

VALOR DE REFERÊNCIA

ITEM	COD. TCE	COD. PREF.	QUANTIDADE	UNIDADE	DESCRIÇÃO	VALOR MEDIANO	VALOR TOTAL
1	0004729	391667	75	UNIDADE	PLATAFORMA DIGITAL INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR, TOUCHSCREEN, COM ECOSISTEMA COMPOSTO DE SISTEMA OPERACIONAL DE GESTÃO DE NO MÍNIMO 13 (TREZE) APLICATIVOS EDUCACIONAIS EMBARCADOS, DE CONFORMIDADE COM OS CRITÉRIOS PEDAGÓGICOS, TECNOLÓGICOS E DE ACESSIBILIDADE ESTABELECIDOS PELO MEC E VINCULADOS A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC. (COTA PRINCIPAL)	R\$ 14.500,00	R\$ 1.087.500,00
2	0004729	391668	25	UNIDADE	PLATAFORMA DIGITAL INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR, TOUCHSCREEN, COM ECOSISTEMA COMPOSTO DE SISTEMA OPERACIONAL DE GESTÃO DE NO MÍNIMO 13 (TREZE) APLICATIVOS EDUCACIONAIS EMBARCADOS, DE CONFORMIDADE COM OS CRITÉRIOS PEDAGÓGICOS, TECNOLÓGICOS E DE ACESSIBILIDADE ESTABELECIDOS PELO MEC E VINCULADOS A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC. (COTA RESERVADA PARA M.E. E E.P.P.)	R\$ 14.500,00	R\$ 362.500,00
VALOR TOTAL						R\$ 1.450.000,00	

V. Paganotti
Veridiana Paganotti

Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura

Leonir Bazzi de Moraes
~~Leonir Bazzi de Moraes~~
Coordenador 3



PLANILHA DE COMPOSIÇÃO DO VALOR DE REFERÊNCIA (MEDIANA)

ITEM	QUANT. UNIDADE	DESCRIÇÃO	P.P. 11/2019 HOMOL E ADJUD. BOM SUCESSO DO SUL - PR	SÍTIOS ELETRÔNIC. ESPECIALIZ.	CIENTEC CIEN. TECN.	DIGITAL BOOKS COMERC. DE SUPRIM.	BRIVIA COMERC. DE MAQU. INDUSTR.	VALOR MEDIANO	VALOR TOTAL
1	75	UNIDADE PLATAFORMA DIGITAL INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR, TOUCHSCREEN, COM ECOSSISTEMA COMPOSTO DE SISTEMA OPERACIONAL DE GESTÃO DE NO MÍNIMO 13 (TREZE) APLICATIVOS EDUCACIONAIS EMBARCADOS, DE CONFORMIDADE COM OS CRITÉRIOS PEDAGÓGICOS, TECNOLÓGICOS E DE ACESSIBILIDADE ESTABELECIDOS PELO MEC E VINCULADOS A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC. (COTA PRINCIPAL)	R\$ 10.000,00	R\$ 11.681,00	R\$ 14.895,00	R\$ 14.500,00	R\$ 14.680,00	R\$ 14.500,00	R\$ 1.087.500,00
2	25	UNIDADE PLATAFORMA DIGITAL INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR, TOUCHSCREEN, COM ECOSSISTEMA COMPOSTO DE SISTEMA OPERACIONAL DE GESTÃO DE NO MÍNIMO 13 (TREZE) APLICATIVOS EDUCACIONAIS EMBARCADOS, DE CONFORMIDADE COM OS CRITÉRIOS PEDAGÓGICOS, TECNOLÓGICOS E DE ACESSIBILIDADE ESTABELECIDOS PELO MEC E VINCULADOS A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC. (COTA RESERVADA PARA M.I.E. E E.P.P.)	R\$ 10.000,00	R\$ 11.681,00	R\$ 14.895,00	R\$ 14.500,00	R\$ 14.680,00	R\$ 14.500,00	R\$ 362.500,00
VALOR TOTAL									R\$ 1.450.000,00

Processo nº 0022
Fls. nº 0022
Visto



JUSTIFICATIVA

Justifica-se por meio das pesquisas abaixo relacionadas, que foram adotados os procedimentos instituídos pelo decreto municipal nº 062/2016 que disciplina a pesquisa de preços, visando a realização de processo licitatório para “**AQUISIÇÃO DE PLATAFORMAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCH SCREEN**” Para atender as Unidades de Ensino da Rede Municipal da Secretaria de Educação, Esporte e Cultura de Sinop/MT. Seguiu-se todos os parâmetros, observando a ordem de preferência de pesquisa instituída pelo Decreto.

REFERÊNCIAS

I – **Preços registrados ou praticados em outros entes públicos:**

<http://bomsucessodosul.pr.gov.br/wp-content/uploads/2019/02/HOMOLOGAÇÃO-e-ADJUDICAÇÃO-Pregão-Presencial-11.2019.pdf>

<http://bomsucessodosul.pr.gov.br/wp-content/uploads/2019/02/Pregão-Nº-011-2019-Processo-na-Íntegra.pdf>

II – **Pesquisa em mídia especializada, sítios eletrônicos especializados ou de domínio amplo:**

https://www.extra.com.br/acesorioseinovacoes/AcessoriosePerifericos/MesasDigitalizadoras/mesinha-digital-quinyx-tela-215-multi-toch-screen-qtm-2102-14514899.html?utm_medium=cpc&utm_source=gp_pla&idSKU=14514899&idLojista=31264&utm_campaign=info_shopping&gclid=EAlaIQobChMIwLL7p5P04wIVxQIRCh250gYNEAYYASABEGIX8vD BwE

III - **Pesquisa com fornecedores:**

CIENTEC CIÊNCIA E TECNOLOGIA EIRELI - CNPJ: 00.904.980/0001-57

DIGITAL BOOKS COMERCIO DE SUPRIMENTOS EIRELI-ME - CNPJ: 22.539.285/0001-76

BRIVIA COMERCIO DE MAQUINAS INDUSTRIAIS EIRELI-ME - CNPJ: 11.618.579/0001-77


Veridiana Paganotti

Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura


Leonir Bazzi de Moraes
Coordenador 3



CEP: 32
 Processo nº: 29
 Fls. nº: 29
 Visto: m

PREFEITURA MUNICIPAL DE BOM SUCESSO DO SUL – PR.

