



PLAY
table

**A PRIMEIRA
MESA DIGITAL**

COM JOGOS
EDUCATIVOS
DO BRASIL

APRENDER BRINCANDO É MAIS DIVERTIVO.

A PlayTable é uma plataforma ludopedagógica de aprendizado, estruturada em uma mesa digital, interativa e multidisciplinar, com jogos e aplicativos educativos para crianças a partir de 3 anos de idade.

Com a PlayTable, diversão e aprendizado andam juntos porque os jogos são projetados por professores especialistas em diversas áreas, juntamente com uma equipe de artistas alinhados com a Ludopedagogia.

Tem como objetivos desenvolver habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais, além de trabalhar conteúdos específicos como educação no trânsito, meio ambiente, segurança infantil, e também da grade curricular do MEC, como alfabetização (língua portuguesa), matemática, ciências, artes, história, geografia e línguas estrangeiras.

Promove a inclusão digital levando para as escolas brasileiras, públicas e privadas, um equipamento moderno de alta tecnologia, pensado e produzido para ser uma ferramenta nas mãos do professor, usando jogos e aplicativos construídos dentro da linguagem das crianças.



A PARTIR DE **3** ANOS

DIMENSÕES:



Tela Full HD de 21,5 polegadas com tecnologia IPS

Áudio Estéreo Digital

Voltagem automática (110V a 220V)

1 Ano de Garantia

Desenvolvida e fabricada no Brasil

Disponível em seis cores diferentes:



Pés e tampo podem ter cores diferentes.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

TELA MULTITOQUE

Além do toque humano, reconhece o toque de diversos objetos (plástico, metal, madeira, entre outros), ampliando as possibilidades de atividades e interações.

PROTEÇÃO DE CONTEÚDO

Com o Sistema Operacional da PlayTable (SOP), o professor e a escola têm a garantia do controle do conteúdo, onde não é possível instalar outros aplicativos senão aqueles desenvolvidos com conteúdo pedagógico e validados pela Playmove. Garante também a proteção contra eventuais vírus e outros programas maliciosos.

FUNCIONA OFF-LINE

A conexão à internet sem fio é necessária apenas para atualizações ou instalação de novos aplicativos. Todos os recursos ficam disponíveis no modo off-line.

SEGURANÇA E RESISTÊNCIA

O revestimento externo da PlayTable é produzido em polietileno de alta resistência. Além de ser praticamente inquebrável, diminui os efeitos de eventuais batidas em sua estrutura. A PlayTable é lacrada, isolada e totalmente preparada para ambientes com muitas crianças. Possui um único cabo de energia e um único botão liga/desliga.

INCLUSÃO SEM DIFERENÇAS.

Com a PlayTable a atividade coletiva ganha força na inclusão, onde crianças com diferentes deficiências brincam, se divertem, aprendem e interagem com outras crianças, dentro da mesma proposta pedagógica.

A Sala de Recursos Multifuncionais ganha um grande aliado no desenvolvimento e estimulação de crianças autistas, com síndrome de Down, TDA/H, surdez, deficiências físicas e motoras, entre outros. O uso pode ser tanto compartilhado com outras crianças ou em um trabalho específico.

Os diferentes níveis de aprendizado que os jogos e aplicativos oferecem permite que o trabalho seja feito conforme a evolução da criança, respeitando o seu tempo de aprendizado e tornando a jornada escolar mais divertida e prazerosa.

Possui acessório para usar na posição vertical, com suporte de parede, facilitando os trabalhos em grupo e a acessibilidade por cadeirantes. A tela multitoque reconhece o toque de outros objetos, como adaptadores, facilitadores de punho, ponteiros de cabeça, entre outros.



SOP PLAYTABLE

SISTEMA DE GESTÃO DE APLICATIVOS

A PlayTable possui um sistema de gestão de aplicativos controlado por um sistema operacional próprio (SOP). Além de gerenciar os jogos e aplicativos, o SOP controla as atualizações ou instalação de novos aplicativos, a segurança para não permitir a instalação de conteúdos indesejados e disponibiliza informações pedagógicas sobre o uso dos aplicativos, resultados e evolução dos alunos.

