



PLAYTABLE: Aprender brincando é mais divertido!

A PlayTable é uma plataforma de aprendizado, com jogos educativos, que já está presente em mais de mil escolas públicas e privadas de todo o Brasil, tornando a experiência lúdica para 350 mil crianças da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação Especial. A premissa para o desenvolvimento dos jogos é aproximar os componentes curriculares ao cotidiano das crianças, usando para isso a linguagem que elas melhor conhecem: o brincar.

Para tornar o processo em sala de aula mais divertido, interativo e significativo para as crianças, a Playmove, empresa desenvolvedora da PlayTable, se utiliza da Ludopedagogia em uma estratégia que promove o desenvolvimento de habilidades e competências por meio de jogos.

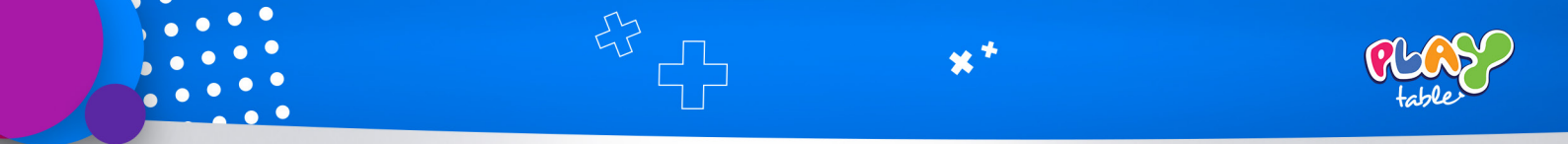
Ludopedagogia é o ramo da pedagogia que estuda a influência da abordagem lúdica na educação. Lúdico é uma palavra que vem do latim, Ludus, que significa jogo, recreação, diversão. O brincar está inserido no desenvolvimento das crianças, é da natureza delas buscar a brincadeira e o elemento lúdico no mundo.

À medida que as crianças vão crescendo, o lúdico fica cada vez mais presente pois é uma linguagem inerente à infância. O que a ludopedagogia se propõe a fazer é justamente explorar essa linguagem natural das crianças para inserir uma prática pedagógica.

Segundo Redin (2000), “a criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma” (p.64).

Jean Piaget (1998) manifesta-se em relação à importância do movimento da brincadeira na infância, reforçando que a primeira linguagem que a criança compreende é a linguagem do corpo, a linguagem da ação. Para ele, é por meio do corpo que a criança interage com o meio. Já Vygotsky (1978) define o brinquedo como algo que preenche as necessidades da criança, o que significa entendê-lo como algo que motiva para a ação.

Durante todo o seu desenvolvimento, a criança se depara com momentos de frustração, coisas que ela não consegue realizar. É em seu mundo imaginário que ela recria a realidade, resolve conflitos, realiza o que não poderia realizar no “mundo



real". Vygotsky (1989) aponta que na fase pré-escolar as crianças estão muito abertas a esses momentos de criatividade e propensas a aceitar desafios.

Mas, a ludopedagogia não é a inserção da brincadeira pura e simples dentro da escola. Ela deve servir a propósitos pedagógicos e deve estar alinhada às diretrizes curriculares. Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e estimule a criança a sentir prazer na realização das atividades lúdicas. Na prática, é a brincadeira com objetivos.

Na PlayTable, cada jogo tem um propósito específico. Enquanto as crianças encaram os desafios, elas observam, lêem, interpretam, criam e definem ações. Ao tentar e errar, desenvolvem novas competências fundamentais para o seu desenvolvimento.

LUDICIDADE E COLETIVIDADE

O melhor e mais completo agente motivador para as crianças é a brincadeira. Além de ser uma linguagem inerente à infância, tem a capacidade de engajar naturalmente as crianças. O brincar pode acontecer de maneira individual, porém é na coletividade que ele amplia seu potencial. Crianças que brincam juntas expandem suas referências.

Bomtempo e Going (2012, p. 21) dizem que “neste sentido, brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver em uma ordem social e em um mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.”

O desenvolvimento das tecnologias têm mudado a forma como crianças e jovens interagem com o mundo. Os anseios das novas gerações têm sido moldados pelo excesso de informações e imediatismo de respostas, proporcionado pelo amplo acesso às ferramentas digitais. Diante disso, o papel da escola não se resume simplesmente a integrar equipamentos ao ambiente escolar. É preciso que a tecnologia seja uma aliada da educação e que possa ser um diferencial para engajar estudantes, mostrando o potencial da coletividade para a construção de conhecimento.

