



DESCRIÇÕES DAS ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS E DAS FUNCIONALIDADES DA PLAYTABLE

A PlayTable é uma plataforma educacional baseada nos conceitos da ludopedagogia. Todas as funções são realizadas na tela sensível ao toque (*touch screen*) que reconhece, além do toque humano, o toque de qualquer objeto, como pincéis, adaptadores, facilitadores de punho e ponteiros de boca ou cabeça. Possui sistema operacional próprio para gestão de jogos e aplicativos, atualizações, troca de idiomas, customização de atividades e acompanhamento das atividades dos alunos.

É uma ferramenta para o trabalho pedagógico na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e na modalidade de Educação Especial, além de apoiar os trabalhos de Terapia Ocupacional e Reabilitação, Pedagogia Hospitalar e Fonoaudiologia Educacional.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

A PlayTable é formada pelas seguintes partes:

- 01 (um) módulo tampo sem arestas ou quinas, com cantos arredondados produzido em plástico ABS, atóxico e não inflamável. Na parte superior está embutida a tela *touch screen* de alta definição (Full HD) no tamanho de 21,5 polegadas, com tecnologia IPS juntamente com o conjunto de hardware e na parte inferior possui 02 (duas) saídas frontais de áudio digital estéreo, 02 (duas) saídas para refrigeração, todas protegidas por uma grade interna, Interfaces de controle e comunicação com saídas USB, VGA, HDMI, Ethernet RJ45 e áudio P2, 01 Microfone integrado, Conexão Wi-Fi, 01 (um) botão liga/desliga, 01 (um) conector para fonte externa de energia e 06 (seis) rebites plusnut para fixação dos pés;



- 02 (dois) módulos pés móveis com cantos arredondados produzidos em plástico ABS, atóxico e não inflamável.
- 01 (um) conjunto de suportes de parede para uso do Módulo Tampo na posição vertical, com 04 (quatro) estágios de regulagens de inclinação angular, entre 90° a 130°, para o uso com aluno cadeirante e para aula em grandes grupos;
- 01 (uma) fonte externa de energia com voltagem automática (100V a 240V) com saída para o equipamento de 12V e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.
- 01 (um) kit denominado Guia do Usuário, contendo Manual de Instruções, de Instalação e Garantia, além de endereço eletrônico para download dos e-books de capacitação técnica e pedagógica do equipamento e dos jogos/aplicativos;

Dimensões:

- PlayTable (montada): 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62 cm (altura), 10 cm (tampo)

FUNÇÕES INTEGRADAS DE HARDWARE

O sistema de hardware da PlayTable é gerenciado por uma placa controladora com memória, sistema de armazenamento de dados por disco de estado sólido, o que gera muito mais durabilidade e confiabilidade de armazenamento. Possui sistema de refrigeração contra aquecimento, sistema de áudio estéreo digital, entrada e saída de dados USB e conexão à rede sem fio para atualizações dos jogos e sistema operacional, e também para suporte técnico remoto.



A PlayTable é ligada com apenas um toque num único interruptor, com uma única entrada de energia, que é ligada através de uma fonte externa com voltagem automática (100V a 240V).

A PlayTable possui 01 (uma) tela de alta definição (Full HD) no tamanho de 21,5 polegadas, com tecnologia IPS (visão 178 graus) que facilita a visualização em várias alturas e ângulos. A tela sensível ao toque (*touch screen*) permite toques simultâneos (multitouch) e é resistente a líquidos e batidas. Além do toque humano, a tela *touch screen* reconhece o toque de objetos como: madeira, metal, espuma, plástico, tecido e outros sólidos para trabalhos específicos, como o desenvolvimento da preensão dos dedos (movimento de pinça) e auxílio para alunos que possuem limitações motoras que fazem uso de acessórios como adaptadores de punho ou ponteiros de boca ou cabeça.

A PlayTable possui certificado de garantia fornecido pelo fabricante de 01 (um) ano contra defeitos de fabricação no hardware e na estrutura da mesa. A Assistência Técnica é no Brasil com canal direto com o fabricante. Possui também sistema de Suporte Técnico Remoto para manutenções no software.

A aquisição da PlayTable concede o direito à capacitação técnico-pedagógica, abordando os seguintes temas: montagem do equipamento, orientações de uso e manutenção e treinamento para uso dos aplicativos.

FUNÇÕES INTEGRADAS DE SOFTWARE

A PlayTable contém um Sistema Operacional de Gestão de Aplicativos que controla os aplicativos instalados e não permite o uso de outras aplicações que não sejam o conteúdo educacional. Todas as funções estão disponíveis em modo off-line, ou seja, todos os aplicativos e conteúdo estão



embarcados na mesa, não necessitando de conexão com a internet para funcionar.

O Sistema Operacional de Gestão de Aplicativos permite a instalação de novos aplicativos e atualiza os aplicativos existentes de maneira automática através de conexão por internet sem fio ou pela entrada de dados USB. O sistema apresenta os aplicativos por paginação com ícones ilustrados e identificados por temas. A PlayTable, em seu modelo padrão, possibilita a inclusão de aproximadamente 7.000 (sete mil) aplicativos educacionais, podendo aumentar este número fazendo ampliação de sua memória interna.

O Sistema Operacional de Gestão de Aplicativos tem uma 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.

O Sistema Operacional de Gestão de Aplicativos possui ferramenta para customização e inserção de atividades pedagógicas conforme necessidades educacionais dos alunos, que podem ser feitas pelo professor ou coordenador pedagógico. Com aplicativo para registro e identificação dos alunos através de avatares com opções de customização e criação de avatares simultâneos por até 4 crianças. Os avatares devem acompanhar as crianças dentro dos jogos para registro de informações pedagógicas para disponibilização através de portal web.