CENTRAL DE CONTEÚDOS

MATERIAIS DE CAPACITAÇÃO E TREINAMENTO

A Playmove disponibiliza diversos conteúdos relacionados a educação, inclusão, tecnologia e ludopedagogia, onde os professores tem acesso a informações, cases e boas práticas pedagógicas para implantar nas suas escolas:

- Como aplicar a Ludopedagogia;
- Tecnologia como ferramenta pedagógica;
- Uso da plataforma PlayTable;
- Aplicações de Turno, Contra-turno e Inclusão;
- Montagem, instalação, suporte e garantia.



JOGOS E APLICATIVOS **PLAYTABLE**

Os jogos e aplicativos da PlayTable são projetados por professores, especialistas em diversas áreas, juntamente com uma equipe de artistas alinhados com a ludopedagogia.

Os conteúdos são explorados de acordo com a Grade Curricular do MEC, tanto para a Educação Infantil quanto para o Ensino Fundamental I e II e abrangem as seguintes habilidades de aprendizado:

Cognitivas: raciocínio lógico, resolução de problemas, capacidade de memorização; desenvolvimento das linguagens;

Emocionais: paciência, atenção, criatividade;

Sociais: socialização, convívio, respeito as regras e aos outros;

Motoras: coordenação motora ampla, fina, viso-motora;

Assuntos da Grade Curricular: Língua Portuguesa (alfabetização), Língua Inglesa, Língua Espanhola, Matemática, História, Geografia, Ciências, Artes e Educação Financeira.

Temas transversais: Educação no Trânsito, Preservação do Meio Ambiente, Segurança Infantil e Educação Financeira.





Escoteiro



Ensino Fundamental I
Preservação ao Meio Ambiente



Game do gênero plataforma onde a criança controla um pequeno escoteiro que passeia pela floresta resolvendo problemas como: recolher lixo deixado pelas pessoas, resgatar animais presos em armadilhas e capturar homens que estejam cortando árvores. O game ensina conceitos de preservação e respeito à natureza..





Motorista e Motociclista

Ensino Fundamental I
Educação no Trânsito



Game onde o jogador precisa passar por testes numa autoescola para ser autorizado a portar carteira de habilitação. Tendo obtido uma pontuação suficiente nos testes o jogador está apto a dirigir um tipo de veículo por uma pequena cidade onde ele precisa dirigir com consciência. O game ensina conceitos de educação no trânsito e direção prudente.





Desafio do Trânsito



Ensino Fundamental I
Educação no Trânsito



Game do gênero point and click onde a criança tem acesso a um cenário de cidade com ruas, veículos e pedestres. Nesse cenário há situações de infrações e erros que o jogador deve encontrar. Ensina conceitos de educação no trânsito.





Bombeiro



Ensino Fundamental I
Segurança infantil



Game do gênero point and click, onde a criança deve impedir que os balões caiam no chão e causem incêndios e caso isso aconteça, ela deve conter e exterminar o fogo. Ensina conceitos de proteção da natureza e prevenção contra incêndios causados por balões.





Bombeiro Salva-Vidas

Ensino Fundamental I
Segurança infantil



Game do gênero Time Management onde o jogador precisa administrar um dia de verão de um grupo de crianças executando ações como: distribuir coletes para as crianças, impedir que elas se afastem a determinada distância dos adultos e impedir que as crianças fiquem sem colete na água. Ensina conceitos de proteção das crianças em áreas de risco como piscinas, praia e cachoeiras.



