

PROPOSTA DE PREÇO

Ref.: Edital de Pregão Eletrônico nº 0523/2020 – 28/08/2020

Processo Administrativo nº 20/1300-004456-0

Governo do Estado do Rio Grande do Sul – CELIC-RS

Proponente: Sisttech Tecnologia Educacional Comércio e Representação de Produtos Eireli

PLANILHA DE PREÇOS – LOTE ÚNICO				
Descrição	Und.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Licenças de acesso à plataforma digital adaptativa para o ensino-aprendizagem da matemática baseada em jogos	Aluno/ano	800.000	R\$14,40	R\$11.520.000,00
Total: Onze milhões, quinhentos e vinte mil reais				R\$11.520,000,00

Validade da Proposta: 60 dias

Prazo de pagamento: Conforme Edital

Prazo de entrega: Conforme Edital

ESPECIFICAÇÕES DO PRODUTO OFERTADO

Marca: Sisttech

Plataforma Digital - Jogos e Atividades Matemáticas

Justificativa:

Nos últimos tempos, tem crescido o uso, a comunicação e o acesso às tecnologias digitais e isso têm alterado e ampliado as formas de ensinar e aprender. Por isso, pensar em ferramentas e recursos digitais que ampliam e colaboram com a prática docente contribui para a promoção de aprendizagens mais significativas, contextualizadas e relacionadas aos cenários atuais.

O objetivo é oferecer ferramentas e recursos para uma educação excelente, interativa, conectada e acessível que permita aos estudantes e educadores concretizarem seus sonhos e projetos. Por isso, a metodologia proposta é um eixo articulador, em constante evolução, para transformar a aprendizagem por meio do uso das tecnologias,

oferecendo um atendimento personalizado, apoiando as escolas efetivamente no planejamento e no aprimoramento dos seus modos de ensinar.

O uso da tecnologia nos dias atuais tem trazido às salas de aula profundas transformações, mas é necessário promover a alfabetização e o letramento digital, oportunizando a inclusão digital, desenvolvendo ferramentas e soluções que possam ampliar as aprendizagens e experiências educativas de alunos e professores.

Garantir o uso das tecnologias digitais se configura com diferentes possibilidades e ações para a evolução da educação, atendendo os referenciais de uma **Educação 4.0**, ou seja, experimentar, interagir, conectar, aprender fazendo e, com isso, desenvolver as novas competências que os tempos atuais exigem, assim como o uso crítico e responsável dessas tecnologias em diversas práticas sociais.

Essa Educação 4.0 dá suporte e sustentação para um processo de ensino continuado, onde a avaliação do cenário atual deve ser levada em conta, evidenciando com clareza onde pretendem chegar e qual estratégia será usada na elaboração de um plano de inovação efetivo. De esse modo extrapolar o senso comum e ir em busca de referenciais teóricos baseados em uma educação científica tecnológica, envolvendo a matemática por meio de jogos, a engenharia, a gestão do conhecimento e a ampliação do desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos em tecnologias digitais, atrelados à diferentes espaços de aprendizagem, materiais didáticos e ferramentas digitais, contribui para que compreendam e utilizem as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma responsável, reflexiva, ampliando seus conhecimentos e suas formas de aprender.

Com isso, é preciso construir um modelo de educação, na qual os interesses dos estudantes são levados em consideração e guiam as suas trilhas de aprendizagem. Onde passam a viver a experiência por meio de jogos matemáticos, projetos colaborativos, aprendendo com os colegas e não somente com os professores, que passa a ser o mediador das aprendizagens, onde as tecnologias digitais são usadas de maneira criativa.

Para apoiar a efetividade do uso das tecnologias e digitais nas escolas solução são contemplados o uso de aplicativos de jogos matemáticos e aplicações multidisciplinares. É essencial, também, que eles estejam alinhados a um planejamento pedagógico estratégico bem definido. A ideia é desenvolver competências e o pensamento empreendedor, deixando de lado a simples replicação de conteúdo.

Com isso são oferecidos:

a) Diferentes Conteúdos para Educação Básica (Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais e Ensino Médio.) em ambiente virtual de aprendizagem;

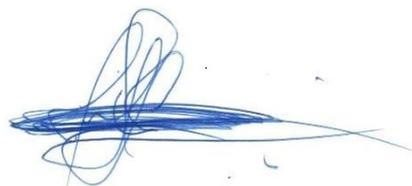
- b) Oferecer no mínimo de 200 (duzentas) atividades com games e 40.000 (quarenta mil) objetos de aprendizagem em formato de quiz;
- c) Docentes e discentes deverão acessar o recurso através do uso de logins e senhas de acesso individual;
- d) Disponibilizar relatórios em tempo real por: coordenadoria regional, unidade de ensino, turma e aluno;
- e) Relatórios em tempo real que apresentem opção de análise de desempenho, esforço, participação e aprendizagem independente;
- f) Relatórios exportáveis pelo usuário nos formatos Microsoft Excel;
- g) Integração de dados e acesso através de SSO (Single Sign-On) com o sistema ISE PROCERGS para alunos e professores;
- h) Possibilitar a gestão de docentes e discentes na própria plataforma ou através de integração de sistema de gestão. Tal gestão deverá ser feita por profissionais designados pela rede, devendo esses receberem o treinamento necessários oferecidos pela empresa fornecedora do recurso;
- i) O ambiente de aprendizagem deverá possibilitar acesso através de diferentes hardwares (computadores, notebooks, tablets e smartphones) e deverá ser compatível com os seguintes sistemas operacionais: Windows, Linux, Apple, Android e iOS;
- j) O ambiente virtual de aprendizagem ofertado deverá ser compatível com os seguintes navegadores: Mozilla Firefox, Internet Explorer, Edge, Google Chrome e Safari em suas versões mais atualizadas;
- k) O ambiente virtual de aprendizagem deverá estar disponível para o acesso 24 (vinte e quatro) horas por dia, 7 (sete) dias por semana durante a vigência do período de contratação;
- l) Oferecer acesso ilimitado para todos os usuários cadastrados através do uso de logins e senhas;
- m) Ambiente virtual de aprendizagem que ofereça segurança dos dados pessoais e profissionais dos usuários;
- n) Ambiente de aprendizagem através de interface gráfica amigável e intuitiva para os usuários por docente e discentes, cuja leitura e utilização deverá fazer parte do treinamento oferecido pela contratada;
- o) As atividades deverão permitir opção de escolha aos docentes e discentes em relação aos conteúdos ofertados e alunos participantes;

p) As atividades deverão ser adequadas para o aprendizado de matemática através de games e quizzes em consonância com os níveis cognitivos dos discentes;

q) O ambiente virtual de aprendizagem deverá oferecer cobertura curricular abrangente para os Anos Iniciais e Anos Finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio no mesmo ambiente virtual de aprendizagem;

r) Deverá emitir feedbacks produtivos e positivos aos estudantes, intervindo sempre que necessário com dicas relevantes que potencializem a eficiência da aprendizagem, fortalecendo assim sua segurança ao perceber que a tentativa e erro fazem parte do processo de aprendizagem;

s) Oferecer opções de filtragem dos jogos, em categorias tais como: por livro, por ano, currículo, área da matemática (geometria, aritmética, trigonometria e álgebra), bem como disponibilizar um campo de busca através de palavras chave, facilitando o acesso feito pelo usuário aos jogos



Silvio Cesar Ocriciano



São Paulo, 28 de agosto de 2020

