



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 <i>multi-touch</i> | 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.





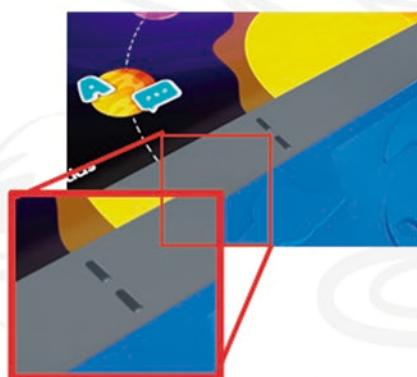
ACESSIBILIDADE

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

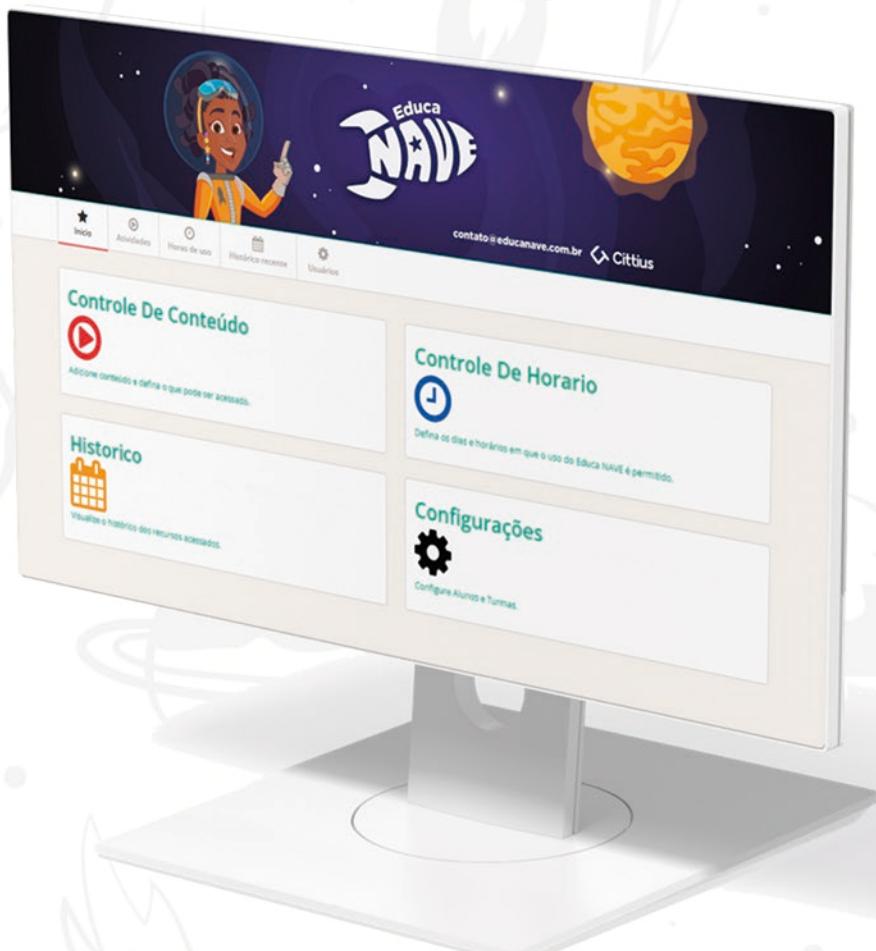
TELA SENSÍVEL A OBJETOS
para interação através de recursos adaptados





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 à 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, transformando o ambiente da sala de aula.

Os jogos digitais e virtuais são instrumentos pedagógicos que permitem que a cultura digital seja integrada ao ensino, a partir da participação ativa dos estudantes, promovendo a aprendizagem de maneira mais dinâmica e envolvente.

A participação ativa dos estudantes é fundamental para a aprendizagem efetiva.

Em consonância com a passagem do tempo, a tecnologia vem sendo desenvolvida pelo homem. Porém, os recursos digitais e virtuais surgem com maior 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 ativas 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 do 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

Programa para formação docente

Mesa Interativa Digital - Educa NAVE

Formato presencial (16 horas) e on-line (20 horas)

A trilha pedagógica com roteiros para a organização dos ambientes e das atividades por meio dos blocos temáticos.

Presencial / 16 horas

- ❖ Tecnologia na escola
- ❖ Apresentação da mesa
- ❖ Concepção dos ambientes de aprendizagem
- ❖ Sequências didáticas
- ❖ Metodologias ativas
- ❖ Apresentação dos jogos / conteúdos
- ❖ O uso dos jogos digitais na escola
- ❖ Avaliação e atividades de elaboração de pautas de observação durante o uso dos jogos.
- ❖ Acessibilidade

Online / 20 horas

- ❖ Contextualização - 2 horas
- ❖ Planejamento e sequência didática - 4 horas
- ❖ Jogos / apresentação / exploração dos ambientes - 8 horas (2 momentos)

Na formação docente e apoio aos professores, focaremos na continuidade de planejamentos das aulas.

A formação e assessoria acontecerá por meio de acesso à plataforma digital ou acesso local na

mesa, uma trilha para o professor, a qual contemplará:

Sugestões de planejamentos de aulas orientadas a partir dos jogos, que podem ser realizados antes, durante ou após o uso de conteúdo da mesa.

Objetos Digitais (e-book, vídeos, áudios, tutoriais), que fundamentam o trabalho pedagógico com os ambientes e seus recursos.

Orientação por intermédio de textos e indicações fornecidas.

- ❖ Plataforma / programa de gestão
- ❖ Planejamentos de aula
- ❖ Planejamento dentro dos ambientes / corporal, arte e movimento, identidade, alteridade cional, autoria e criação, literatura e contação e tempo, espaço, relações e números.





CATÁLOGO TÉCNICO



Características do Sistema Operacional

OSS: Todos os aplicativos possuem Classificação Indicativa L16, expedida pelo MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, em conformidade com a Portaria nº 388, de 11 de fevereiro de 2014.

L Software / Aplicativos instalados:

Instalados mais de 200 aplicativos para 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.

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

Gestão pedagógica:

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

DIMENSÃO:

- Módulo Tampo: 85x1 (comprimento)
- Módulo Pé (cada): 1x1 (comprimento)
- Mesa Digital: Interna (largura) = 60cm x 1 (comprimento)



CATÁLOGO DE JOGOS

An open digital catalog titled "CATÁLOGO DE JOGOS" is displayed against a dark purple space-themed background. The catalog cover features a cartoon boy in an orange spacesuit and a large blue planet. The left page of the catalog shows a game titled "ESPAÇO, TEMPO, RELAÇÕES E NÚMEROS" with a yellow planet and a red alarm clock. The right page shows another game titled "Procurando Vegetais" with illustrations of vegetables. The catalog is overlaid on a larger image of the same catalog cover, which is oriented vertically on the right side.



Brincar

Interagir

Participar

Conhecer

Expressar-se

Explorar

Criar

Pesquisar

Educa Nave CATÁLOGO DE JOGOS
Mesa Interativa Digital

ESPAÇO, TEMPO, RELAÇÕES E NÚMEROS

Quem sou eu?
Apresentação:
Neste divertido jogo, as crianças vão encontrar os vegetais de acordo com as quantidades indicadas.

Objetivos:
• Reconhecer e identificar as operações numéricas e o termo a ser usado.

Procurando Vegetais

A Fazenda dos Números

Apresentação:
O jogo consiste em identificar as operações numéricas e o termo a ser usado.

Objetivos:
• Reconhecer e utilizar indicadores de direção e indicação.
• Desenvolver a capacidade de juntar e combinar.



Mesa Interativa Digital