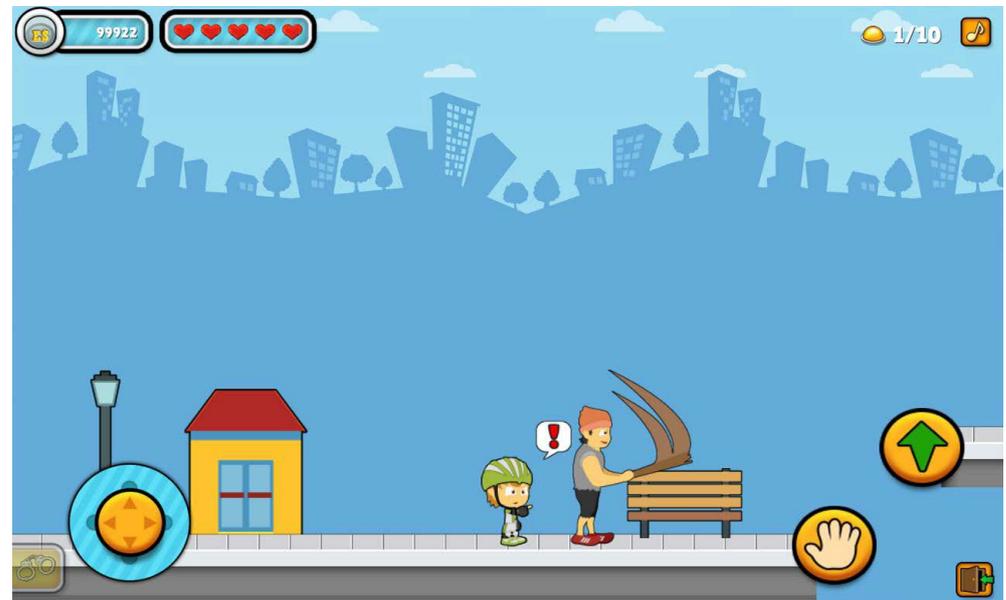


Policial

Ensino Fundamental I
Cidadania



Game do gênero plataforma onde a criança controla um pequeno policial que anda pela cidade resolvendo problemas como: prender bandidos, advertir vândalos e manter a ordem na cidade. Ensina conceitos de cidadania.



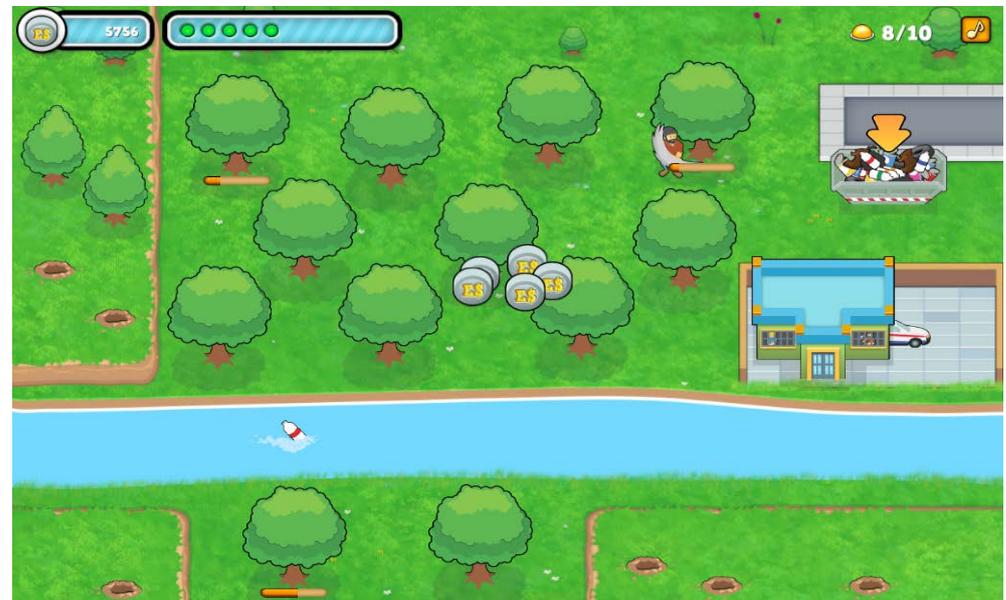


Defesa Civil

Ensino Fundamental I
Segurança infantil



Game do gênero Time Management. A criança precisa resolver problemas para prevenção de barreiras e enchentes como recolher lixo no rio e impedir desmatamento. A cada 3 ações executadas com sucesso o jogador ganha uma muda de árvore que ele deve plantar para ganhar moedas. O game ensina conceitos de descarte correto do lixo e de proteção da natureza contra o desmatamento.