HOMOLOGAÇÃO E ADJUDICAÇÃO

PREGÃO PRESENCIAL Nº 11/2019 – Registro de Preços nº 07/2019

Em concordância com a Ata datada em 12/04/2019 de Abertura do processo licitatório na modalidade de Pregão Presencial nº 11/2019, que teve como objeto o registro de preços para aquisição de Mesas Digitais Interativas Multidisciplinares Touch Screen, destinadas para as escolas municipais de Bom Sucesso do Sul, conforme Termo de Referência anexo I do edital, **HOMOLOGO** por seus próprios fundamentos determinando que seja **ADJUDICADO** o seu objeto a favor da empresa **BLINK - COMERCIO E REPRESENTACAO LTDA**, com o CNPJ 28.224.812/0001-30, conforme descrição e valores abaixo relacionados:

Item	Descrições do Item	Unid	Qtd.	Valor Unit. R\$	Valor Total Item R\$
1	<p>ESTRUTURA FÍSICA</p> <p>Mesa digital interativa multidisciplinar touch screen: A mesa digital deve ser composta por tampo com tamanho aproximado de 65,00 cm de largura, 90,00 cm de comprimento e 20,00 cm de altura com pés de aproximadamente 45,00 cm de altura. Podendo ser utilizada como mesa ou fixada na parede com diferentes inclinações. O produto deve ser fabricado (tampo e pés) em plástico amortecedor para absorver impactos e vibrações, de modo a evitar danos aos componentes eletrônicos. O equipamento deve conter todos os cantos arredondados, sendo que a tela multitoque deve estar inserida na parte superior do tampo com estrutura resistente para sustentar a tela. Estas especificações são necessárias para garantir a segurança dos utilizadores do equipamento.</p> <p>Para evitar o uso incorreto de funções feitas por parte dos alunos e que problemas de operação sejam minimizados, o equipamento não deverá conter botões físicos que fiquem ao alcance direto do aluno. O equipamento deve possuir as seguintes interfaces de controle e comunicação os quais devem estar embutidas na parte inferior do tampo: sistema de som estéreo digital, conexão USB, conexão sem fio, conector de energia e sistema refrigeração, o qual não deve gerar ruídos excessivos. A parte inferior do tampo deverá possuir proteção por meio de grades para o sistema de refrigeração e sistema de som. O botão liga/desliga do equipamento, deve estar localizado na parte inferior do tampo, para que o mesmo não seja pressionado acidentalmente pelos alunos.</p> <p>A estrutura dos pés deve ser separada do tampo e a fixação entre eles deve ser feita por parafusos. Equipamentos tenham fixação por encaixe serão aceitos desde que, possuam também parafusos para a fixação do tampo e dos pés. A fixação deve ser feita da base do tampo com o topo dos pés, quando da utilização do equipamento como mesa. Para a utilização do equipamento na parede, este deve ser acomodado em um suporte próprio, feito especificamente para o equipamento, sendo que este suporte deve ser fixado na parede, por meio de parafusos.</p> <p>O suporte para a fixação do equipamento na parede, deve ser de metal e possuir regulagens que permitam ajustar a inclinação do tampo.</p> <p>Como o produto será destinado a crianças, o mesmo deve ser perfeitamente seguro, inclusive nos circuitos elétricos, eletrônicos e componentes estruturais.</p> <p>O conjunto (pés e tampo) deve ser resistente e seguro, pois deve ser previsto que os alunos eventualmente apoiem-se no equipamento. Não serão aceitos equipamentos cuja base (pés) sejam mal distribuídos e gerem riscos na utilização. Sugere-se 04 (quatro) pontos de fixação, devidamente distribuídos.</p> <p>Caberá ao CONTRATANTE escolher as cores dos equipamentos, sendo que deve ser permitido a escolha de até duas cores por equipamento, ou seja, uma cor para o tampo e outra para os pés, isto para cada equipamento que o CONTRATANTE adquirir.</p> <p>ESPECIFICAÇÕES ELETRÔNICAS E ELÉTRICAS:</p> <p>O equipamento deverá dispor unidade de processamento embutida no interior do tampo, com placa principal de processamento, unidade de processamento, memória e disco de armazenamento. Possuir tela com tecnologia infravermelho, devendo ser inclusive multitoque (aceitar múltiplos toques na tela).</p> <p>A tela do equipamento deve reconhecer o toque humano e também permitir o toque por canetas de ponta macia e pincéis comuns. Deverá conter tela com tecnologia IPS (In-Plane Switching) e permitir a visualização da tela sem perda de resolução a partir de qualquer posição. Esta tecnologia é necessária pois os alunos poderão estar em volta do equipamento e mesmo assim possuir uma boa visualização do conteúdo exibido na tela.</p> <p>Deve conter tela de no mínimo 21,5 polegadas, sendo que a resolução deve ser Full HD (Full High Definition). Deverá portar conexão com internet sem fio, para que possam ser executadas tarefas administrativas, tais como: suporte remoto durante o período da garantia e atualizações de software. Não deve possuir navegador de internet para acesso em páginas de internet.</p> <p>O equipamento deve dispor de áudio estéreo digital, embutido, com o controle de volume feito diretamente pelos aplicativos educacionais. Não será aceito equipamento</p>	Und.	8	10.000,00	80.000,00

CPI
 Professor n.º 57
 Res. n.º 18
 Voto 3

cujo controle de volume exija que o foco saia do aplicativo educacional em uso, ou seja, que o aplicativo em uso seja fechado, arrastado, ou minimizado, para que tal função de volume seja ajustada.

Deverá portar entrada USB (Universal Serial Bus), a qual será usada salvar arquivos gerados dos aplicativos educacionais. É imprescindível, possuir voltagem automática, sem necessidade de seleção (110V a 220V) com proteção de surto elétrico. Pois alguns ambientes podem conter tomadas em 110V ou 220V, portanto é necessário que o equipamento seja preparado para suportar estas duas opções, não se tornando um obstáculo para o Município. Deve conter botão de liga/desliga, sendo que este, ao ser pressionado deve voltar a posição inicial. Isto serve para evitar que o equipamento seja ligado apenas inserindo o cabo de força, haja vista, que o produto não deve ligar automaticamente sem a intervenção de uma pessoa no botão liga/desliga.

Deverá dispor de conversor de tensão entre 12V e 24V conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.

ESPECIFICAÇÕES DE SOFTWARE:

Ao pressionar o botão de ligar, o produto deve carregar todos os processos que envolvem o funcionamento do equipamento, deverá ser automaticamente apresentada a tela do sistema principal para acesso aos aplicativos educacionais.

O usuário final não deve ter permissões de fechar o sistema principal de manuseio dos aplicativos. Esta tela deverá apresentar ícones grandes acompanhados da descrição geral do aplicativo e do nome do mesmo. Estes requisitos evitam problemas de manuseio, uma vez que os utilizadores (professores e alunos) estarão limitados a acessar as funcionalidades que realmente interessam para a aplicação das práticas ludo pedagógicas.

Com a finalidade de prevenção de problemas com manuseio, o equipamento não deve permitir ao usuário final contato direto com o BIOS (Basic Input Output System). Não devendo possuir também contato direto com a camada de sistema operacional. Tanto a tela do sistema principal, como os próprios aplicativos educacionais deverão ocupar toda a área do display. Com o objetivo de prevenção de problemas com manuseio, o equipamento não deve permitir ao usuário final qualquer operação que não seja relacionada aos aplicativos educacionais. O produto deverá ser somente desligado por meio do botão liga/desliga, sem causar qualquer dano ao sistema do equipamento, ou seja, não serão aceitos equipamentos que necessitem da interação do usuário no software para dar um comando de desligamento seguro.

O equipamento deve ser capaz de suportar eventuais quedas de energia sem danificar o sistema. O acesso aos aplicativos educacionais devem ser feitos por meio do toque em seu respectivo ícone.

As interfaces, narrações, músicas e efeitos sonoros dos softwares educacionais do equipamento, em todas as suas telas devem ser atrativos ao público-alvo, conforme faixa etária e serem inteiramente desenvolvidos seguindo os conceitos lúdicos e pedagógicos. O controle de volume do áudio deverá ser realizado diretamente nos aplicativos educacionais, sendo assim, não será aceito equipamento cujo controle de volume exija que o foco saia do aplicativo educacional em uso, ou seja, que o aplicativo em uso seja fechado, arrastado, ou minimizado, para que tal função de volume seja ajustada.

