

Mesa interactiva digital

Educa Nave

Juegos, historias e interacción
para niños de 4 a 8 años.

Tecnología y mediación docente
en Educación Inicial y primeros años escolares.



¿Por qué usar una mesa interactiva?

Actividades digitales para explorar, conversar y aprender en grupo.



01 Participación

Juegos individuales y grupales, con hasta cuatro niños por mesa.

02 Exploración

Desafíos organizados por niveles de desarrollo y dificultad.

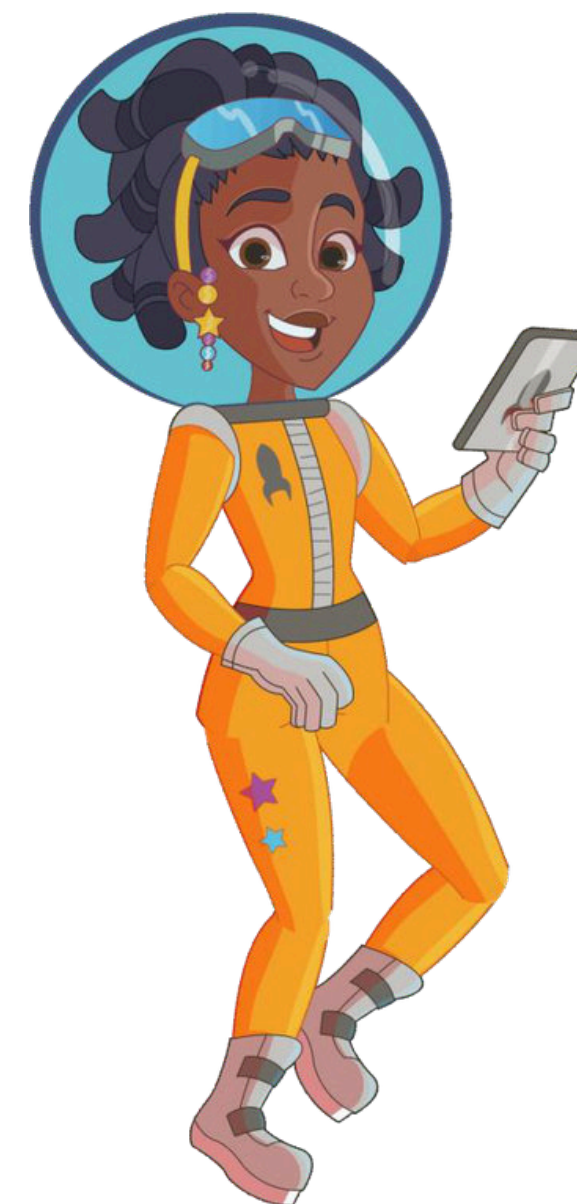
03 Mediación docente

Recursos digitales con secuencias didácticas y formación docente.

Recursos pedagógicos

Propuestas para niños de 4 a 8 años.

- Juegos organizados por niveles de desarrollo.
- Exploración individual y grupal, con hasta cuatro niños.
- Actividades con diferentes niveles de dificultad.
- Recursos de accesibilidad para diferentes necesidades.
- Historias narradas y contenidos vinculados a la BNCC de Brasil.



Planificación y acompañamiento docente en cada actividad.

Más de 300 actividades

Juegos, historias digitales y tecnología híbrida.

300+

posibilidades de interacción

Jugar, interactuar, participar,
conocer, expresarse, explorar,
crear e investigar.



Contenidos para distintos objetivos de aprendizaje.

Nueve ambientes interactivos

Contenidos que conectan diferentes áreas de aprendizaje.



**Espacios, tiempos,
relaciones y números**



**Alfabetización,
conciencia fonológica,
lectura y escritura**



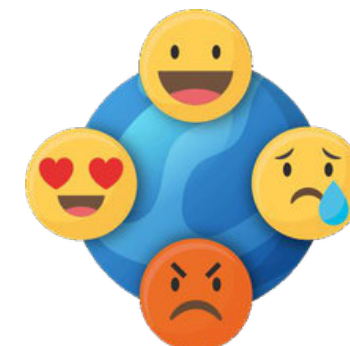
**Sostenibilidad, ciencias,
ciudadanía y consumo**



**Identidad, alteridad y
derechos de la infancia**



**Autoría, creación y
juego simbólico**



**Educación
socioemocional**



**Cuerpo, movimiento y
arte**



**Lenguaje
computacional**



**Literatura y narración
de historias**

Estructura y recursos de la mesa

Características descritas en el material original del producto.