Casa

Ensino Fundamental I
Segurança infantil



Game do gênero point and click onde a criança tem acesso a ambientes internos e externos de casas. Nesses ambientes estão acontecendo ações incorretas dentro de casa que deixam as crianças em perigo. Ensina conceitos de segurança em casa.





Água e Poluição

Ensino Fundamental I
Preservação do Meio Ambiente



Game point and click no qual a criança é inserida num ambiente urbano onde precisa lidar com problemas relacionados ao uso correto da água e à poluição. Torneiras que são esquecidas ligadas, carros com problemas no escapamento, indústrias emissoras de poluição são algumas das situações abordadas. O game ensina como evitar o desperdício de água e conter a poluição.



15 desenhos musicais em Português 15 desenhos musicais em Inglês

EDUCAÇÃO INFANTIL



- + Educação no trânsito
- + Cidadania
- + Preservação do meio ambiente
- + Segurança em ambientes urbanos
- + Cuidados em ambientes aquáticos
- + Como usar o cinto de segurança
- + Atravessar a rua na faixa de pedestre
- + Não jogar lixo no chão
- + Usar coletes salva vidas para brincar na água



ALIENS

Educação Infantil, Inclusão
Coordenação Motora



A Terra está em perigo! Para evitar uma grande invasão, os alunos terão que ser rápidos e acertar o maior número possível de Aliens, contando com a ajuda dos amigos Astronautas.

Aplicativo de toque e sequência para coordenação motora fina e percepção visual.

Habilidades de aprendizado: Coordenação motora fina, coordenação óculo manual e estruturação temporal.





Educação Infantil, Inclusão

Coordenação motora e raciocínio lógico



O aplicativo Central de Atividades é uma grande biblioteca com mais de 200 exercícios específicos para Educação Infantil. São várias opções de atividades para as crianças desenvolverem a coordenação motora e cognição. Proporciona a interação com objetos reais, como pincéis, canetas touch, espátulas, ou acessórios específicos para deficientes, transformam as atividades em pura diversão e ricas em aprendizado para as crianças. O professor pode criar sua própria biblioteca com atividades personalizadas inserindo exercícios dentro do aplicativo através de um pendrive.

Habilidades de aprendizado: Coordenação Motora



MEMÓRIA

Educação Infantil, Inclusão

Raciocínio lógico



Desafia a memória dos alunos em três níveis de dificuldade diferentes, nos mais variados temas. Para aumentar ainda mais a diversão, um aluno pode desafiar outro no modo Dois Jogadores!

Habilidades de aprendizado: Raciocínio lógico-matemático, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.



QUEBRA-CABEÇA

Educação Infantil, Inclusão
Raciocínio lógico



Diversas opções diferentes para brincar de quebra-cabeças, com 9, 16 ou 25 peças! Basta escolher uma das mais de 30 imagens para montar e começar a diversão!

Habilidades de aprendizado: Raciocínio lógico-matemático, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.



PINTURA

plap
table

Educação Infantil, Inclusão
Artes



Pinte um desenho pré-existente utilizando diversas ferramentas artísticas, como lápis, pincel, balde de tinta, textura, carimbo e 19 cores diferentes. Quando terminar, o aluno pode guardar sua obra de arte num pendrive, enviar para amigos ou imprimir em uma impressora!

Habilidades de aprendizado: criatividade, percepção visual, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.