A funcionalidade de multitoque deve ser gerenciada (ativada ou não a quantidade de toques simultâneos permitidos), conforme o aplicativo educacional. Esta necessidade é justificada pelo fato de que os aplicativos educacionais podem ser específicos tanto para um participante, como para dois ou mais, conforme objetivo de cada aplicativo e atividade em curso. O equipamento entregue, pronto para funcionamento, não deve implicar qualquer custo adicional ao CONTRATANTE, de maneira que todas as licenças de software que se fizerem necessárias ou ainda outros custos não definidos neste termo deverão estar embutidos na PROPOSTA DE PREÇOS.

A aquisição do produto, acompanhado de seus respectivos softwares torna o CONTRATANTE permanentemente autorizado a utilizá-lo, sem qualquer necessidade de renovação de licenças. Os aplicativos educacionais não poderão exigir obrigatoriamente uma conectividade internet para seu devido funcionamento. O produto deve ser composto por 17 jogos/aplicativos educacionais, os quais devem ser alinhados às diretrizes curriculares do MEC (Ministério da Educação), devendo abranger os seguintes assuntos:

Língua Portuguesa - Atividades de desenvolvimento da alfabetização através de exercícios de formação de palavras em vários níveis diferentes, com múltiplos desafios e reforço da letra R e RR, J e G, L antes e depois de vogal e C, Ç, Ce e Ci.

Matemática - Atividades para proporcionar o conhecimento de adição e subtração, com a apresentação simultânea do cálculo.

Matemática - Atividades para proporcionar o conhecimento de multiplicação, englobando as tabuadas de 1 a 10.

Matemática - Atividades multiusuários para potencializar o desenvolvimento do pensamento lógico e exercício das quatro operações básicas, combinando sequências de cartas e respostas.

Matemática - Atividades multiusuários para potencializar o desenvolvimento do pensamento lógico e exercício da tabuada, combinando sequências de cartas e

Projeto nº 59
 An. nº 29
 nº 27

respostas.

Ciências - Atividades de conhecimento e exploração do corpo humano (órgãos, músculos e ossos).

História - Atividades de perguntas e respostas sobre a história do Brasil, desde o seu descobrimento, passando pelos períodos colonial, imperial e republicano.

Língua Inglesa - Atividades de aprendizado de palavras em inglês de diversos temas através da associação entre as imagens, pronúncia e escrita.

Libras - Atividades de aprendizado de libras, Língua Brasileira de Sinais, com diferentes modos de jogo e associação entre os sinais com resposta visual sendo feita por imagens em movimento ou animações para correta compreensão do sinal.

Raciocínio e conhecimento - Atividades multiusuários relacionadas ao círculo cromático, integrando código gráfico monocromático de identificações de cores para daltônicos, sustentado em conceitos universais de interpretação e desdobramento de cores, que permite aos daltônicos identificá-las corretamente;

Atividades de musicalização para aprendizado de conceitos de algoritmo e programação.

Atividades multissensoriais e visuoarticulatórias para apoio da alfabetização e relação entre fonemas e grafemas.

Atividades de soletração com base em metodologia fônica e visuoarticulatória para apoio da alfabetização, consciência fonológica e tratamentos de distúrbios de linguagem.

Atividades para identificar situações de infrações no trânsito, como atravessar fora da faixa, não usar capacete com bicicleta ou moto, não respeitar o semáforo, entre outros, e com no mínimo 5 níveis com progressão de dificuldade.

Atividades de formação de palavras de forma livre para enriquecimento do vocabulário, com opção de acentuação.

Atividades com cartas e informações de todos os Estados Brasileiros, incluindo o Distrito Federal, com indicadores sociais, de economia, de população e geopolíticos.

Atividades de comparação com informações de ordem física, alimentar e habitat com no mínimo 30 mamíferos da fauna brasileira.

Para atender as exigências da Lei nº 13.146/2015 o equipamento deve atender os requisitos mínimos abaixo:

Ícones grandes para atender crianças com baixa visão e/ou deficiência motora;

Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros) ou qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante;

Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDA/H, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia;

Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes;

Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático;

Aplicativos para desenvolvimento de coordenação motora fina e viso-motora, que permitam interação com acessórios físicos, como adaptadores de punho ou ponteiras, voltados para crianças com limitações motoras, tetraparesia ou paralisia cerebral;

Aplicativos para desenvolvimento de raciocínio lógico voltados para crianças com baixa visão;

Suporte de parede ou regulagem de inclinação do equipamento para permitir o uso por cadeirantes.

Todos os jogos embarcados e/ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido deverão ter a classificação indicativa LIVRE do Ministério da Justiça, em conformidade com a Portaria nº 368/2014 e também a comprovação de direitos autorais ou direitos de comercialização.

Todos os jogos embarcados e/ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido deverão ter a comprovação do alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Todos os aplicativos devem ter níveis diferentes de habilidade, controle da trilha sonora e sons.

Os aplicativos deverão conter a opção de rotação de tela em 180º sem distorção ou comprometimento da mecânica do jogo.. Apresentar prospecto da mesa digital juntamente com a proposta de preços, para checagem dos atributos e acessórios.

VALOR TOTAL HOMOLOGADO DA LICITAÇÃO

R\$ 80.000,00
(OITENTA MIL REAIS)

Bom Sucesso do Sul, 15 de Abril de 2019.

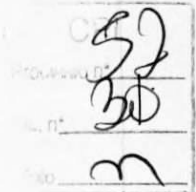
NILSON ANTONIO FEVERSANI
 Prefeito Municipal

Veridiana Paganotti
 Secretária Municipal de Educação
 Esporte e Cultura





Extra.com.br



Extra.com.br > Acessórios e Inovações > Acessórios e Periféricos > Mesas Digitalizadoras

Mesinha Digital Quinix Tela 21.5 Multi Toch Screen QTM-2102 - Bivolt

(Cód. Item 14514899) Outros produtos **Não Informado**



Vendido e entregue por **Leonfer**

Você Merece Garantia Extra

Este produto é vendido por um lojista parceiro e é garantido pelo Extra.com.br, que acompanha o pedido da compra até a entrega. Saiba mais

Por: **R\$11.681,10**

ou até 8x de **R\$1.460,14**

sem juros

Ver Parcelas

Comprar

Adicionar à lista de casamentos

Pague com o Cartão Extra ou do Grupo Pão de Açúcar

APROVEITE: Pague R\$11.681,10 em 1x ou em até 18x de R\$648,96 sem juros.

Não tem o Cartão Extra? **Peça já o seu.**



Informe seu CEP:

Ok

Pagamento

Cartão Extra

2x sem juros	R\$5.840,55
3x sem juros	R\$3.893,70
4x sem juros	R\$2.920,28
5x sem juros	R\$2.336,22
6x sem juros	R\$1.946,85
7x sem juros	R\$1.668,73
8x sem juros	R\$1.460,14
9x com juros (1,49% a.m.)	R\$1.396,50
10x com juros (1,49% a.m.)	R\$1.265,96
11x com juros (1,49% a.m.)	R\$1.159,19
12x com juros (1,49% a.m.)	R\$1.070,26

Leonir Bazzi

Paganotti
Veridiana Paganotti
 Secretária Municipal de Educação
 Esporte e Cultura

PUBLICIDADE



Compre Passagem em Até 5x

GOL Gol Linhas Aéreas



Abrir

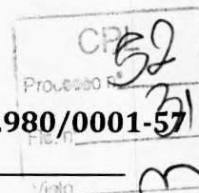
PUBLICIDADE





CIENTEC Ciência e Tecnologia Eireli

CNPJ: 00.904.980/0001-57



Palhoça, 05 agosto de 2019.