A PlayTable vem suprir essa demanda, proporcionando uma experiência digital, interativa e com objetivação pedagógica. A PlayTable é uma inovação tecnológica sem precedentes para a educação, um equipamento completo e único, que prestigia a construção e desenvolvimento coletivos, sendo hoje reconhecidamente referência no mercado, não possuindo similares que tenham alcançado tal nível de aperfeiçoamento técnico e funcionalidades.

O desenvolvimento dos jogos é feito por uma equipe multidisciplinar, com especialistas em várias áreas, entre pedagogos, ludopedagogos, psicólogos, artistas, desenvolvedores, entre outros. A equipe da Playmove vivencia diariamente as necessidades do mundo educacional, com profissionais especializados que trabalham com a premissa que “se uma criança não pode aprender da maneira que é ensinada, é melhor ensiná-la da maneira que ela pode aprender” (Marion Welchmann). Todos os aplicativos são desenvolvidos especificamente para PlayTable, possibilitando a perfeita sintonia entre a parte física do equipamento e a parte de aplicativos.



O BRINCAR E A BNCC

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “a Educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar o seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-lo em seu cotidiano.” (BRASIL, 2017, p. 41)

O brincar, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

Por isso, o brincar não deve ser considerado como um “tempo ou espaço” separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando.

A TECNOLOGIA E A BNCC

Crianças e jovens têm contato ativo com várias tecnologias e estão totalmente inseridas na cultura digital. A tecnologia está tão presente no cotidiano que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata diretamente do tema em diversos momentos. É possível perceber a presença do elemento tecnológico em várias das Competências gerais da BNCC, mas duas delas dão ênfase ao tema:

- Competência Geral Comunicação — Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência Geral Cultura Digital — Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O objetivo das competências citadas é o desenvolvimento do aluno para expressar-se e partilhar informações, sentimentos, ideias, experiências e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. Para comunicar-se no mundo contemporâneo, a criança precisa dominar os canais digitais de comunicação. O primeiro desafio é compreender os diferentes estilos de linguagem as diversas etiquetas de comportamento social para cada meio de comunicação. E, para além de se expressar, a criança precisa cuidar de sua segurança digital, entender e respeitar o direito dos demais e estabelecer seu perímetro de privacidade, acessar e produzir informações e conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo de autoria.

Dada a importância da tecnologia para a comunicação, entendemos que a PlayTable é otimizada como ferramenta ao ser integrada aos planos de aula - compondo o planejamento estratégico - não como um complemento, mas como um elemento

estruturante que se alia às demais tecnologias, novas ou tradicionais, para dar significado ao processo de ensino-aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS ALIADO À ABORDAGEM LÚDICA DOS COMPONENTES CURRICULARES

Em sua essência, os jogos apoiam o desenvolvimento de habilidades e competências. Para jogar, as crianças precisam mobilizar suas habilidades no enfrentamento de desafios. Os aplicativos da PlayTable potencializam esse desenvolvimento, promovendo:

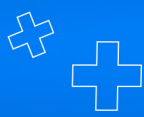
- Raciocínio lógico
- Administração de recursos
- Visão sistêmica
- Análise de cenários
- Tomada de decisão
- Visão espacial e lateralidade
- Coordenação visuo-motora
- Compreensão e empatia
- Estratégia
- Assertividade
- Comunicação efetiva
- Interpretação textual
- Resolução de conflitos
- Entre muitas outras habilidades e competências

Os jogos da PlayTable dão contexto aos componentes curriculares. A criança joga para alcançar um objetivo, resolver uma questão. Esta forma inovadora de abordagem aos componentes curriculares convida o estudante à experiência, despertando seu interesse e sua motivação. É dessa forma que a língua portuguesa, a matemática, as ciências humanas e naturais, aplicados à prática, tornam-se meios para o atingimento de metas.

Alguns temas integradores merecem atenção, por serem suportes à sustentabilidade: trânsito, saúde, educação financeira, meio ambiente, entre outros, são trabalhados nos jogos trazendo as crianças para uma posição de autoras de seus próprios aprendizados.

