



Mesa Interativa Digital





MESA INTERATIVA DIGITAL

Navegação por Ambiente Virtual Educacional



Mais de

300

ATIVIDADES
interativas



Jogos



Histórias
digitais



Tecnologia
híbrida



RECURSOS PEDAGÓGICOS DA EDUCANAVE

Jogos separados por níveis de desenvolvimento.

Propostas para crianças de 4 a 8 anos.

Jogos com interface que podem ser explorados individualmente e coletivamente (até 4 crianças por mesa).

Atividades que podem ser estimuladas por níveis de dificuldade.

Atividades para crianças com deficiência (crianças cegas, surdas, com baixa visão, com autismo, com TDAH, múltiplas deficiências, etc.).

Atividades e histórias narradas com conteúdos alinhados à BNCC.

Plataforma de gestão de aplicação e utilização.



AMBIENTES INTERATIVOS



Espaços, tempos,
relações e
números



Alfabetização,
consciência
fonológica e
letramento



Sustentabilidade,
curiosidades
científicas, cidadania e
educação para o consumo



Identidade, alteridade
e direitos das crianças



Autoria, criação
e jogo simbólico



Educação
socioemocional



Corpo, movimento e arte



Linguagem
computacional



Literatura e contação
de histórias

AMBIENTES
ADAPTADOS À
ACESSIBILIDADE



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DA NAVE



Jogos de classificação livre



Interface intuitiva



Áudiodescrição



Limpeza fácil



Jogos *offline*



Guias em alto-relevo



Vidro resistente a impacto e água



Garantia de 1 ano



Tradução em LIBRAS



Tela *multi-touch*



Ampliação para baixa visão



Plástico de alta resistência não tóxico





TECNOLOGIA DE INTERFACE COM OBJETOS CONCRETOS

A tecnologia consiste na leitura de conjuntos de cartas interativas utilizando o método de aproximação, a fim de **proporcionar maior interação sensorial** com as imagens e os textos.





ACESSIBILIDADE

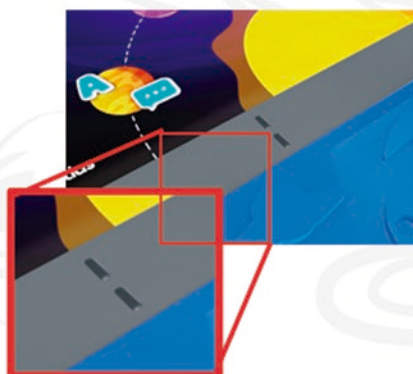
BAIXA VISÃO

Um bloco de atividades por ambiente com foco na acessibilidade, por meio de recursos de ampliação para crianças com baixa visão ou recursos físicos em alto-relevo para interação com o objeto

RECURSOS DE AUDIODESCRIÇÃO

para jogos e objetos (histórias digitais)

Tela com tradução simultânea em LIBRAS para as histórias digitais





ACESSIBILIDADE

SUPORTE ARTICULADO
para acesso de cadeirantes

TELA SENSÍVEL A OBJETOS
para interação através de recursos adaptados





SISTEMA DE GESTÃO


Informações e gerenciamento de atividades, cadastro de instituições, professores, alunos e turmas, disponibilização de material de formação pedagógica (online) **em um sistema de gestão local** (sistema operacional da mesa) **e online** (plataforma).





SISTEMA DE GESTÃO

- Objetivos
- Idade
- Contexto
- Desdobramentos
- Espaço/onde?
- Desenvolvimento
- Perguntas para iniciar a aula
- Tempo
- Sondagem
- Organização da turma
- Como incluir a todos

