grandes áreas de foco:

- Eletroeletrônica – conteúdos organizados em estações que exploram fenômenos naturais e suas aplicações em automação, sensores, atuadores e Internet das Coisas (IoT).
- Programação – desenvolvimento do raciocínio lógico, resolução de problemas e práticas de codificação, com propostas que evoluem em complexidade.
- Prototipagem – uso de ferramentas modernas como corte a laser, impressão 3D e equipamentos audiovisuais, conectando fundamentos às aplicações inovadoras.
- Projetos Integrados – desafios reais que conectam tecnologia, sustentabilidade, comunicação e sociedade, aplicando metodologias ágeis.

Estrutura da **Coleção Maker**

Cada ano do **Ensino Médio** é composto por **quatro livros integrados** — Eletroeletrônica, Programação, Prototipagem e Projetos Integrados.

- **Livro do Aluno**
- **Livro do Professor**
- **Recursos digitais (OEDs)**
- **Material complementar**
- **Plataforma Interativa Digital**
- **Formação pedagógica para professores**

Habilidades desenvolvidas:

- Desenvolvimento do raciocínio lógico e resolução de problemas.
- Práticas de programação e codificação em diferentes níveis.
- Aplicação de conceitos científicos em automação, IoT, corte a laser, impressão 3D e prototipagem.
- Autonomia, inovação e competências previstas na BNCC.

Diferenciais

- Integração entre teoria e prática em todas as áreas.
- Uso de kits e ferramentas maker adequadas de acordo com a faixa etária.
- Projetos que aproximam o estudante de situações reais.
- Desenvolvimento de competências previstas na BNCC, com foco em autonomia e inovação.

Chapas de MDF

Impressora 3D

+de 700 itens

Chapas em EVA

Cortadora a laser 20W

Plotter de recorte em Vinil

Cortadora a laser 20W