PARA:
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E CULTURA.
PREFEITURA MUNICIPAL DE SINOP/MT

AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCH SCREEN

Item	Tipo	Descrição da Solução Tecnológica	Qtd	V. Un.
1	Solução Tecnológica	Plataforma digital interativa e multidisciplinar, touchscreen, com ecossistema composto de sistema operacional de gestão de no mínimo 13 (TREZE) aplicativos educacionais embarcados, de conformidade com os critérios pedagógicos, tecnológicos e de acessibilidade estabelecidos pelo MEC e vinculados a Base Nacional Comum Curricular - BNCC.	100	R\$ 14.895,00
VALOR TOTAL				R\$ 1.489.500,00

- ✓ **Condições Comerciais:**
- ✓ **Forma de pagamento:** À vista, após a entrega dos equipamentos, através de Depósito ou Transferência Bancária (TED) em conta corrente indicada;
- ✓ **Validade do orçamento:** 60 (sessenta) dias;
- ✓ **Prazo de entrega:** Até 30 (trinta) dias após a assinatura do Contrato e referido Empenho e AF, no Almojarifado Central da Secretaria;
- ✓ **Garantia dos Equipamentos:** 01 (um) ano para defeitos de fabricação, que não estejam associados ao uso inadequado e/ou má conservação dos mesmos.

Veridiana Paganotti
Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura

Nos preços cotados estão inclusos todos os impostos, taxas e eventuais emolumentos incidentes sobre o fornecimento do objeto.

Observação:

Para melhor aproveitamento do potencial a ser explorado com o equipamento e **APLICATIVOS**, será ministrado sem ônus adicional, para cada 10 PLAYTABLE adquiridas com 20 (vinte) aplicativos/jogos, Capacitação Presencial para até 03 (três) educadores por escola em data e local a serem ajustados, nas seguintes condições:



CIENTEC Ciência e Tecnologia Eireli

CNPJ: 00.904.980/0001-57

CP	52
Processo nº	33
Fls. nº	33

- ✓ Duração: Períodos de 04 (quatro) horas.
- ✓ 01 (um) palestrante especialista em ludo pedagogia e 01 (um) profissional de apoio na apresentação da PlayTable aos educadores e esclarecimentos de dúvidas individuais durante o treinamento;
- ✓ Cadastro e orientação dos professores para acesso ao material de apoio digital disponibilizado a todos os participantes (material digital);
- ✓ Transporte, estadia e alimentação do palestrante e do profissional de apoio.

Dados para Depósito:

Cientec Ciência e Tecnologia Eireli.
CNPJ: 00.904.980/0001-57
Banco Bradesco (237)
Ag: 0347-6
Cc: 0093241-8

Ana Deise Mendes
Depto. Comercial CIENTEC

RES: Solicitação de Orçamento

Cientec Ciencia e Tecnologia <cientec.ciencia.sc@gmail.com>

Seg, 05/08/2019 15:14

Para: 'Leonir Bazzi' <leonir_volei@hotmail.com>

CPI	52
Processo nº	33
Fls. nº	
Visto	m

1 anexos (688 KB)

Orçamento - Sinop.MT -.pdf;

Boa tarde,
Atendendo vossa solicitação, segue o orçamento.

A disposição!

Ana Deise Mendes
Depto. Comercial.
(48) 99923-9275

De: Leonir Bazzi [mailto:leonir_volei@hotmail.com]
Enviada em: segunda-feira, 5 de agosto de 2019 15:23
Para: cientec.ciencia.sc@gmail.com
Assunto: ENC: Solicitação de Orçamento

Boa tarde.

Segue anexo solicitação de orçamento, para realização de processo Licitatório para **"AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCHSCREEN"** da Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura do Município de Sinop/MT.

Desde já grato.

Léo
66 3511 3719
66 99932 9582

ORÇAMENTO


DE: DIGITAL BOOKS COMERCIO DE SUPRIMENTOS EIRELI - ME
CNPJ/MF: 22.539.285/0001-76

PARA:
Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura
Prefeitura Municipal de Sinop/MT

AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCH SCREEN

Item	Tipo	Descrição da Solução Tecnológica	Qtd	V. Un.
1	Solução Tecnológica	Plataforma digital interativa e multidisciplinar, touchscreen, com ecossistema composto de sistema operacional de gestão de no mínimo 13 (TREZE) aplicativos educacionais embarcados, de conformidade com os critérios pedagógicos, tecnológicos e de acessibilidade estabelecidos pelo MEC e vinculados a Base Nacional Comum Curricular - BNCC.	100	RS 14.500,00
VALOR TOTAL			RS 1.450.000,00	
VALOR TOTAL - RS 1.450.000,00 (Um milhão quatrocentos e cinquenta mil reais).				
CARACTERÍSTICAS		ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS MÍNIMAS		
Estrutura Física		<ul style="list-style-type: none"> Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência, atóxico e não inflamável. Deve oferecer segurança ao usuário, possuindo fonte de alimentação externa e ser resistente a impactos e a líquidos. 		
Unidade de Processamento		<ul style="list-style-type: none"> CPU embutida no interior do tampo, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (mínimo 2Gb), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (SSD ou MSata) com capacidade mínima de 60Gb e unidades de entrada e saída de dados. 		
Interfaces e Acessos		<ul style="list-style-type: none"> Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho entre 21 e 23 polegadas, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, resolução de alta definição (Full HD), que permita a visualização da imagem em ângulo mínimo de 170° em todas as direções. Tela de toque, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho ou similar que permita a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 4 toques simultâneos. Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior do tampo, para maior segurança do usuário: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Som áudio digital estéreo; ✓ Microfone integrado; ✓ Conexão USB; ✓ Conexão VGA; ✓ Conexão HDMI; ✓ Conexão WI-FI; ✓ Conexão Etherhnet RJ-45; 		