Uso diario

- Limpieza sencilla
- Vidrio resistente a impactos y agua
- Plástico de alta resistencia y no tóxico
- Garantía de un año en el material original



Interacción

- Pantalla multitáctil
- Interfaz intuitiva
- Juegos disponibles sin conexión
- Juegos para todos los públicos



Accesibilidad

- Audiodescripción
- Guías en altorrelieve
- Traducción en Libras (Brasil)
- Ampliación para baja visión



Tecnología híbrida con RFID

Tarjetas físicas y actividades digitales en una misma experiencia.

La mesa reconoce tarjetas interactivas por proximidad.

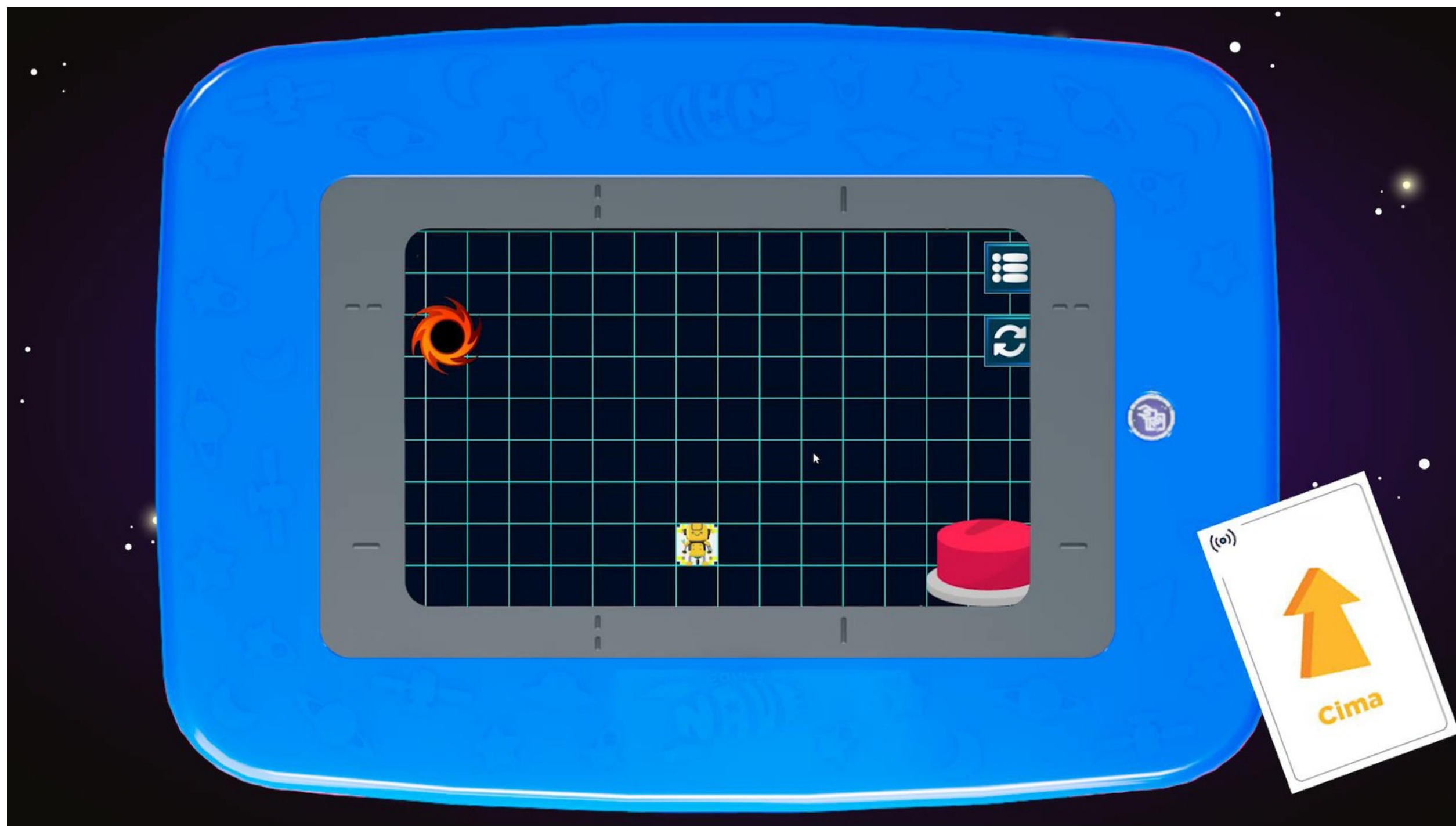
La tecnología RFID lee las tarjetas y conecta objetos físicos con los contenidos de la pantalla, ampliando las formas de interactuar con imágenes y textos.