 Jogo: Que som é esse? Alfabetização e consciência fonológica	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">• Estimular a memória auditiva;• Desenvolver a consciência fonológica;• Ampliar a percepção sonora
Idade:	INFANTIL 5 OU PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
Contexto:	Inicialmente a ideia de trabalhar com jogos de escuta, retratam a importância do trabalho com os jogos de escuta que são naturalmente comuns para as pessoas. Traçar um plano que seja comum ao cotidiano das crianças que é ouvir os sons produzidos pela vida em sociedade, prestar atenção ao que é comum a todos em seu dia a dia. Por isso, brincar com as crianças de ouvir sons e estabelecer critérios de escuta para ajudar na memorização e nos critérios de seleção e atenção ajudam a criança na produção de leitura e escrita. Vamos brincar de jogos de escuta como produção da oralidade e das possibilidades de relatar as produções individuais e coletivas.
Desdobramentos:	Jogo seu mestre mandou, jogo de onde vem o som? Jogo de sequências de sons. Jogo de memória do som. Telefone sem fio/ brincadeira super importante/ que som é esse? Passarinho Brincadeira, você se lembra?
Espaço / onde?	
Desenvolvimento	Familiarizar as crianças com dinâmicas e atividades de escuta atenta. Colocar as crianças para vivenciar várias situações de aprendizagem, estimulando a escuta em diversos contextos, na escola, sons da natureza, sons do cotidiano em casa, na cidade, sons diversos. Uma atividade interessante é organizar sequências de sons do cotidiano, natureza, vozes, gravar o som da voz de cada um, as possibilidades e produções orais em diversas situações.
Perguntas para iniciar a aula	Quais são os sons que ouvimos em nosso cotidiano? Qual o som da sua voz? Vamos reconhecer o som da voz de nossos amigos? Qual o som que ouvimos em nossa casa?
Tempo	4/5 aulas de 50 minutos
Sondagem	<ul style="list-style-type: none">• Itens para observar durante as atividades:• Ouvindo sons, reconhece a sonoridade produzida?
Organização da turma	Em pequenos grupos, pode haver interação entre as dinâmicas de reconhecimento e identidades coletivas.

Contexto:

Inicialmente a ideia de trabalhar com jogos de escuta, retratam a importância do trabalho com os jogos de escuta que são naturalmente comuns para as pessoas. Traçar um plano que seja comum ao cotidiano das crianças que é ouvir os sons produzidos pela vida em sociedade, prestar atenção ao que é comum a todos em seu dia a dia.
Por isso, brincar com as crianças de ouvir sons e estabelecer critérios de escuta para ajudar na memorização e nos critérios de seleção e atenção ajudam a criança na produção de leitura e escrita.
Vamos brincar de jogos de escuta como produção da oralidade e das possibilidades de relatar as produções individuais e coletivas.

Desenvolvimento

Familiarizar as crianças com dinâmicas e atividades de escuta atenta. Colocar as crianças para vivenciar várias situações de aprendizagem, estimulando a escuta em diversos contextos, na escola, sons da natureza, sons do cotidiano em casa, na cidade, sons diversos.
Uma atividade interessante é organizar sequências de sons do cotidiano, natureza, vozes, gravar o som da voz de cada um, as possibilidades e produções orais em diversas situações.



TECNOLOGIA NA ESCOLA

Na perspectiva freireana, as relações interpessoais, na escola, necessitam de cuidado e atenção, ou seja, uma educação voltada à prática da liberdade, que privilegia o diálogo, o outro, a cultura, e visa como acontece a relação com o conhecimento, considerando-o como histórico, social e cultural.

Por isso, o papel da escola hoje é fomentar o diálogo, criar condições para a produção de novos conhecimentos, valorizar culturalmente e socialmente novos saberes, que de fato, irão auxiliar na organização do pensamento altamente crítico e construtivo para a prática em cidadania.

A escola precisa avançar nas práticas escolares tecnológicas ao relacionar os conhecimentos científicos, ativos para uso social. Não apenas impor as ideias aos alunos, mas dialogar com a ciência, a cultura e a história, o uso dos saberes, na prática coletiva, no fazer ciência, produzindo novas ideias e cultivando o pensamento científico.

A aprendizagem não é estática, está atrelada a produção de conhecimento de forma mediada ao exercício de cidadania, aos sentidos e as possibilidades de organizar outras ferramentas para a produção de novas ideias. A aprendizagem só ocorre, quando há interação e articulação social, práticas que favoreçam a produção de sentido.

Por meio da aprendizagem dialogada e mediada, o papel da tecnologia é trazer diversidade de conhecimento e informação, com a responsabilidade e fomento à cultura digital, nas diferentes possibilidades de do que é novo, sensorial, estimulando diversas áreas de aprendizagens distintas.

Ao usar a tecnologia, a escola organiza os conhecimentos e realiza processos de apropriação de saberes, por meio dos jogos digitais e virtuais e metodologias ativas, trazendo o conhecimento para o ambiente da sala de aula.

Os jogos digitais, com suas regras e objetivos, que a cultura digital traz, a partir de aprendizados, de comunicação e de organização da informação.

A partir dos princípios mais...



A tecnologia na escola

Mesa Interativa Digital - Educa NAVE

A tecnologia está presente em nossas vidas desde que a interação social tornou-se uma necessidade pessoal.