A INCLUSÃO DIGITAL

Sabemos que a educação é um dever do Estado e da própria sociedade, que devem prover ferramentas que venham ao encontro dos anseios da sociedade moderna, como está especificado no Artigo 205 da Constituição Federal: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” (BRASIL, 1988)



O MEC, Ministério da Educação, vem propondo novas diretrizes para a educação brasileira. Tem incentivado e orientado métodos inovadores, visando superar a metodologia tradicional e buscando a melhoria dos índices educacionais, que estão muito aquém de outros países. Os antigos modelos expositivos de ensino cedem lugar a um modelo de educação que valoriza a criança e seu papel na sociedade, proporciona viver a infância na sua plenitude, valorando momentos de prazer, diversão e inclusão, reconhecendo ações que desenvolvam a criatividade, a crítica, a socialização, a inclusão e a tolerância.

As experiências de aprendizado não podem ficar pautadas no campo teórico, mas devem colocar o estudante como protagonista, buscando conceder significado a todo o processo de aquisição de conhecimento. A BNCC reconhece que a educação tem o compromisso com a formação e o desenvolvimento global, e que uma das ações fundamentais é o uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem:

“Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil.” (BRASIL, 2017).

A escola não pode mais ficar inerte diante da tecnologia. Ela necessita ferramentas modernas e eficientes para as novas gerações de alunos. E é justamente papel da escola buscar, avaliar e aplicar recursos tecnológicos que promovam a inclusão digital e atendam aos direitos de aprendizagem e competências dos alunos atuais.

A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA, TRANSTORNOS GLOBAIS DO DESENVOLVIMENTO E ALTAS HABILIDADES OU SUPERDOTAÇÃO

Outra grande preocupação da educação contemporânea é possibilitar o acesso de todos a qualquer local, promovendo as devidas adaptações em todos os ambientes públicos e privados onde circulam pessoas. De fato, a sociedade já deveria estar preparada, pois pessoas com deficiência devem ter acesso livre para aprender, conviver e circular.

A escola, por ser um ambiente democrático que busca a construção do pensamento crítico e o desenvolvimento pleno dos indivíduos, tem por obrigação conceder acesso ao conhecimento a todos, independentemente das limitações motoras ou psíquicas, promovendo acessibilidade e autonomia dos alunos. O acesso à educação regular é garantido a todos por meio da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência – ou Estatuto da Pessoa com





Deficiência – Capítulo IV, Artigo 27, onde diz que:

“A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.” (BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de junho de 2015).

Assim, as escolas devem prover estrutura de acessibilidade arquitetônica bem como a oferta de recursos pedagógicos específicos para o desenvolvimento da autonomia dos alunos com deficiência, buscando o desenvolvimento pleno e o acesso à informação.

Com a sua tecnologia inovadora, a PlayTable abre novas possibilidades à educação. Desde a sua concepção, a PlayTable integra no seu design o conceito de ludicidade, com formas arredondadas e cores divertidas, e sempre priorizou o acesso a todos os alunos com o mínimo possível de adaptações.

Por ser intuitiva, as crianças e adolescentes têm notória facilidade no manejo das atividades propostas nos aplicativos, contribuindo para os processos de alfabetização, inclusão social e digital, desenvolvendo competências necessárias para melhorar sua qualidade de vida, mesmo para aqueles alunos que não tem familiaridade com tecnologias. Sem dúvida, a interação possibilitará significativa melhora na vida destes alunos.

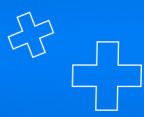
A PlayTable integra, desde o início, tecnologia de ponta utilizada nos dispositivos mais modernos do mercado. Possui uma tela multitoque de alta definição juntamente com um conjunto de componentes pensados especificamente para oferecer às escolas um equipamento capaz de suprir os anseios pedagógicos de professores e coordenadores. Além disso, o equipamento é robusto e tem total segurança quanto ao uso por muitas crianças, podendo ser operando diretamente pelos alunos, tendo o professor como mediador das atividades.

Um dos fundamentos da plataforma PlayTable é a possibilidade de incluir crianças com deficiência ou transtornos de aprendizagem nas interações com os outros alunos. A inclusão acontece verdadeiramente, na prática. Crianças com diferentes níveis de aprendizado interagem num mesmo aplicativo. Isso é possível pois a linguagem lúdica é inerente a qualquer criança, mesmo àquelas com deficiência ou transtornos de aprendizagem.