Dequott
Verônica Paganotti
 Prefeitura Municipal de Educação e Cultura



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saída de áudio P2; ✓ Botão liga/desliga.
Dimensões em centímetros	<ul style="list-style-type: none"> • Tampo com medidas aproximadas de 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura), 10cm (tampo). • Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo em caso de o usuário se apoiar sobre o tampo.
Montagem	<ul style="list-style-type: none"> • Tamos e pés encaixados pela base do tampo, de forma fácil, rápida e segura ao usuário, evitando o tombamento do equipamento. • A conexão entre pés e tamos deve permitir o uso de parafusos ou outros tipos de fixadores que garantam que as duas partes não se desconectem com o uso.
Requisitos de Segurança	<ul style="list-style-type: none"> • Estrutura de polietileno, plástico ABS ou similar atóxico e não inflamável; • Tela resistente a líquidos (não imerso); • Antichoque e antivibração; • Componentes eletrônicos internos isolados; • Sem arestas ou quinas, com cantos arredondados; • Aberturas para ventilação de ar; • Tela resistente a pressão.
Energia	<ul style="list-style-type: none"> • Deve possuir fonte de energia externa com voltagem automática entre 110v e 240v; • Deve dispor de conversor de tensão entre 12V e 24V conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.
Sistema Operacional e de Gestão do Equipamento	<ul style="list-style-type: none"> • Deve possuir sistema operacional e de gestão do equipamento que controle os aplicativos nele instalados e que não permita o uso de outras aplicações que não sejam o conteúdo educacional específico da plataforma digital interativa. • Deve permitir a instalação de novos aplicativos e a atualização dos aplicativos existentes de maneira automática através de conexão Ethernet RJ-45, wi-fi ou pela entrada de dados USB. • O sistema deve apresentar diretamente os aplicativos instalados no equipamento sem a necessidade de acessar qualquer menu ou configuração anterior, facilitando o acesso aos aplicativos pelo usuário. • Estes aplicativos devem estar organizados por paginação com ícones ilustrados que sejam de fácil entendimento, inclusive por usuários com baixa visão (ícones em tamanho mínimo de visualização de 5 cm). Cada aplicativo deve trazer ainda uma legenda que identifique o seu objetivo pedagógico. • O sistema deve oferecer acesso a uma área de gestão dos aplicativos instalados no equipamento, com informações da versão instalada de cada aplicativo e a possibilidade de esconder determinados aplicativos da área de ícones visível ao usuário. • Para garantir a segurança da informação, é requisito que o equipamento ofereça a possibilidade de geração de um <i>token</i> ou outra forma de solicitação ao gestor do equipamento para permitir o acesso remoto pelo fabricante para suporte ou manutenção do equipamento. • O acesso a área de gestão dos aplicativos e outras configurações deve ser limitado a usuários com conhecimento deste acesso, evitando assim que o usuário final efetue alterações que não são autorizadas pelos gestores do equipamento. • Ainda visando evitar a má utilização do equipamento, não deve ser permitido fácil acesso a nenhuma interface do sistema operacional que não seja com o objetivo de gerenciar os aplicativos ou informações de acesso remoto, gestão dos usuários e demais funcionalidades relacionadas aos aplicativos ou uso geral do equipamento. • Não deve ser permitido o acesso livre a internet pelo usuário final através de navegadores ou aplicativos que não tenham objetivo pedagógico e/ou permitam a pré-seleção do conteúdo pelos gestores do equipamento. Também não deve ser permitida a instalação no equipamento de qualquer aplicativo pelo usuário final, ficando esta permissão restrita aos gestores do equipamento.
Sistema de Gestão Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Deve permitir o compartilhamento das informações coletadas com outras tecnologias com extração dos dados da tecnologia no formato de dados abertos. • Deve registrar e visualizar, via portal web, os dados sobre a interação dos atores educacionais com a tecnologia, bem como possuir mecanismos para utilizar os dados gerados pela tecnologia para fazer uma gestão inteligente da aprendizagem. • Sistema de gestão de alunos através de portal web com informações em nível de gestão dos equipamentos.

	<p>gestão dos aplicativos instalados, gestão de suporte (ferramenta para suporte e chamados técnicos), customização e criação de atividades, gestão dos alunos (acompanhamento pedagógico dos alunos, acompanhamento do desenvolvimento de turmas e alunos com métricas individuais de cada atividade), pesquisas de recursos por componente curricular da BNCC, ferramenta para planos de aula customizados e materiais de apoio ao professor.</p>
<p>Acessibilidade</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para atender as exigências da Lei nº 13.146/2015 o equipamento deve atender os requisitos mínimos abaixo: • Ícones grandes para atender crianças com baixa visão e/ou deficiência motora; • Livros em LIBRAS para contação de histórias; • Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros) ou qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante; • Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDA/H, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia; • Aplicativos com histórias interativas para desenvolvimento do português escrito para crianças surdas; • Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes; • Aplicativos para desenvolvimento de lógica de programação e educação financeira para crianças com altas habilidades / superdotação; • Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático; • Aplicativos para desenvolvimento de coordenação motora fina e viso-motora, que permitam interação com acessórios físicos, como adaptadores de punho ou ponteiros, voltados para crianças com limitações motoras, tetraparesia ou paralisia cerebral; • Aplicativos para desenvolvimento de raciocínio lógico voltados para crianças com baixa visão; • Suporte de parede ou regulagem de inclinação do equipamento para permitir o uso por cadeirantes.
<p>Aplicativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos os jogos embarcados e/ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido deverão ter a classificação indicativa LIVRE do Ministério da Justiça, em conformidade com a Portaria nº 368/2014. • Todos os aplicativos devem estar aderentes a Base Nacional Comum Curricular – BNCC. • Língua Portuguesa – Atividades de desenvolvimento da alfabetização através de exercícios de formação de palavras com a 1ª letra, vogais, palavras acentuadas, plural, ditongo, tritongo, encontro consonantais e de conformidade com o novo acordo ortográfico. • Matemática – Atividades para proporcionar o conhecimento de adição e subtração, com a apresentação simultânea do cálculo. • Matemática – Atividades para proporcionar o conhecimento de multiplicação, englobando as tabuadas de 1 a 10. • Matemática – Atividades multiusuários para potencializar o desenvolvimento do pensamento lógico e exercício da tabuada, combinando sequências de cartas e respostas. • Ciências – Atividades de conhecimento e exploração do corpo humano (órgãos, músculos e ossos). • História – Atividades de perguntas e respostas sobre a história do Brasil, desde o seu descobrimento, passando pelos períodos colonial, imperial e republicano. • História interativa para primeiro ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza; • História interativa para segundo ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza; • História interativa para terceiro ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza; • Língua Inglesa – Atividades de aprendizado do nome de animais e outros temas através da associação entre as imagens, pronúncia e escrita de cada animal. • Literatura – Atividades para narração de histórias, devendo apresentar o modo leitura para crianças em fase de alfabetização e outro para crianças em fase pré-escolar, com opção de apresentação do texto em letras maiúsculas e minúsculas, com no mínimo três obras e a possibilidade de inclusão de novas obras e que ofereça

	<p>opções de livros em LIBRAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação Viso-Motora – Toque sequencial para desenvolvimento da coordenação viso-motora, motora fina e percepção visual. • Raciocínio e Construção – Atividades de estímulo ao desenvolvimento da coordenação motora, senso espacial e exercício de construção. • Raciocínio e conhecimento – Atividades multiusuários relacionadas ao círculo cromático, integrando código gráfico monocromático de identificações de cores para daltônicos, sustentado em conceitos universais de interpretação e desdobramento de cores, que permite aos daltônicos identificá-las corretamente; • Memorização e Atenção – Atividades para estabelecer relações entre imagens dos objetos e a sua posição na tela. • Criação Livre – Atividades para a criação de desenhos e formas sobre página em branco, com disposição digital de aquarela de cores, função régua, lápis, pincéis, borracha, balde de tinta e textura. • Pintura Digital – Atividades para o desenvolvimento através da pintura de múltiplas habilidades e áreas cognitivas com disposição digital de aquarela de cores, função régua, lápis, pincéis, borracha, carimbo, balde de tinta e textura. • Conhecimento, Atenção, Reflexo e Ritmo - Toque sequencial para desenvolvimento da coordenação viso-motora, motora fina e percepção visual, estímulo ao senso espacial, para aplicação individual e coletiva. • Todos os aplicativos devem ter níveis diferentes de habilidade e pontuação de cada usuário (exceto para Criação Livre, Pintura Digital e Literatura), controle da trilha sonora, sons e narração orientativa além da identificação do usuário. • Os aplicativos deverão conter a opção de rotação de tela em 180° sem distorção ou comprometimento da mecânica do jogo, exceto quanto a dinâmica do jogo não necessitar de rotação.
Acessórios	<ul style="list-style-type: none"> • Suporte para fixação em parede, com regulagem angular, compatível com o padrão VESA de mercado. • Manual de montagem e instalação.
Garantia	<ul style="list-style-type: none"> • Garantia de 12 (doze) meses fornecida pelo fabricante contra defeitos no hardware, estrutura do equipamento e aplicativos.
Assistência Técnica	<ul style="list-style-type: none"> • Em todo o Brasil, com sistema de assistência técnica autorizada e canal de suporte gratuito direto com o fabricante.
Capacitação Técnica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacitação para professores incluindo uma oficina de Ludopedagogia para uso do equipamento e aplicativos, montagem do equipamento e manutenção. Manual de Capacitação impresso contendo módulo para Educação Especial e Certificado.

