



PASSANINE

MÓVEIS E RECURSOS EDUCACIONAIS

PASSANINE
MÓVEIS E RECURSOS EDUCACIONAIS

(91) 98330-4909
@smalmeida.passanine@gmail.com



VISITE NOSSA LOJA TV SÃO PEDRO, 842 (LOJA 02)
PRÓXIMO A AVENIDA CONSELHEIRO FURTADO



@passanine

BRINK TOUCH

mesa educacional interativa

INTRODUÇÃO

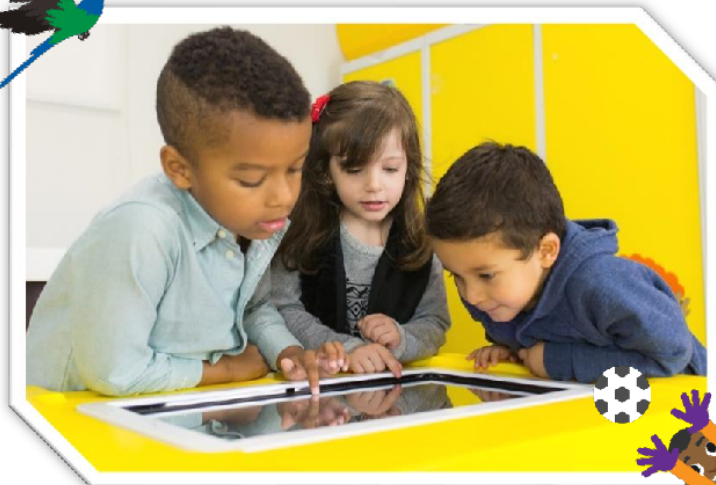


A **ação educativa** é feita no agora e deve durar o tempo necessário para se tornar significativa e inesquecível. Para contribuir com ela, a Brink Mobil idealizou a **mesa educacional interativa – Brink Touch** - como ferramenta que leva em conta as influências dos espaços educativos, tempo, ideias, escolhas, lembranças e intervenções que o professor faz.

A **Brink Touch** convida o professor para uma ação educativa criteriosa e intencional. A mesa educacional irá possibilitar provocar, instigar e alimentar a curiosidade do aluno para o saber mais, criar mais. Os aplicativos retêm a atenção do aluno por meio de cores, sons e dinâmicas interativas e lúdicas. Cada estímulo é pensado e planejado para uma aprendizagem efetiva.

Por meio de jogos, a criança cria laços com o mundo fazendo uso da imaginação, da atenção, das hipóteses, das reflexões, das emoções e das observações. O **jogar** ainda desenvolve a estratégia: é necessário fazer as melhores escolhas, àquelas capazes de dar continuidade à brincadeira.

Para aprender, o aluno precisa de uma constante ação/reflexão sobre o objeto do conhecimento colocado à disposição. Isso exige uma **intenção**, uma interação, uma problematização que demanda espaço e tempo. Respeitando esta condição, os aplicativos Brink Touch têm como principal característica explorar os processos de pensamento que possibilitem ao indivíduo aprender, ser mais, ir além.



Indicada para crianças a partir de 3 anos de idade, a Brink Touch foi ergonomicamente preparada para que as crianças a utilizem de forma compartilhada. Os recursos dialogam com o aluno e o convidam para uma navegação autônoma.



As interações com outras pessoas e tudo o que está no seu entorno poderão aprofundar, ampliar e intensificar conceitos, atitudes e procedimentos, aspectos afetivos, cognitivos e motores, para que as possíveis novas ideias sejam incorporadas e as possíveis novas reflexões possam fundamentar a produção de **novos saberes**.

Impactos educacionais esperados



O **protagonismo** da inclusão digital deve estabelecer-se ao promover a sistematização do conhecimento, com o envolvimento do aluno na criação, reflexão, análise, compreensão, seja de conceitos ou de ideias. Brink Touch apresenta a informação por meio de **atividades interativas** que abordam o conteúdo curricular de forma lúdica, atrativa e investigativa. Os impactos e benefícios a partir da inclusão dos recursos na prática pedagógica são, principalmente:



Inclusão digital de alunos e professores por meio de exposição a novas tecnologias;



Diminuição da **evasão escolar** devido ao interesse dos alunos pelas novas linguagens de tecnologia integradas ao ambiente escolar;



Aumento significativo da proficiência em **habilidades tecnológicas** pelo uso de diversos recursos tecnológicos;



Alunos mais críticos e **participativos** em decorrência da interação com a ferramenta e com a turma;



Alunos mais preparados para a **tomada de decisão** por meio da exposição a situações em que se fazem necessárias a análise crítica e a autonomia;



Alunos motivados para a **produção de conhecimentos** e para a criatividade pelo contato com ferramentas de autoria e de produção;



Professores estimulados na criação de planos de aula mais instigantes, que aliem tecnologias tradicionais, como caderno e quadro-negro, com as tecnologias educacionais contemporâneas e a **cultura digital**;



Professores engajados na criação de um ambiente de **criatividade e interatividade** favorável ao processo de ensino-aprendizagem.



DESCRIÇÃO TÉCNICA

BRINK TOUCH – MESA EDUCACIONAL INTERATIVA

A Brink Touch é a mesa educacional interativa da Brink Mobil que aprimora a prática pedagógica na sala de aula da Educação Infantil ao Ensino Fundamental – Anos Iniciais, aliando conteúdo curricular, linguagem de game e aplicativos que desafiam as crianças e as motivam a se superar em cada tarefa. Desenvolve habilidades motoras, lógica, atenção, percepção, memória, capacidade de decisão e de solução de problemas.