Em consonância com a passagem do tempo, a tecnologia vem sendo desenvolvida pelo homem. Porém, os recursos digitais e virtuais surgem com mais efetividade a partir da segunda metade do século XX, com a inclusão digital, no aparecimento dos computadores, a partir da década de 70. A intensificação dos códigos de organização das informações, são relativamente colocadas e geridas pela indústria mundial, que manipula a tecnologia de informação, com a evolução dos dados móveis, ou seja, a inclusão da internet, causando no mundo todo, uma revolução dos meios de comunicação em massa.

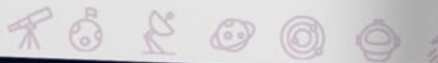
O impacto gerado pela quantidade de informação e pelas estruturas tecnológicas, que avançam ao longo do século XXI, modificam as formas de informação e comunicação no mundo todo.

No Brasil, os documentos políticos oficiais com finalidades educativas, avançam na ideia da cultura digital, não como formato de uso dos recursos, mas na apropriação e valorização de meios digitais e virtuais, indicados em normativos pedagógicos, para aulas mais atrativas e para o uso das metodologias ativas. Outro apontamento, relevante é a valorização do uso da tecnologia de forma crítica, significativa e ética dos recursos, nas diversas esferas sociais e culturais, com o objetivo de produzir conhecimento, resolver problemas, para que, as pessoas de forma geral, exerçam protagonismo e cidadania na sociedade do conhecimento.

A educação brasileira acompanha a passos lentos a inserção de novas tecnologias no âmbito educacional, as escolas ainda carentes de recursos tecnológicos, enfrentam hoje, desafios também geracionais, na apropriação e no uso das ferramentas, causando um descompasso ao enfrentamento das mudanças efetivas em diversos contextos educativos.

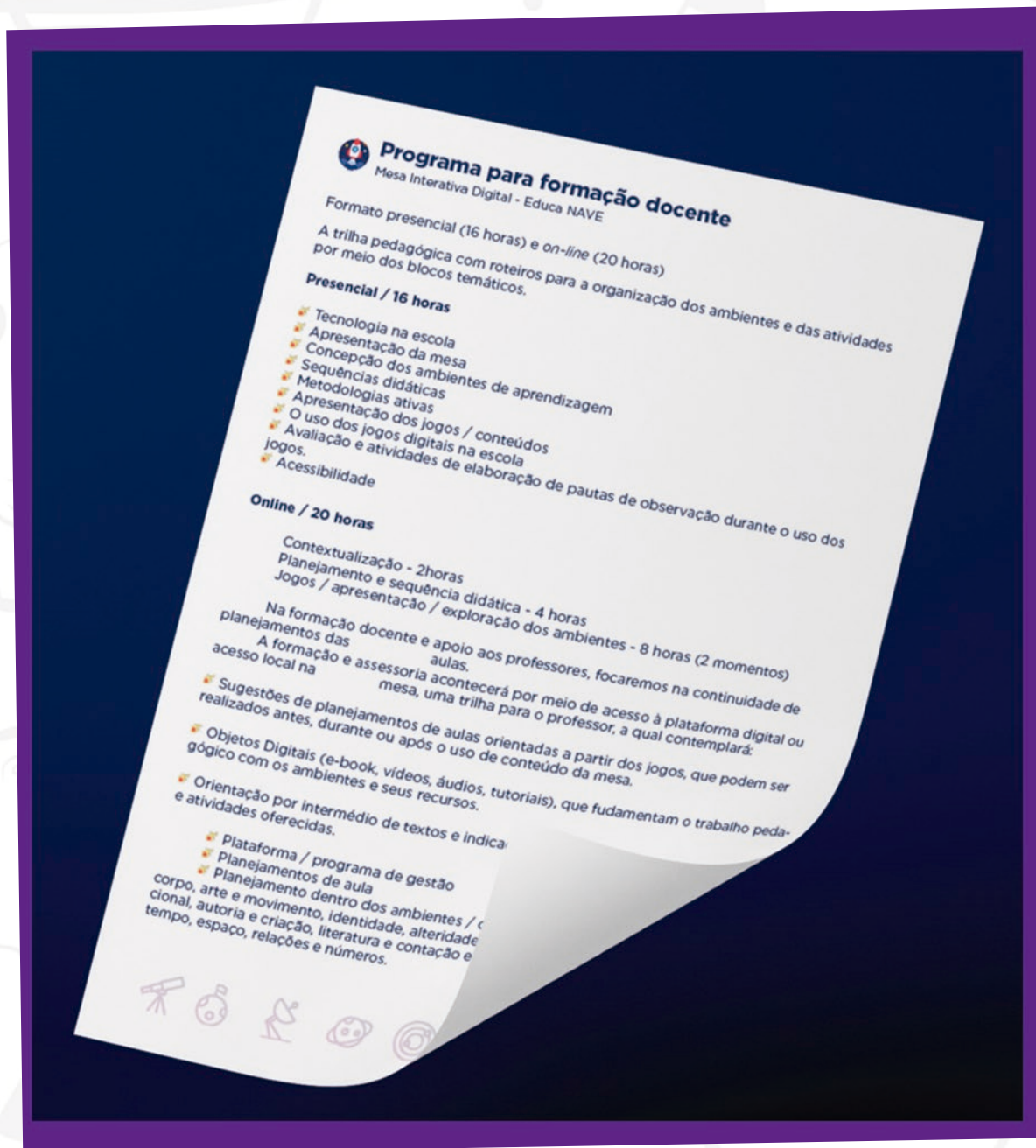
A escola, nesse primeiro decênio no século XXI, sofre carências em diversas esferas. Há falta de recursos tecnológicos e vontade política, para que o uso da tecnologia se torne mais efetivo no ambiente escolar. Outra questão, é a necessidade de educadores que tornem as suas aulas mais interessantes, com o uso de recursos digitais e virtuais. Para que haja mudanças efetivas nas práticas, são necessários, o uso de multiletramentos, recursos multimodais, efetivação das mudanças geracionais, inserindo os estudantes em conversa e discussão curricular e na prática dos conhecimentos historicamente produzidos.