Acercar. Reconocer. Interactuar.

Lenguaje computacional

Exploración de comandos en una actividad interactiva.



Comandos y movimientos

La imagen muestra una actividad de navegación con una tarjeta de dirección.

El docente puede orientar la exploración de los comandos y conversar sobre los caminos elegidos.

Accesibilidad en la interacción

Recursos físicos, visuales y sonoros de la versión original.

- Ampliación de elementos para niños con baja visión.
- Recursos en altorrelieve para apoyar la interacción con el objeto.
- Historias digitales con Libras, lengua de señas de Brasil.
- Audiodescripción para juegos, objetos e historias digitales.

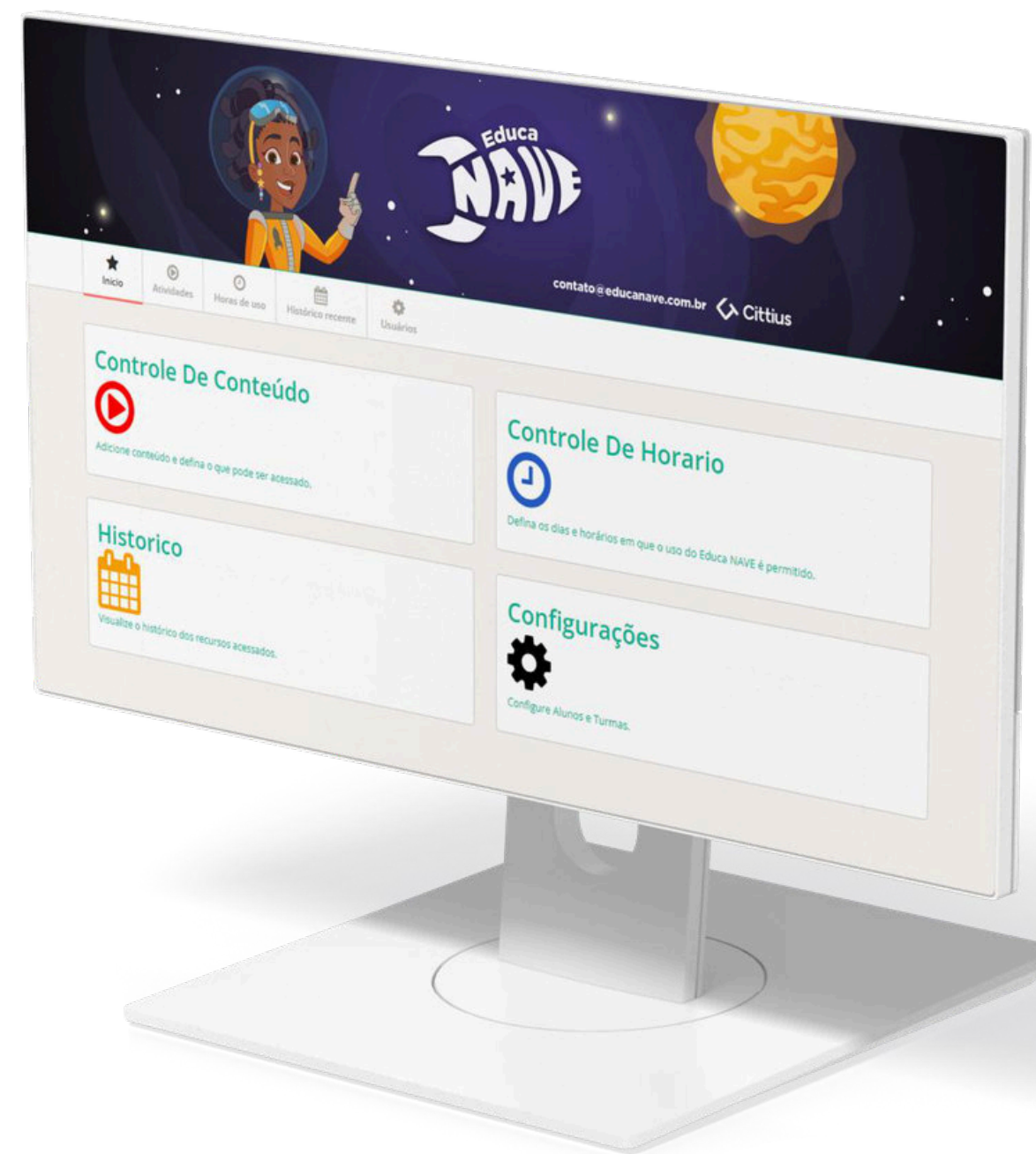


Detalle de las guías en altorrelieve.

Sistema de gestión

Organización de las actividades y de los usuarios.

- Registro de instituciones, docentes, estudiantes y grupos.