O equipamento da Brink Touch é seguro, simples de utilizar, com a tela sensível ao toque, lacrado e com proteção de conteúdo - para o usuário, não é possível fazer novas instalações e nem apagar os aplicativos instalados. Permite mais de um toque simultâneo por um ou mais usuários, podendo utilizar o dedo ou outros objetos de materiais diversos, como metal, madeira, plástico etc. Ações como arrastar objetos na tela, redimensionar com dois toques, apertar botões, girar objetos, são permitidos.

Concebida em forma de mesa, possui revestimento externo de polietileno em diversas cores, material de alta resistência que protege o equipamento contra eventuais batidas.



Funciona no modo off-line, ou seja, não há necessidade de conexão com a internet para acessar completamente os conteúdos digitais da mesa. Para acessar o menu com os aplicativos, basta apertar o botão liga/desliga da mesa.

Conteúdo pedagógico

Indicada para crianças a partir de 3 anos de idade, a Brink Touch foi ergonomicamente preparada para que as crianças a utilizem de forma compartilhada, ou seja, de 2 a 4 crianças ao mesmo tempo. Os recursos dialogam com o aluno e o convidam para uma navegação autônoma. Ainda assim, o professor pode ser a peça-chave para o sucesso do trabalho, atuando como mediador do conhecimento para construir planos de aulas estimulantes, instigantes, que incluam recursos digitais.

Com menu de fácil navegação que direciona o usuário para escolha dos aplicativos.

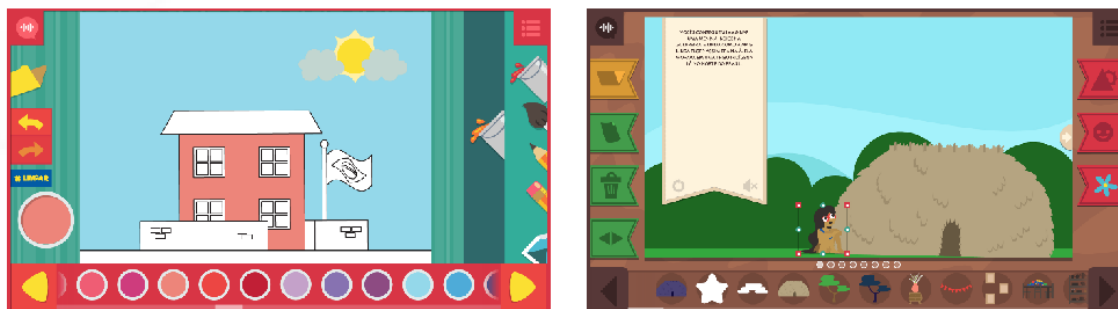


A mesa educacional oferece três tipos de recursos:

- **Desafios:** recurso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, tais como: classificar, identificar, interpretar, localizar, memorizar, nomear, ordenar, relacionar e traçar.



- **Ferramentas:** softwares de autoria e de conteúdo, que permitem variar as atividades e que estimulam o desenvolvimento cognitivo, a linguagem e a autonomia.



- **E-books:** histórias infantis envolventes destinadas a apoiar o desenvolvimento do hábito da leitura, cujo roteiro é apresentado por meio de texto escrito, oral, ilustrativo e traduzido na língua de sinais (LIBRAS).



Com **72 aplicativos** entre desafios, ferramentas e e-books, que possibilitam mais de 200 atividades diferenciadas, indicados para Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Exploram os conteúdos de forma inter e multidisciplinar e foram desenvolvidos com base nos documentos oficiais do MEC (BNCC e Diretrizes Curriculares)

Especificações técnicas

Display:	Full HD HDMI Signal 1080P
Dimensão da tela:	21,5 polegadas
Tipo:	tela <i>touch screen</i> de infravermelho multitoque, com recursos contra interferência de luz.
Processador:	Intel Celeron
Capacidade de armazenagem:	120 Gbytes
Sistema operacional:	Windows 10 IOT Enterprise
Saídas/entradas:	1 VGA, 1 HDMI, 1 USB 2.0, 1 USB 3.0, 1 interface DVI, 1 áudio, 1 microfone, 2 autofalantes
Brilho:	$\geq 300 \text{ cd/m}^2$
Taxa de contraste:	$\geq 1200: 1$
Tempo de resposta:	< 6 ms
Alimentação:	100~240V
Conectividade:	Wi-fi integrado
Dimensões da estrutura plástica para o equipamento:	Altura: 60,5cm; comprimento: 88,5cm; largura: 58,5cm.
Garantia:	1 ano

LIVRO DE APOIO AO TRABALHO DOCENTE

Livro impresso de apoio ao trabalho docente, com a fundamentação teórica e defesa pedagógica, orientações metodológicas, tipos de recursos, descrição sobre o processo de navegação e usabilidade, descrição dos aplicativos, sugestões de uso e orientações pedagógicas inclusivas.

CAPACITAÇÃO DOS PROFESSORES

Para que o uso de tecnologias traga resultados efetivos, os professores como facilitadores de todo o processo, deverão ser preparados, tanto nos aspectos técnicos como pedagógicos em relação à ferramenta que farão uso, sentindo-se seguros em manipulá-la e conscientes dos benefícios que conseguirão obter.