



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

ANEXO I

ESPECIFICAÇÕES (Memorial Descritivo)

TERMO DE REFERÊNCIA

Produto/Serviço: Contratação de Plataforma de estudo digital e/ou Ambiente Virtual de Aprendizagem.

I. DO OBJETO:

O presente objeto deve cumprir com o processo pedagógico do ensino básico, de modo que se alinhe ao estabelecimento da interação de todos os seus envolvidos (aluno, professor, escola e município). Deve oferecer ao estudante um ambiente propício à atuação ativa, ao passo que estimule o protagonismo sobre o seu próprio desenvolvimento e aprendizagem, sob mediação de seus mentores (professores e responsáveis legais), visando à compreensão e a fixação de novos conhecimentos. A plataforma deverá reunir e disponibilizar recursos digitais, lúdicos e motivacionais, tais como: materiais para o aprimoramento da competência leitora (acervo composto por livros e artigos de domínio público); conteúdos midiáticos capazes de exercitar o multiletramento (videoaulas alinhadas à faixa etária do estudante e à BNCC); conteúdos *gamificados* para diferentes finalidades educativas e/ou avaliativas; ambiente de criação; envio e acompanhamento das atividades desenvolvidas pelo próprio educador aos seus alunos; ferramentas de engajamento que viabilizam habilidades extensivas à integralidade dos conteúdos, bem como a aplicação efetiva das macro competências da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e de suas habilidades distribuídas nos campos de conhecimento vigentes no documento federal.

Dessa forma, a solução digital deve permitir aos educadores a elaboração e envio de atividades personalizadas, de modo a contemplar as particularidades seguidas pelo planejamento pedagógico de cada professor, escola e/ou município. Assim, esta deve ofertar um repertório de conteúdos em diferentes formatos, gêneros, linguagens e temáticas, os quais contribuirão para a criação de tais atividades. Portanto, a plataforma se colocará como uma ferramenta facilitadora e de suporte às práticas educacionais desempenhadas pelo educador, auxiliando-o no processo de desenvolvimento e aprendizagem de seus alunos através de um ambiente digital e integrado às práticas em sala de aula, ao passo que permitirá mensurar e estimular a participação dos alunos mediante as propostas e aos planos de ensino de cada escola/município.

A solução digital deve desempenhar um funcionamento lógico e ecossistêmico a fim de promover a retenção de informações atreladas ao engajamento dos usuários, sob efeito da revisão e da prática livre e direcionada de seus conteúdos. A plataforma digital também deve contribuir para o aperfeiçoamento do desempenho estudantil, das notas individuais e coletivas dos usuários, ao mesmo tempo em que deve exercitar, nos estudantes, a aquisição do hábito de estudo consciente, autônomo e responsável. Além disso, a plataforma deverá ofertar jogos integrados ao conceito de moeda virtual, os quais deverão desenvolver o letramento acerca da educação financeira. Também deverá contemplar a ludicidade atrelada aos jogos e ao consentimento de premiações de incentivo digital, a fim de capacitar o estudo por meio do engajamento de seus usuários e, com isso, melhorar o desempenho destes em avaliações educacionais e nas interações para com o tempo dedicado ao estudo proposto pelos seus educadores e pela própria BNCC.

No que tange à disposição das ferramentas, estas deverão ser estratégicas, intuitivas e de simples utilização, permitindo ao educador diferentes opções de aplicação e envio de atividades aos seus alunos, de forma diária, semanal, mensal ou de acordo com o plano pedagógico adotado pela rede. A solução deve apresentar relatórios ao educador, os quais servirão de parâmetros e fundamentos para a intervenção pedagógica nas carências do aprendizado individual ou coletivo de seus alunos, de modo a considerar suas realidades particulares e/ou integrantes. Sendo assim, a ferramenta deve dispor de mecanismos automatizados para programação de atividades e acompanhamento do rendimento dos estudantes em diferentes níveis hierárquicos.