Para potencializar a acessibilidade, a PlayTable possui algumas características especiais:

1. **TELA MULTITOQUE DE ALTA DEFINIÇÃO:** a tela multitoque da PlayTable reconhece o toque humano, de qualquer parte do corpo, e também de outros objetos, como pincéis, canetas, ponteiros de boca e de cabeça





ou facilitadores de punho. Com isso, crianças com mobilidade reduzida podem usar a PlayTable com qualquer parte do corpo ou com acessórios.

2. **USO COMO MESA, NA PAREDE OU EM QUALQUER LUGAR:** a PlayTable possui dois suportes que permitem o uso no formato de mesa, na posição horizontal, e também o uso na parede na posição vertical. O suporte de parede possui regulagem de angulação, facilitando o uso por cadeirantes ou crianças com mobilidade reduzida, proporcionando ergonomia aos seus usuários. Além disso, o tampo pode ser usado de forma independente em qualquer lugar, no chão ou em cima de uma mesa.
3. **FOCO NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES:** para atender aos estudantes com deficiências intelectuais, os jogos são construídos para potencializar o desenvolvimento das habilidades cognitivas através de mecânicas que exercitam o raciocínio lógico e a coordenação motora. Por utilizarem uma linguagem lúdica e intuitiva, os jogos causam grande encantamento inclusive em crianças com deficiências intelectuais, tornando uma ferramenta extremamente efetiva para este trabalho. Além disso, os jogos são divididos em níveis diferentes de dificuldade, permitindo o uso conforme a evolução de cada criança, respeitando o seu tempo de aprendizado e tornando a jornada escolar mais prazerosa.
4. **ELEMENTOS DE USABILIDADE E INTERATIVIDADE:** para promover a inclusão de alunos com baixa visão e daltonismo, os elementos dos jogos são desenvolvidos em formatos e tamanhos suficientemente grandes para permitir a mesma experiência por alunos com baixa visão. Não há limitações no uso dos jogos por crianças com daltonismo, mesmo aqueles que usam as cores como critérios para as mecânicas, pois integram o código visual de cores chamado ColorADD, especificamente desenvolvido para pessoas daltônicas.
5. **APOIO SONORO:** os jogos da PlayTable possuem apoio sonoro com narrações e trilhas, porém as mecânicas e interações podem ser feitas sem o auxílio do áudio, permitindo o uso também por crianças surdas. O aplicativo Contador de Histórias, que possui diversos livros infantis interativos, integra a Libras – Língua Brasileira de Sinais – simultaneamente com a contação narrada. Assim, crianças surdas podem interagir com os jogos e com os livros infantis no mesmo momento e em conjunto com crianças ouvintes.

MAIOR PLATAFORMA DE JOGOS EDUCATIVOS DO BRASIL

A plataforma PlayTable é composta por:

1. **Mesa digital:** PlayTable é uma mesa digital interativa e multidisciplinar. Sua concepção tem base nos conceitos da Ludopedagogia, com jogos e aplicativos desenvolvidos conforme os principais documentos diretivos do MEC, para as faixas etárias da Educação Infantil e Ensino Fundamental I, abrangendo os componentes curriculares, com foco para a alfabetização e letramento e alfabetização matemática. Com design



único, ergonômico e com cores divertidas, a PlayTable foi cuidadosamente pensada para ambientes infantis, como escolas e brinquedotecas.

2. Clube PlayTable: Portal para acompanhamento e gestão. Por meio do Portal Clube PlayTable, os gestores educacionais podem monitorar os dados de uso de seus equipamentos, de forma rápida e fácil. Trata-se de um Portal on-line, que mostra desde a localização e tempo de uso de cada mesa, até o desempenho de cada aluno, turma ou grupo. Além de administrar os aplicativos instalados, o professor tem acesso a materiais de capacitação continuada e de suporte técnico. Entre os materiais disponíveis estão:

- Como aplicar a Ludopedagogia;
- Tecnologia como ferramenta pedagógica;
- Uso da plataforma PlayTable;
- Aplicações práticas para Inclusão;
- Montagem e instalação;
- Suporte e garantia;
- Acesso a planos de aula exclusivos.