Salvador, 05 de agosto de 2019.

Observações: Mesas com 13 (Treze) aplicativos.

Validade da proposta: 30 (Trinta) dias.

Prazo de entrega: 30 (Trinta) dias.

Frete: incluso na proposta.

Capacitação e treinamento inclusos.

Garantia dos produtos – 01 Ano.

Pagamento: Instrução referido edital.

Fernando José Cantillo Jorles
DIGITAL BOOKS COMERCIO DE SUPRIMENTOS EIRELI - ME
CNPJ/MF: 22.539.285/0001-76

Re: ENC: Solicitação de Orçamento

contato@digitalbooks.net.br

Ter, 06/08/2019 09:42

Para: Leonir Bazzi <leonir_volei@hotmail.com>

CPF	32
Processo nº	38
Fls. nº	3
Foto	

1 anexos (2 MB)

Propostas.pdf;

Bom da,

Conforme solicitado, segue proposta.



contato@digitalbooks.net.br
 Ter, 06/08/2019 09:42
 Para: Leonir Bazzi <leonir_volei@hotmail.com>

Em 05/08/2019 15:20, Leonir Bazzi escreveu:

Boa tarde.

Segue anexo solicitação de orçamento, para realização de processo Licitatório para **"AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCHSCREEN"** da Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura do Município de Sinop/MT.

Desde já grato.

Léo
 66 3511 3719
 66 99932 9582



Leonir Bazzi



COMÉRCIO DE MÁQUINAS INDUSTRIAIS EIRELI - ME
CNPJ: 11.618.579/0001-77 - I.E 13.535.029-8
JARDIM SHANGAI-LÁ / CEP 78.070-200 / CUIABÁ/MT

CPI 52
Processado nº 39
Data

ORÇAMENTO

PARA:
Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura
Prefeitura Municipal de Sinop/MT

AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCH SCREEN

Item	Tipo	Descrição da Solução Tecnológica	Qtd	V. Un.
I	Solução Tecnológica	Plataforma digital interativa e multidisciplinar, touchscreen, com ecossistema composto de sistema operacional de gestão de no mínimo 13 (TREZE) aplicativos educacionais embarcados, de conformidade com os critérios pedagógicos, tecnológicos e de acessibilidade estabelecidos pelo MEC e vinculados a Base Nacional Comum Curricular - BNCC.	100	RS14.680,00
VALOR TOTAL				RS 1.468.000,00

CARACTERÍSTICAS	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS MÍNIMAS
Estrutura Física	<ul style="list-style-type: none">• Estrutura composta por tampo e pés separados, produzida com material plástico de alta resistência, atóxico e não inflamável.• Deve oferecer segurança ao usuário, possuindo fonte de alimentação externa e ser resistente a impactos e a líquidos.
Unidade de Processamento	<ul style="list-style-type: none">• CPU embutida no interior do tampo, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (mínimo 2Gb), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (SSD ou MSata) com capacidade mínima de 60Gb e unidades de entrada e saída de dados.
Interfaces e Acessos	<ul style="list-style-type: none">• Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho entre 21 e 23 polegadas, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, resolução de alta definição (Full HD), que permita a visualização da imagem em ângulo mínimo de 170° em todas as direções.• Tela de toque, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho ou similar que permita a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 4 toques simultâneos.• Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior do tampo, para maior segurança do usuário:<ul style="list-style-type: none">✓ Som áudio digital estéreo;✓ Microfone integrado;✓ Conexão USB;✓ Conexão VGA;✓ Conexão HDMI;✓ Conexão WI-FI;✓ Conexão Eterhent RJ-45;

Paganotti
Rosiliana Paganotti
Secretaria Municipal de Educação e Esporte e Cultura

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saída de áudio P2; ✓ Botão liga/desliga.
Dimensões em centímetros	<ul style="list-style-type: none"> • Tampo com medidas aproximadas de 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura), 10cm (tampo). • Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo em caso de o usuário se apoiar sobre o tampo.
Montagem	<ul style="list-style-type: none"> • Tampo e pés encaixados pela base do tampo, de forma fácil, rápida e segura ao usuário, evitando o tombamento do equipamento. • A conexão entre pés e tampo deve permitir o uso de parafusos ou outros tipos de fixadores que garantam que as duas partes não se desconectem com o uso.
Requisitos de Segurança	<ul style="list-style-type: none"> • Estrutura de polietileno, plástico ABS ou similar atóxico e não inflamável; • Tela resistente a líquidos (não imerso); • Antichoque e antivibração; • Componentes eletrônicos internos isolados; • Sem arestas ou quinias, com cantos arredondados; • Aberturas para ventilação de ar; • Tela resistente a pressão.
Energia	<ul style="list-style-type: none"> • Deve possuir fonte de energia externa com voltagem automática entre 110v e 240v; • Deve dispor de conversor de tensão entre 12V e 24V conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.
Sistema Operacional e de Gestão do Equipamento	<ul style="list-style-type: none"> • Deve possuir sistema operacional e de gestão do equipamento que controle os aplicativos nele instalados e que não permita o uso de outras aplicações que não sejam o conteúdo educacional específico da plataforma digital interativa. • Deve permitir a instalação de novos aplicativos e a atualização dos aplicativos existentes de maneira automática através de conexão Etherhnet RJ-45, wi-fi ou pela entrada de dados USB. • O sistema deve apresentar diretamente os aplicativos instalados no equipamento sem a necessidade de acessar qualquer menu ou configuração anterior, facilitando o acesso aos aplicativos pelo usuário. • Estes aplicativos devem estar organizados por paginação com ícones ilustrados que sejam de fácil entendimento, inclusive por usuários com baixa visão (ícones em tamanho mínimo de visualização de 5 cm). Cada aplicativo deve trazer ainda uma legenda que identifique o seu objetivo pedagógico. • O sistema deve oferecer acesso a uma área de gestão dos aplicativos instalados no equipamento, com informações da versão instalada de cada aplicativo e a possibilidade de esconder determinados aplicativos da área de ícones visível ao usuário. • Para garantir a segurança da informação, é requisito que o equipamento ofereça a possibilidade de geração de um <i>token</i> ou outra forma de solicitação ao gestor do equipamento para permitir o acesso remoto pelo fabricante para suporte ou manutenção do equipamento.