A solução deve ser online, compatível com os dispositivos de mesa (desktop, notebook, etc.) e dispositivo móvel (tablet e smartphone), devendo ofertar, preferencialmente, o uso da tecnologia desvinculado à instalação de *softwares* ou componentes nos dispositivos de domínio escolar e privado dos usuários, a fim de oportunizar o acesso ao maior número de usuários possíveis, sob intermédio de rede banda larga (acesso à internet). A solução digital deve, ainda, fomentar a valorização dos espaços tecnológicos da escola (laboratório de informática, laboratório móvel, lousa digital, espaço multimídia, pontos de wi-fi, smartphone dos educadores e alunos, etc.), dando-lhes maior utilidade e significado. Além disso, deve ser compatível e complementar à proposta educacional de qualquer área do conhecimento e componente curricular (disciplina) que a unidade de ensino e seu corpo docente necessitem.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

Os conteúdos, recursos e ferramentas devem estar impreterivelmente alinhados à BNCC (Base Nacional Comum Curricular), documento que norteia a educação básica de ensino no Brasil, sem limitar os currículos pedagógicos dos estados, das prefeituras e das escolas. Com isso, a plataforma deve aplicar, em seu ecossistema, o desenvolvimento das competências e habilidades propostas pela BNCC, por meio das múltiplas ferramentas disponíveis para alunos e educadores, sendo compatível com qualquer material didático adquirido pela unidade escolar (PNLD, sistema de ensino, editoriais didáticos e paradidáticos, etc.). Deve utilizar as referências e codificações da BNCC para nortear as propostas educacionais apresentadas pelo sistema de ensino, oferecendo relatórios de usabilidade e engajamento para com a plataforma, bem como exposição simplificada dos resultados das atividades apoiadas aos conteúdos do acervo, a fim de auxiliar as autoridades de ensino (secretaria, diretoria e coordenação) no acompanhamento dos estudos dos usuários e no cumprimento de metas pré-estabelecidas pela rede.

A plataforma também deve permitir que a escola e o município alimentem o sistema com materiais próprios, sejam estes autorais ou adquiridos por terceiros, a fim de ampliar o acervo de conteúdos aos seus usuários. Deve oferecer *logins* específicos para diferentes níveis hierárquicos (aluno, professor, coordenador, diretor escolar, secretaria de ensino, etc.). Deve ofertar ferramentas de avaliação síncronas e assíncronas para o desenvolvimento de propostas educacionais elaboradas pela rede. Deve registrar e manter dados em banco de memória seguro e acessível, sendo este disposto periodicamente para consulta de informações, as quais devem reunir resultados obtidos pelo desempenho ativo dos usuários para com as atividades propostas (legado). Deve disponibilizar equipe de assessoria educacional para implantação e atendimento contínuo dos usuários, bem como oferecer plano de formação continuada sobre o sistema, projetos de reciclagem e apoio às diretorias e municípios, visando modelar formatos compatíveis com as diferentes realidades da rede.

II. RECURSOS QUE DEVEM SER DISPONIBILIZADOS PELA PLATAFORMA A FIM DE AUXILIAR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E FORMAÇÃO CONTINUADA:

- Plataforma 100% online, dispensando a instalação de aplicativo ou *software* em dispositivos;
- Jogos desenvolvidos em tecnologia HTML 5 ou similar, que dispensem a instalação de extensões e *softwares* complementares;
- Serviço compatível com desktop (computador de mesa e notebook), tablet e smartphone (*mobile* responsiva ou app);
- Sistema com navegação lúdica, acessível e de fácil compreensão e utilização pelos usuários;
- Login exclusivo com senha privada para os alunos, com acesso segmentado (visual e conteúdo) ao ano escolar do próprio;
- Login exclusivo com senha privada para acesso dos educadores e coordenadores, com possibilidade de envio de atividades (síncronas e assíncronas) personalizadas, acompanhamento da usabilidade dos estudantes, relatórios de desempenho, ferramenta de comunicação entre os alunos e demais educadores, etc.;
- Login exclusivo com senha privada para acesso dos diretores escolares, com informações estratégicas e compatíveis ao perfil, tais como: cadastros, quantidade de usuários, usabilidade na rede, volume de atividades, resultados, etc.;
- Login exclusivo com senha privada para acesso dos secretários e assessores do departamento da educação, com informações estratégicas e compatíveis ao perfil, tais como: cadastros, quantidade de usuários, usabilidade na rede, volume de atividades, resultados, etc.;
- Mais de 4 mil OED - Objetos Educacionais Digitais – gamificados (jogos), totalizando mais de 40 mil questões independentes;
- Conteúdo para Educação Infantil, Ensino Fundamental: Anos Iniciais e Finais e Ensino Médio;
- Conteúdo que abrange as principais disciplinas da BNCC (Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Educação Física, Artes, Ensino Religioso, etc.);
- Conteúdos transversais para o desenvolvimento do conhecimento multidisciplinar;
- Ferramenta de busca de conteúdos pela codificação da BNCC;
- Ferramenta de busca de conteúdos por palavras-chave;
- Recursos visuais para navegação de usuários não alfabetizados ou em processo de alfabetização;