Todos os aplicativos têm o selo de Classificação Indicativa LIVRE, expedida pelo MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, em conformidade com a Portaria nº 1.189/2018.



FUNÇÕES INTEGRADAS PARA GESTÃO PEDAGÓGICA

A PlayTable contém um Sistema de Gestão Pedagógica (Sistema de Gestão de Alunos e Gestão dos Equipamentos) que registra e disponibiliza aos Educadores e Gestores informações sobre as atividades realizadas pelos alunos e síntese dos resultados para acompanhamento pedagógico dos educandos acessados através de portal web contendo ferramentas para:

- Acompanhamento e gestão remota dos equipamentos, informações de uso sobre os aplicativos, tempo de uso, equipamentos em suporte, lista de aplicativos instalados, atualizações do sistema operacional e aplicativos;
- Acompanhamento dos alunos com lista de turmas, informações pedagógicas dentro dos campos de desenvolvimento de cada aplicativo, informações de desempenho das turmas e dos alunos de forma individual, com comparativos com outras turmas e informações pedagógicas individuais de cada aluno para acompanhamento dos professores;
- Criação de usuários do sistema sob gestão do município com opções de configurações de acesso (Secretaria de Educação);
- Criação de atividades ou temas dentro dos jogos;
- Cadastro de alunos e envio das informações para todos os equipamentos do município.

A PlayTable contém um grupo de aplicativos instalados, sendo os demais adquiridos separadamente conforme a necessidade e interesse de cada gestor educacional.

Aspecto motor:

- Atividades para desenvolvimento motor global



- Atividades para coordenação motora fina
- Atividades para coordenação viso motora

Aspecto cognitivo

- Atividades para desenvolvimento de raciocínio lógico
- Atividades de atenção e memorização
- Atividades para desenvolvimento da concentração
- Atividades para desenvolvimento de resolução de problemas
- Atividades para desenvolvimento do pensamento: observação, análise e sintetização
- Atividades para desenvolvimento de habilidade estratégica
- Atividades para desenvolvimento da criatividade

Aspectos de Alfabetização

- Atividades para letramento e alfabetização
- Atividades para aprendizado de sinônimos e antônimos
- Atividades de ortografia e gramática
- Atividades para desenvolvimento de conceitos de seriação, sequenciação
- Atividades para desenvolvimento da consciência fonológica
- Atividades para desenvolvimento da conversão fonema/grafema
- Atividades para desenvolvimento da atenção e memória visual auditiva
- Atividades para desenvolvimento da soletração
- Atividades para desenvolvimento da consciência fonológica, fonoarticulatória e visuarticulatória
- Atividades para treinar o confronto de letras surdas/sonoras
- Atividades para mediar as trocas de letras
- Atividades para desenvolvimento da velocidade de leitura e escrita



- Atividades de literatura
- Atividades para alfabetização matemática
- Atividades de adição
- Atividades de subtração
- Atividades de multiplicação
- Atividades de divisão

Aspectos de Idiomas

- Atividades para aprendizado da língua inglesa
- Atividades para aprendizado da língua espanhola

Aspectos multidisciplinares

- Atividades para aprendizado de cuidados com o meio ambiente
- Atividades para compreensão das questões sociais e ambientais
- Atividades para desenvolvimento da cidadania
- Atividades para conscientização sobre segurança infantil
- Atividades para aprendizado do corpo humano
- Atividades para aprendizado de lógica e programação
- Atividades para aprendizado de formas geométricas e cores
- Atividades de musicalização
- Atividades de gestão financeira
- Atividades para aprendizado sobre animais da fauna brasileira
- Atividades para aprendizado de indicadores econômicos, sociais, políticos, populacionais e territoriais de estados brasileiros
- Atividades para aprendizado de questões históricas brasileiras e internacionais





NOMENCLATURA COMUM DO MERCOSUL – NCM

NCM 8471.50.90

Outras

Detalhamento da NCM

XVI - MÁQUINAS E APARELHOS, MATERIAL ELÉTRICO, E SUAS PARTES; APARELHOS DE GRAVAÇÃO OU DE REPRODUÇÃO DE SOM, APARELHOS DE GRAVAÇÃO OU DE REPRODUÇÃO DE IMAGENS E DE SOM EM TELEVISÃO, E SUAS PARTES E ACESSÓRIOS

84 - REATORES NUCLEARES, CALDEIRAS, MÁQUINAS, APARELHOS E INSTRUMENTOS MECÂNICOS, E SUAS PARTES.

8471 - MÁQUINAS AUTOMÁTICAS PARA PROCESSAMENTO DE DADOS E SUAS UNIDADES; LEITORES MAGNÉTICOS OU ÓPTICOS, MÁQUINAS PARA REGISTRAR DADOS EM SUPORTE SOB FORMA CODIFICADA, E MÁQUINAS PARA PROCESSAMENTO DESSES DADOS, NÃO ESPECIFICADAS NEM COMPREENDIDAS NOUTRAS POSIÇÕES.

8471.50 - - UNIDADES DE PROCESSAMENTO, EXCETO AS DAS SUBPOSIÇÕES 8471.41 OU 8471.49, PODENDO CONTER, NO MESMO CORPO, UM OU DOIS DOS SEGUINTE TIPOS DE UNIDADES: UNIDADE DE MEMÓRIA, UNIDADE DE ENTRADA E UNIDADE DE SAÍDA

8471.50.90 - OUTRAS