	<ul style="list-style-type: none">• O acesso a área de gestão dos aplicativos e outras configurações deve ser limitado a usuários com conhecimento deste acesso, evitando assim que o usuário final efetue alterações que não são autorizadas pelos gestores do equipamento.• Ainda visando evitar a má utilização do equipamento, não deve ser permitido fácil acesso a nenhuma interface do sistema operacional que não seja com o objetivo de gerenciar os aplicativos ou informações de acesso remoto, gestão dos usuários e demais funcionalidades relacionadas aos aplicativos ou uso geral do equipamento.• Não deve ser permitido o acesso livre a internet pelo usuário final através de navegadores ou aplicativos que não tenham objetivo pedagógico e/ou permitam a pré-seleção do conteúdo pelos gestores do equipamento. Também não deve ser permitida a instalação no equipamento de qualquer aplicativo pelo usuário final, ficando esta permissão restrita aos gestores do equipamento.
Sistema de Gestão Pedagógica	<ul style="list-style-type: none">• Deve permitir o compartilhamento das informações coletadas com outras tecnologias com extração dos dados da tecnologia no formato de dados abertos.• Deve registrar e visualizar, via portal web, os dados sobre a interação dos atores educacionais com a tecnologia, bem como possuir mecanismos para utilizar os dados gerados pela tecnologia para fazer uma gestão inteligente da aprendizagem.• Sistema de gestão de alunos através de portal web com informações em nível de gestão dos equipamentos, gestão dos aplicativos instalados, gestão de suporte (ferramenta para suporte e chamados técnicos), customização e criação de atividades, gestão dos alunos (acompanhamento pedagógico dos alunos, acompanhamento do desenvolvimento de turmas e alunos com métricas individuais de cada atividade), pesquisas de recursos por componente curricular da BNCC, ferramenta para planos de aula customizados e materiais de apoio ao professor.
Acessibilidade	<ul style="list-style-type: none">• Para atender as exigências da Lei nº 13.146/2015 o equipamento deve atender os requisitos mínimos abaixo:• Ícones grandes para atender crianças com baixa visão e/ou deficiência motora;• Livros em LIBRAS para contação de histórias;• Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros) ou qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante;• Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDA/H, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia;• Aplicativos com histórias interativas para desenvolvimento do português escrito para crianças surdas;• Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes;• Aplicativos para desenvolvimento de lógica de programação e educação financeira para crianças com altas habilidades / superdotação;

S

S

	<ul style="list-style-type: none">• Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático;• Aplicativos para desenvolvimento de coordenação motora fina e viso-motora, que permitam interação com acessórios físicos, como adaptadores de punho ou ponteiras, voltados para crianças com limitações motoras, tetraparesia ou paralisia cerebral;• Aplicativos para desenvolvimento de raciocínio lógico voltados para crianças com baixa visão;• Suporte de parede ou regulagem de inclinação do equipamento para permitir o uso por cadeirantes.
Aplicativos	<ul style="list-style-type: none">• Todos os jogos embarcados e/ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido deverão ter a classificação indicativa LIVRE do Ministério da Justiça, em conformidade com a Portaria nº 368/2014.• Todos os aplicativos devem estar aderentes a Base Nacional Comum Curricular – BNCC.• Língua Portuguesa – Atividades de desenvolvimento da alfabetização através de exercícios de formação de palavras com a 1ª letra, vogais, palavras acentuadas, plural, ditongo, tritongo, encontro consonantais e de conformidade com o novo acordo ortográfico.• Matemática – Atividades para proporcionar o conhecimento de adição e subtração, com a apresentação simultânea do cálculo.• Matemática – Atividades para proporcionar o conhecimento de multiplicação, englobando as tabuadas de 1 a 10.• Matemática – Atividades multiusuários para potencializar o desenvolvimento do pensamento lógico e exercício da tabuada, combinando sequências de cartas e respostas.• Ciências – Atividades de conhecimento e exploração do corpo humano (órgãos, músculos e ossos).• História – Atividades de perguntas e respostas sobre a história do Brasil, desde o seu descobrimento, passando pelos períodos colonial, imperial e republicano.• História interativa para primeiro ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza;• História interativa para segundo ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza;• História interativa para terceiro ano do ensino fundamental – atividades de exploração livre para o desenvolvimento da alfabetização, divididas em episódios, englobando desafios de língua portuguesa, matemática, ciências humanas e da natureza;• Língua Inglesa – Atividades de aprendizado do nome de animais e outros temas através da associação entre as imagens, pronúncia e escrita de cada animal.• Literatura – Atividades para narração de histórias, devendo apresentar o modo leitura para crianças em fase de alfabetização e outro para crianças



	<p>em fase pré-escolar, com opção de apresentação do texto em letras maiúsculas e minúsculas, com no mínimo três obras e a possibilidade de inclusão de novas obras e que ofereça opções de livros em LIBRAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação Viso-Motora – Toque sequencial para desenvolvimento da coordenação viso-motora, motora fina e percepção visual. • Raciocínio e Construção – Atividades de estímulo ao desenvolvimento da coordenação motora, senso espacial e exercício de construção. • Raciocínio e conhecimento – Atividades multiusuários relacionadas ao círculo cromático, integrando código gráfico monocromático de identificações de cores para daltônicos, sustentado em conceitos universais de interpretação e desdobramento de cores, que permite aos daltônicos identificá-las corretamente; • Memorização e Atenção – Atividades para estabelecer relações entre imagens dos objetos e a sua posição na tela. • Criação Livre – Atividades para a criação de desenhos e formas sobre página em branco, com disposição digital de aquarela de cores, função régua, lápis, pincéis, borracha, balde de tinta e textura. • Pintura Digital – Atividades para o desenvolvimento através da pintura de múltiplas habilidades e áreas cognitivas com disposição digital de aquarela de cores, função régua, lápis, pincéis, borracha, carimbo, balde de tinta e textura. • Conhecimento, Atenção, Reflexo e Ritmo - Toque sequencial para desenvolvimento da coordenação viso-motora, motora fina e percepção visual, estímulo ao senso espacial, para aplicação individual e coletiva. • Todos os aplicativos devem ter níveis diferentes de habilidade e pontuação de cada usuário (exceto para Criação Livre, Pintura Digital e Literatura), controle da trilha sonora, sons e narração orientativa além da identificação do usuário. • Os aplicativos deverão conter a opção de rotação de tela em 180º sem distorção ou comprometimento da mecânica do jogo, exceto quanto a dinâmica do jogo não necessitar de rotação.
Acessórios	<ul style="list-style-type: none"> • Suporte para fixação em parede, com regulagem angular, compatível com o padrão VESA de mercado. • Manual de montagem e instalação.
Garantia	<ul style="list-style-type: none"> • Garantia de 12 (doze) meses fornecida pelo fabricante contra defeitos no hardware, estrutura do equipamento e aplicativos.
Assistência Técnica	<ul style="list-style-type: none"> • Em todo o Brasil, com sistema de assistência técnica autorizada e canal de suporte gratuito direto com o fabricante.
Capacitação Técnica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacitação para professores incluindo uma oficina de Ludopedagogia para uso do equipamento e aplicativos, montagem do equipamento e manutenção, Manual de Capacitação impresso contendo módulo para Educação Especial e Certificado.