CONTADOR DE HISTÓRIAS

Educação Infantil, Ensino Fundamental e Inclusão
Literatura



Crie momentos interativos de leitura onde a ludicidade está presente na contação de histórias. O aplicativo aproxima a criança da obra literária e promove uma experiência prazerosa de interação com o professor, o livro e a leitura.

O aplicativo inclui três livros digitais, com narração, trilha sonora, animações e Libras.



PAPA-LETRAS

Educação Infantil, Ensino
Fundamental e Inclusão
Alfabetização



Nosso amigo Papa-letas ajudará a prática da formação de palavras e ortografia em 9 níveis de desenvolvimento, tornando aprendizado uma deliciosa experiência!

Habilidades de aprendizado: Alfabetização, formação de palavras, acentuação, ortografia, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.





Ensino Fundamental
Alfabetização



Forme a maior quantidade possível de palavras usando as letrinhas disponíveis. Seja rápido e use a criatividade!

Caça palavra é um jogo onde as crianças devem montar palavras com as letras que tem disponíveis. Quanto mais palavras montar, maior será a pontuação e mais letras aparecem. O aplicativo possui um dicionário com mais de 80 mil palavras registradas e trabalha num único nível. Possui diversas peças com ações especiais que tornam a brincadeira mais divertida.

Habilidades de aprendizado: letramento e Vocabulário.



A Fábrica dos Números

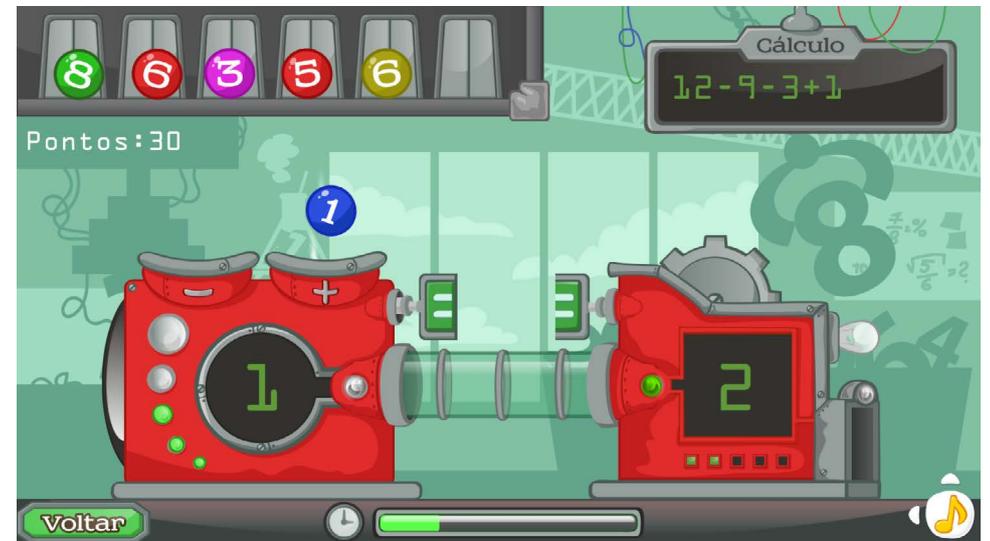
Ensino Fundamental

Matemática, adição e subtração



As incríveis máquinas da Fábrica dos Números são operadas através de cálculos de adição e subtração. Os alunos precisam resolver os desafios para produzir incríveis brinquedos.

Habilidades de aprendizado: adição, subtração, raciocínio lógico-matemático, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.



Pequeno + Eu

Ensino Fundamental
Ciências, Corpo Humano



Com esta avançada máquina é possível construir um corpo humano completo! Através desta ferramenta os alunos poderão explorar, jogar e aprender como é o interior de um corpo, com seus ossos, músculos e órgão

Habilidades de aprendizado: Aprendizado sobre o corpo humano, ossos, músculos, órgãos, coordenação motora fina e coordenação óculo manual.





Rua Heitor de Moura Estevão, 229/303
Centro - Teresópolis - RJ
55 (21) 2643-5432
www.clubinhosalvaavidas.com.br