JOGOS, LIVROS E VÍDEOS

O conjunto de aplicativos disponíveis tem o objetivo de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais, sociais e de coordenação motora. Os aplicativos são pensados e desenvolvidos especificamente para a plataforma PlayTable, estando protegidos por direitos autorais, incluindo os personagens e gameplay. Cada aplicativo possui mecânicas e metodologias para facilitar o desenvolvimento das atividades pelos alunos, contando com acompanhamento e mediação constante de profissionais ligados à educação.

A PlayTable possui um vasto portfólio de aplicativos pedagógicos e diversos livros digitais de literatura infantil. Os aplicativos são desenvolvidos pela própria equipe da Playmove e por estúdios parceiros, nacionais e internacionais, visando desse modo ofertar um número cada vez maior de opções. São constantemente aprimorados e as atualizações são disponibilizadas gratuitamente para todos os usuários.

Todos os aplicativos são cuidadosamente testados antes dos lançamentos, através do Programa Beta Test PlayTable, em que uma equipe de profissionais faz a observação do uso do aplicativo por crianças, ajustando a nivelção dos desafios dentro de cada faixa etária, avaliando ainda as experiências com multusuários e a interação coletiva em cada aplicativo.

A Playmove possui diversos parceiros estratégicos para o desenvolvimento dos aplicativos. Entre eles estão a AACD, com trabalhos na área de terapia ocupacional e pedagogia, a Escola de Educação Especial Nilza Tartuce, para o trabalho com crianças autistas e com Síndrome de Down voltado para alfabetização, a Escola Básica Municipal Adelaide Starke, que atende aproximadamente 600 crianças, sendo que 32 fazem parte do Atendimento

Educacional Especializado, e o Instituto Evoluir, com foco em literatura, alfabetização e Libras – Língua Brasileira de Sinais.

Além disso, possui diversos parceiros para o desenvolvimento de tecnologia aplicada para educação, entre eles estúdios brasileiros e canadenses. Estamos constantemente desenvolvendo e lançando novos aplicativos, que compõem o portfólio, dando ainda mais opções de trabalho à comunidade escolar.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS E FUNCIONALIDADES DA MESA DIGITAL

TAMPO E PÉS

A PlayTable é produzida em plástico resistente e não oferece riscos de choques elétricos, já que sua voltagem interna é de 12 V. Possui formato arredondado e anatômico, gerando conforto aos usuários, impedindo quaisquer acidentes com quinas pontiagudas.

O plástico permite a higienização por meio de álcool gel e produtos de limpeza não abrasivos, como detergentes neutros, impedindo a contaminação e proliferação das bactérias e vírus.

TELA MULTITOQUE

A tela da PlayTable tem 21,5 polegadas, com tecnologia infravermelho, visão de 180 graus, full HD (alta definição) e é resistente a líquidos. A escolha por esta tela é fundamental para a execução perfeita das atividades propostas pela PlayTable. A tecnologia de toque infravermelho reconhece o toque dos dedos e também de outros objetos como pincéis, espátulas, entre outros. Este aspecto propicia o desenvolvimento da coordenação fina, da coordenação óculo-manual e da coordenação viso-motora, também por crianças com mobilidade reduzida. A função multitoque, por sua vez, torna possível a utilização por multiusuários, diminuindo assim a necessidade excessiva de equipamentos em uma mesma escola, contribuindo para o aprendizado coletivo.

O ângulo de visão de 180°, também conhecida como tecnologia IPS, permite que usuários com alturas distintas ou posicionados em ângulos diferentes visualizem o conteúdo na tela perfeitamente, evitando assim o efeito tela preta.

Já a característica full HD proporciona um maior detalhamento das artes gráficas, tornando as ilustrações mais atrativas e lúdicas. A resistência a líquidos também é importante para evitar danos ao equipamento. A tela é instalada de forma embutida, não permitindo acesso do usuário comum aos componentes internos, evitando danos ou acidentes. O frame possui uma camada de proteção de 4mm para proteção dos componentes.

SUPORTE DE PAREDE

Este acessório é indispensável para possibilitar o uso da ferramenta por cadeirantes e alunos com mobilidade reduzida.

FUNCIONAMENTO OFF-LINE

Diferente da maioria das tecnologias educacionais disponíveis no mercado, a PlayTable tem todo o seu conteúdo instalado no equipamento, possibilitando assim o seu perfeito funcionamento e execução das atividades sem a necessidade de conexão à internet, levando em conta a deficiência de acesso à internet de qualidade em muitas escolas brasileiras.