A era da informação requer de todos nós: atenção, formação continuada, produção de conhecimentos necessários para nossa vida em comunidade. Por isso, as instituições educativas, em consonância com as necessidades do mundo atual, repense a organização das metodologias usadas em sala de aula, tornando-as mais ativas e para que o conhecimento produzido na escola, converse com assuntos urgentes em nossa sociedade. "A educação não muda o mundo, a educação transforma as pessoas e pessoas mudam o mundo". (Paulo Freire).





PROGRAMA PARA FORMAÇÃO DOCENTE





CATÁLOGO TÉCNICO



Características do Sistema Operacional

Sistema Operacional com acesso à ferramenta de Gestão de Aplicativos com ferramentas como:

- Controle de acesso a aplicações fora do contexto educacional
- Instalação de aplicativos e atualização de forma automática (Internet ou dados USB)
- Aplicações executáveis de modo offline

Permite a instalação de aproximadamente 7000 (ou mais, dependendo da memória escolhida) de aplicativos educacionais

Customização e inserção de atividades pedagógicas conforme necessidades educacionais dos alunos, que podem ser feitas pelo professor ou coordenador pedagógico.

Área restrita aos professores com informações das versões instaladas de cada aplicativo, configurações da tela inicial e função para permitir o acesso remoto com controle de senha por Token.



Gestão pedagógica com atualização em tempo real que incluem e disponibiliza aos educadores as informações sobre as atividades realizadas pelos alunos e sintetiza os resultados para acompanhamento dos educandos.



OBS: Todos os aplicativos possuem Classificação Indicativa LIVRE, expedida pelo MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, em conformidade com a Portaria nº 368, de 11 de fevereiro de 2014.

Software / Aplicativos instalados:

Instalados mais de 200 atividades para suprir as principais áreas do ensino Infantil e Fundamental, para que professores tenham escolha na aplicação das atividades e as crianças não se cansem com o excesso de repetição

OBS: Grupo de aplicativos instalados, sendo os demais adquiridos separadamente conforme a necessidade e interesse de cada gestor educacional.



Sistema de cartões com tecnologia RFID com acesso direto com as aplicações embarcadas.

Arco acrílico com alto relevo buscado para pessoas deficientes visuais



A mesinha com plusnut para fixação, dispostos em 2 módulos arredondados produzidos de alta resistência com



Os equipamentos devem ser ligados a tensão externa de 240V ou equivalente

DIMENSÃO	
Módulo Tempo: 65cm (comprimento) x 45cm (largura) x 55cm (altura)	
Módulo Pa: 65cm (comprimento) x 45cm (largura) x 55cm (altura)	
Mesa Digital: 100cm (largura) x 55cm (altura)	



CATÁLOGO DE JOGOS





Brincar

Interagir

Participar

Conhecer

Expressar-se

Explorar

Criar

Pesquisar





Mesa Interativa Digital