- Información y gestión de las actividades.
- Material de formación pedagógica en línea.
- Acceso local, en el sistema de la mesa, y en línea, en la plataforma.



Secuencia didáctica

Guías que ayudan al docente a planificar la clase.

Jogo: Que som é esse?

Alfabetização e consciência fonológica

Objetivos:	• 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	• 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.

01 Planificación

Objetivos, edad, contexto, tiempo, espacio y organización del grupo.

02 Desarrollo de la actividad

Exploración inicial, preguntas para comenzar, desarrollo y actividades complementarias.

03 Participación de todos

Orientaciones para incluir a todos los estudiantes en la propuesta.

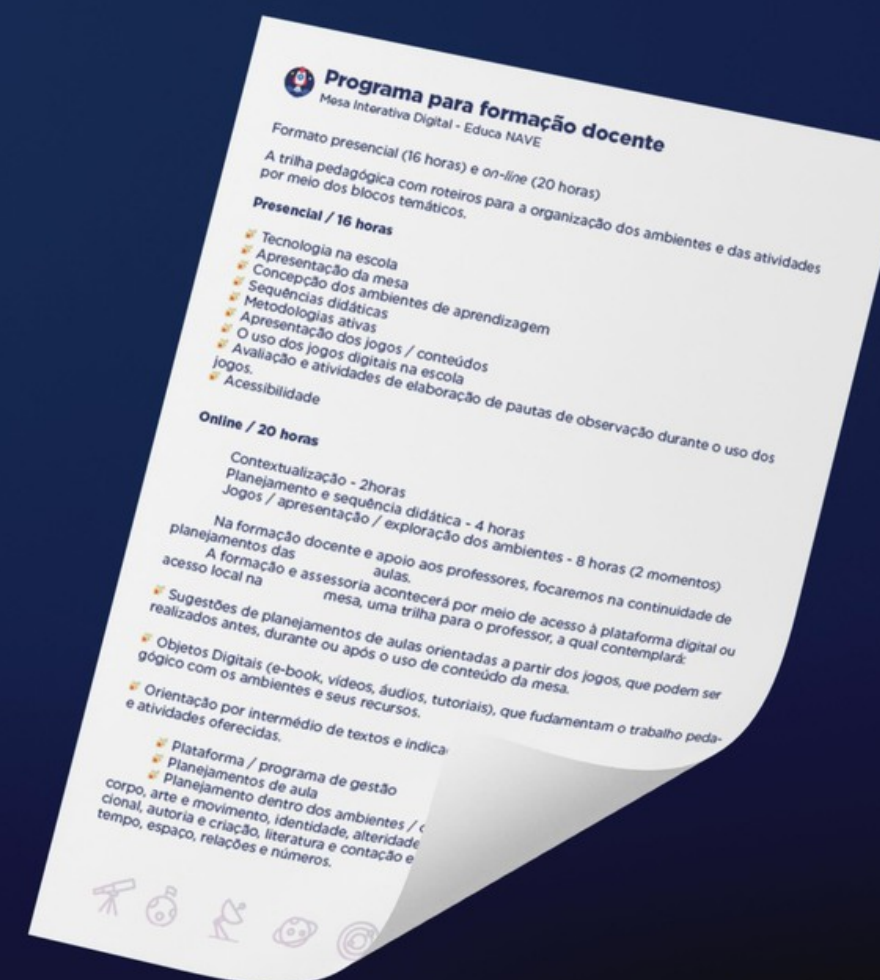
Programa de formación docente

Preparación para el uso pedagógico de los recursos.

