

# MESA DIGITAL INTERATIVA PARA CRIANÇAS

ESCOLA, CENTRO DE BRINQUEDOS, OFICINAS EDUCACIONAIS

PARA ATIVIDADES DE ENSINO EM GRUPO NA IDADE PRÉ-ESCOLAR



SmartMedia

**NADA MAIS ESTIMULANTE PARA A INTUIÇÃO DE UM NATIVO DIGITAL: DESENHAR, COLORIR, EXPERIMENTAR, APAGAR, ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO COM APLICATIVOS EDUCATIVOS**



**52 cm**  
**altura**

*\* Le immagini del prodotto sono puramente indicative e possono subire variazioni in qualunque momento senza preavviso.*

## EDUCAÇÃO: A ARTE DE APRENDER JOGANDO O ASPECTO DO JOGO PARA OPTIMIZAR A APRENDIZAGEM



## ESCOLA MATERNAL E OS 5 CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

*O eu e o outro. O corpo e o movimento. Os discursos e as palavras. Imagens, sons, cores, explorando novas tecnologias digitais e novas mídias.*

A mesa interactiva apoia as crianças nas actividades do jardim de infância que envolvem as competências de observação, exploração de objectos e materiais, desenho, coloração, audição de histórias e peças musicais e execução de danças e movimentos ao ritmo da música.

Ler imagens e sequências, colaborar com os colegas, brincar em uma língua estrangeira, desenvolver a coordenação olho-mão.

Conte, agrupe e ordene objetos e materiais de acordo com diferentes critérios.

Tudo isso graças aos inúmeros aplicativos educacionais existentes no mercado, muitas vezes em forma de jogos.

## APLICATIVOS EDUCACIONAIS ON-LINE

Intuitivos, disponíveis e facilmente descarregáveis nas App Stores online diretamente da mesa, graças à ligação Wifi presente, existem para todos os objetivos educativos e podem ser classificados em três macroáreas:

- App para desenvolvimento e/ou consolidação de competências básicas (exercícios de percepção, atenção, reconhecimento de formas, cores e tamanhos, orientação espacial e temporal, memória, raciocínio)
- Aplicativos que permitem inventar, desenvolver a criatividade (gráficos, música, escrita, lógica)
- Aplicativos preparatórios para atividades e conteúdos dos primeiros anos do ensino fundamental, como leitura e escrita, cálculo, elementos de ciência e tecnologia e língua estrangeira.

Modelo	SMT-K32	SMT-K43
Mostrar	LCD com retroiluminação LED	
Vidro	Anti-reflexo	
Diagonal	32"	43"
Dimensões totais (L x P x A)	96 x 66 x 52 cm	122 x 81 x 52 cm
Dimensões de exibição	69,57 x 39,03 centímetros	94,02 x 53,32 cm
Material superior	Madeira de faia com 5 cm de espessura pintada com verniz hidrorrepelente transparente, largura das bordas de cada lado 10 cm	
Sistema operacional e configuração	Android 11, 4 GB de RAM, ROM expansível de 32 GB	
Conectividade Android	Wi-Fi, LAN, Bluetooth	
Resolução	4K (3840x2160)	4K (3840x2160)
Contraste	4000:01	
Brilho	450 lúmens	
Tecnologia	Capacitivo - PCAP	
Número de toques	20	
Tempo de resposta	5ms	
Resolução de toque	4980x4980	
Alto-falantes integrados	2x5W	
Saída de toque USB	1	1
Entrada USB	1 x USB 3.0	1 x USB 2.0
Entrada HDMI	1	1
Entrada LAN	1	1
Saída de fone de ouvido	1	1
Leitor de cartão	Cartão SD	Cartão SD
PC com Windows Opcional, personalizável (*)	Configuração básica possível: processador Intel Core i5 com 4 GB de RAM, SSD de 128 GB, WiFi, LAN, 2x USB 3.0, 2 x USB 2.0, saída HDMI, saída VGA, saída de fone de ouvido, entrada de microfone, Windows 10 Pro	
Outras opções de configuração	SMT-AC, pernas em aço acetinado	
Software incluído	SmartMedia IWB, SmartTouch (compatível com Windows)	
Fornecido	Cabo de alimentação, cabo USB para toque	
Peso	32kg aprox.	40kg aprox.

\* Il PC integrato opzionale sostituisce Android

## RECURSOS DA TABELA

**Mesa interativa capacitiva de 20 toques** com Android Player integrado, com pés de ferro e moldura extra de 10 cm em madeira de Faia, um material quente que lembra os jogos do método Montessori e funciona como superfície de apoio adicional.

União entre tecnologia e madeira que une atividades digitais e tradicionais e proporciona ambientes educacionais diversificados em estilo moderno e de design.

**Altura reduzida, 52 cm:** concebido para ser utilizado com segurança em creches e salas de jogos para crianças em idade pré-escolar.

**À prova de água:** Derramamentos acidentais de líquidos não causarão problemas ao funcionamento da mesa, portanto as atividades digitais podem ser combinadas com atividades físicas de manipulação e criatividade.

## SOFTWARE E APLICATIVO INCLUÍDOS

**SmartMedia IWB** para criação de aulas com mais de 10.000 recursos de ensino.

**SmartMedia SmartTouch** para criar e gerenciar apresentações multimídia de qualquer tipo.

Ambos os softwares são compatíveis com Windows

Loja para baixar e instalar aplicativos educacionais e de entretenimento adicionais