Handwritten signature

CNPJ: 11.618.579/0001-77

Handwritten mark

CP	52
Processo n°	44
Doc. n°	
Info	n

RE: Solicitação de Orçamento

BRIVIA COMÉRCIO <briviacomercio@outlook.com>

Qua, 07/08/2019 15:43

Para: Leonir Bazzi <leonir_volei@hotmail.com>

1 anexos (883 KB)

07081900.PDF;

Boa tarde segue em anexo orçamento solicitado

Atenciosamente

65 9 9254-9740

65 3359-2197



BRIVIA COMÉRCIO <briviacomercio@outlook.com>
 Rua, 07/08/2019 15:43
 Para: Leonir Bazzi <leonir_volei@hotmail.com>

De: Leonir Bazzi <leonir_volei@hotmail.com>

Enviado: sexta-feira, 2 de agosto de 2019 15:21

Para: brivia.comercio@outlook.com <brivia.comercio@outlook.com>; contato@blinktec.com.br <contato@blinktec.com.br>

Assunto: Solicitação de Orçamento

Boa tarde.


Segue anexo solicitação de orçamento, para realização de processo Licitatório para **"AQUISIÇÃO DE MESAS DIGITAIS INTERATIVAS MULTIDISCIPLINARES TOUCHSCREEN"** da Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura do Município de Sinop/MT.

Desde já grato.

Léo

66 3511 3719

66 99932 9582



LEONIR BAZZI

A NOVA GERAÇÃO QUER SEMPRE MAIS.

#geraçãoplaytable



PLAY
table

A maior plataforma de jogos educativos do Brasil.



PLAY
table

**UMA PLATAFORMA
DE APRENDIZADO
BASEADA NA
LUDOPEDAGOGIA**

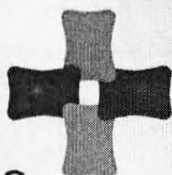
Na PlayTable o aprendizado acontece de forma coletiva, por meio de jogos educativos alinhados com os componentes curriculares da BNCC, aproveitando a linguagem natural das crianças: o BRINCAR.



PRESENTE
EM MAIS DE
**1000
ESCOLAS**



UTILIZADA
POR MAIS DE
**350 MIL
ALUNOS**



Clube PlayTable

ACOMPANHAMENTO ONLINE DE GESTÃO ESCOLAR

O Clube PlayTable é um portal on-line intuitivo e fácil de acessar. Ao alcance de alguns cliques, os gestores têm acesso às informações dos equipamentos, incluindo jogos instalados, tempo de uso e atualizações de software.

Já os professores acompanham o desempenho e evolução dos alunos. Os dados são comparados com a média de outras turmas e escolas, apoiando suas estratégias e metas.

A NOVA GERAÇÃO
QUER SEMPRE MAIS.



CAPACITAÇÃO

O relacionamento com o professor tem como objetivo deixá-lo seguro para inserir a tecnologia no ambiente escolar e criar planos de aula cada vez mais estimulantes e interessantes.

- VÍDEOS PEDAGÓGICOS E TÉCNICOS
- TUTORIAIS E ARTIGOS DE APOIO
- FERRAMENTA PARA CRIAR PLANOS DE AULA

#geraçãoplaytable
playtable.com.br



CPI 52
Projeto nº 18
Fls. nº
Visto

**DIVERSAS
COMBINAÇÕES
DE CORES**

PLAYTABLE NOVA GERAÇÃO

A PlayTable é uma mesa interativa e multidisciplinar idealizada para crianças de 3 a 12 anos brincarem e interagirem com conteúdos educativos, como jogos, livros, clipes musicais e desenhos animados. Seu design diferenciado permite acesso a cadeirantes e crianças com limitações motoras e todos os conteúdos foram validados por especialistas. Sua tela multitoque reconhece objetos como pincéis e ponteiros, e pode ser usada no formato de mesa, com suporte de parede, diretamente no chão ou sobre qualquer superfície.



1 ANO DE GARANTIA



**ASSISTÊNCIAS
TÉCNICAS EM
TODO O BRASIL**



**SUORTE TÉCNICO
GRATUITO**



**VOLTAGEM
AUTOMÁTICA**



**JOGOS FUNCIONAM
OFFLINE**



**CONTEÚDOS
SEM ANÚNCIOS**



FÁCIL HIGIENIZAÇÃO



**CONEXÃO WI-FI E POR
CABO PARA ATUALIZAÇÕES
GRATUITAS**



**RESISTENTE A LÍQUIDOS
E BATIDAS**



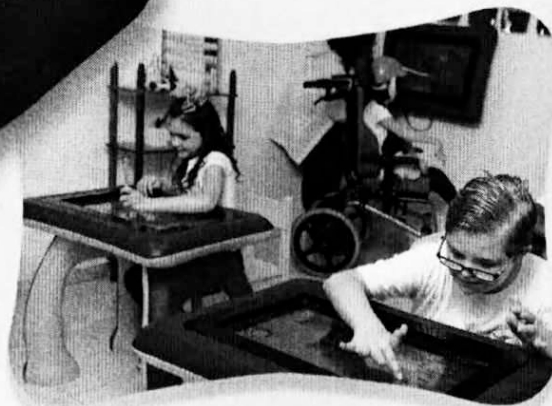
**COMPATÍVEL COM SUPORTES
DE PAREDE PADRÃO VESA**



**JOGOS COM CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA LIVRE**



**JOGOS SEM APOLOGIA À
VIOLÊNCIA**



COMPONENTES CURRICULARES ALINHADOS À
BNCC
BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

CIEB
CENTRO DE INOVAÇÃO E
EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

GUIA EDUTEC

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA





JOGOS E CONTEÚDOS

A PlayTable possui um amplo portfólio de jogos e recursos desenvolvidos para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Especial. Também apresenta excelentes resultados em Terapia Ocupacional, Fonoaudiologia e Pedagogia Hospitalar.



LIGA DOS HERÓIS

COLETIVIDADE E INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS

Ao encarar os desafios dos jogos da PlayTable, os alunos viram super-heróis! Antes de jogar, as crianças escolhem e personalizam avatares que registram toda a evolução para acompanhamento do professor.



MAIS DE 200 ELEMENTOS PARA CUSTOMIZAÇÃO QUE GERAM AVATARES ÚNICOS PARA CADA ALUNO.

+DE
70
JOGOS

+DE
70
LIVROS DIGITAIS

+DE
200
CLIPES MÚSICAIS E DESENHOS ANIMADOS

- EDUCAÇÃO INFANTIL
- ENSINO FUNDAMENTAL
- EDUCAÇÃO ESPECIAL



CONHEÇA ALGUNS CLIENTES QUE UTILIZAM A PLAYTABLE

ESCOLAS PRIVADAS



Veja a PlayTable na Educação Infantil (TV Integração MGTec)

ESCOLAS PÚBLICAS



Veja a PlayTable no Ensino Fundamental (Escolas de Fraiburgo - SC)

EDUCAÇÃO ESPECIAL



Veja a PlayTable na Educação Especial (Mundo S/A Globonews)

EMPRESA BENEFICIADA: LEI DA INFORMÁTICA



Um produto:



Rua Braz Wanka, 74 - Vila Nova
89035-160 - Blumenau - SC
47 3326 5116 • 47 9 9138 3266
contato@playmove.com.br

playtable.com.br