CONEXÃO WI-FI

A conexão à internet sem fio é necessária apenas para atualização ou instalação de novos aplicativos, além de manutenções através de suporte técnico remoto. Todos os demais recursos ficam disponíveis no modo off-line.

ÁUDIO ESTÉREO DIGITAL

O apoio das narrações e trilhas sonoras estimula o desenvolvimento da percepção auditiva de crianças ouvintes e na identificação dos objetos para crianças de baixa visão.

ENTRADA USB

A entrada USB na parte inferior do equipamento captura de informações dos aplicativos, como desenhos, pinturas e extração de dados avaliativos dos alunos. Este recurso também é muito importante para as escolas que têm deficiência de acesso à internet.

SISTEMA AUTOVOLT

Voltagem automática sem necessidade de seleção (110V a 220V). Este recurso evita danos elétricos causados por oscilações na rede e também dispensa a necessidade de estabilizadores.

CABO ANTI CHOQUE E BOTÃO LIGA/DESLIGA

A PlayTable utiliza apenas um cabo de alimentação, facilitando a instalação em sala de aula. Um único botão de ligar e desligar também facilita a inicialização e finalização das atividades.

SISTEMA OPERACIONAL DE GESTÃO DE APLICATIVOS – SOP

A PlayTable possui um sistema operacional próprio para gestão de aplicativo (SOP). Além de gerenciar os jogos e aplicativos, o SOP procura e instala as atualizações ou novos aplicativos:

Gerenciamento dos aplicativos instalados na PlayTable;

Controle de segurança para não permitir o acesso ou a instalação de conteúdos indesejados;

Instalação das atualizações dos aplicativos em modo online (wi-fi) ou em modo off-line (através da entrada USB);
Instalação de novos aplicativos, tanto em modo online (wi-fi) como em modo off-line (através da entrada USB);
Permissão de acesso remoto para assistência técnica através de senha e sistema de token.

CERTIFICAÇÃO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Os aplicativos da PlayTable possuem o selo de Classificação Indicativa Livre do Ministério da Justiça, ou seja, estão livres de qualquer apologia à violência, sexo ou drogas. Apesar de ser uma certificação compulsória, muitos aplicativos que estão hoje no mercado não foram submetidos a este crivo, o que pode acarretar prejuízos para as crianças, que muitas vezes ficam expostas a conteúdos inadequados para sua faixa etária. A plataforma fechada não permite que haja anúncio ou qualquer conteúdo de publicidade infantil e compra dentro dos aplicativos.

LIGA DOS HERÓIS

A Liga dos Heróis, que será lançada em 2020 junto com o Clube PlayTable, é um aplicativo para personalização de avatares. Antes de começar a jogar, as crianças criam seus avatares, que vão acompanhar a brincadeira durante todo o ano letivo, enviando para o portal todas as informações de desempenho do estudante, por jogo. Assim, fica fácil para o professor acompanhar sua turma, comparando-as com o desempenho de outras turmas, caso necessite. Os gestores terão toda a informação para a tomada de decisão, a partir da análise dos dados de jogos.

SERVIÇOS PERSONALIZADOS PLAYTABLE

GARANTIA, SUPORTE E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

A PlayTable possui um ano de garantia total do equipamento. Oferece também suporte técnico remoto gratuito aos usuários, por meio de uma equipe técnica especializada. Quando não for possível solucionar o problema por acesso remoto, a fabricante oferece assistência técnica na fábrica ou através de empresas especializadas e autorizadas PlayTable.

CAPACITAÇÃO TÉCNICA E TREINAMENTO PEDAGÓGICO PRESENCIAL

Além do fornecimento do Manual de Capacitação Técnica, a equipe PlayTable oferece a possibilidade de contratação da Capacitação Técnica Presencial para os educadores, com oficinas práticas orientadas para a inserção da tecnologia nos planos pedagógicos e para o uso prático do equipamento em sala de aula, considerando que os professores têm a oportunidade de esclarecer pessoalmente todas as suas dúvidas.

REFERÊNCIAS

Bomtempo, Edda. ; Going, Luana Carramillo. Felizes e brincalhões: uma reflexão sobre o lúdico na educação. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar. Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a base. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, 7 de julho de 2015.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 de junho de 2014.