Planificación para quien guía la clase.

El material presenta un programa de formación y orientaciones para explorar las actividades de la mesa interactiva.

Recursos digitales, mediación y organización de la práctica pedagógica.



Apoyo a la formación docente

Materiales para preparar, desarrollar y ampliar las actividades.

01

Planificación

Sugerencias para organizar la clase.

02

Objetos digitales

Recursos para explorar los contenidos.

03

Textos de orientación

Apoyo para desarrollar las propuestas.

04

Bloques de actividades

Propuestas para cada ambiente.

05

Libras (Brasil)

Lengua de señas de la versión original.

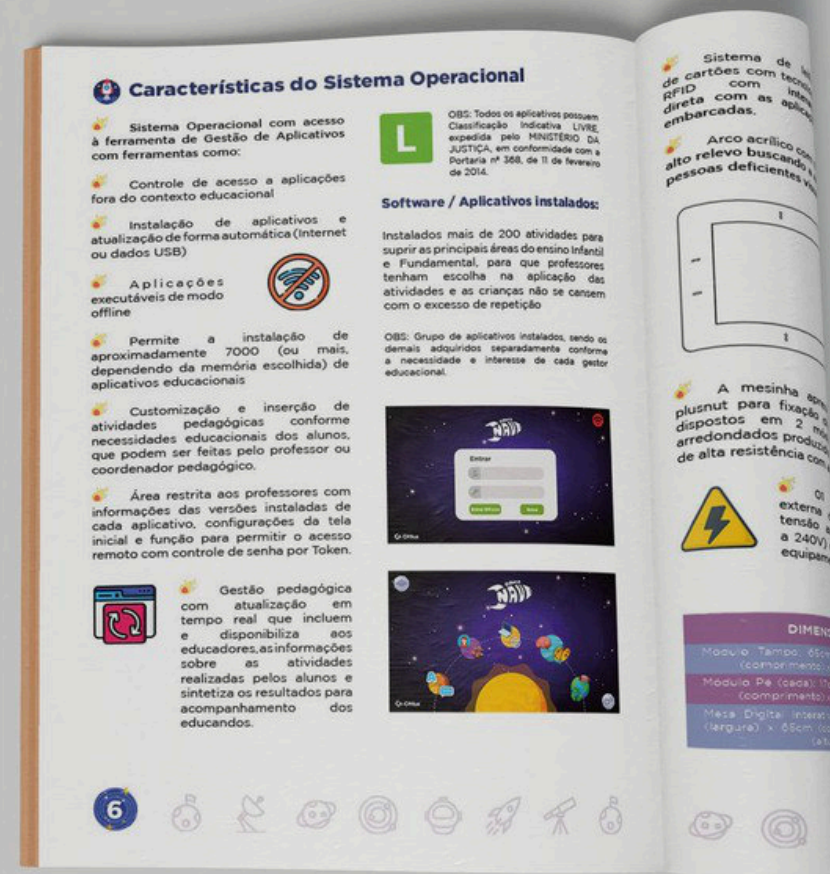
06

Audiodescripción

Recursos sonoros de accesibilidad.

Catálogo técnico

Referencia para conocer la estructura y el funcionamiento del producto.



Información para consultar

El catálogo reúne características del equipo y del sistema operativo.

Consulte a Veritas sobre la configuración indicada para su institución.

Catálogo de juegos

Contenidos y ejemplos para apoyar la elección de las actividades.

Un apoyo para la planificación.

El catálogo presenta los ambientes y juegos para consulta del docente.

La selección considera la edad, el objetivo pedagógico y las necesidades del grupo.



Educa Nave en su institución

Converse con Veritas Educativa sobre
su proyecto educativo.

veritaseducativa.com

hablaconmigo@veritaseducativa.com

Consulte con Veritas la configuración, los idiomas disponibles, la adecuación curricular, la accesibilidad local y las condiciones de suministro.

Adaptación del material Educa Nave de mayo de 2022. Las imágenes de los catálogos y de las interfaces conservan el idioma y la identificación del producto original.