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

- Jogos com recursos audiovisuais (imagem, som, vídeo, *gif*, narração, etc.) destinados à: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio;
- Biblioteca digital com acervo de materiais (mais de 500 itens) para leitura e atividades. (Possibilidade de *download*);
- Biblioteca digital com acervo de videoaulas (mais de 500 itens) para o estudo remoto;
- Acervo para publicação de materiais e consumo da rede (vídeos, PDF, livros, documentos em geral etc.);
- AVA com inteligência ecossistêmica e componentes lúdicos de incentivo aos alunos;
- Versatilidade para adaptação a diferentes metodologias;
- Aplicação de treinamento e acompanhamento de uso do AVA na rede;
- Ferramentas para aplicação de avaliação continuada e metodologias ativas;
- Ferramentas para envio de atividades compatíveis com documentos em: PDF, Word, Excel, PowerPoint, MP3, links e vídeos do Youtube;
- Relatórios de desempenho em tempo real ou por períodos (aluno, professor, coordenador, diretor, secretaria de ensino, etc.);
- Em conformidade com a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), apresentando inclusive política de privacidade, informativo sobre os termos de uso e aceite dos usuários;
- Mecanismo de segurança que reporta ao sistema troca de mensagens indevidas (denúncia, reclamação, bullying, etc.) entre usuários, com recurso de histórico e de fácil acesso por perfis administradores.
- Ecossistema lúdico com proposta de uso de moeda virtual para incentivo e introdução à educação financeira;
- Ferramentas para aplicação de atividades com propostas de avaliação continuada e metodologias ativas.

III. DOS PERFIS DE ACESSO NECESSÁRIOS:

Perfil aluno: Destinado aos estudantes, este deve permitir o acesso, por meio de login e senha, exclusivos ao ambiente digital, o qual deverá ser alimentado por materiais equivalentes a sua faixa etária e ano escolar. Deve intermediar o acesso às atividades desenvolvidas e aplicadas por seus educadores, de modo a promover uma interação lúdica e *gamificada*, com funções interativas e motivacionais, bem como complementos de incentivo ao estudo (moeda virtual, pontuação ranqueada, premiações e outros), indicativos de mensuração do resultado individual e histórico com as notas recebidas pelas atividades enviadas por seus educadores.

Perfil Professor/Coordenador: Destinado aos educadores da unidade escolar, este deve permitir o acesso, por meio de login e senha exclusiva, ao ambiente digital, o qual deve intermediar o contato com os conteúdos e ferramentas (síncronas e assíncronas) disponíveis para consulta, elaboração, envio e acompanhamento das atividades direcionadas aos estudantes. Deve ainda oferecer relatórios estratégicos quanto ao desempenho individual e coletivo dos alunos.

Perfil Administrador de Escola: Destinado aos gestores de uma unidade educacional, este deve permitir o gerenciamento dos cadastros dos usuários da unidade (alunos, professores e classes), bem como administrar o acesso a relatórios gerenciais da rede. Também deve liberar a inserção de materiais complementares ao acervo da biblioteca digital da unidade escolar.

Perfil Administrador Secretaria e departamento de Ensino: Destinado aos gestores de uma rede, este deve permitir, por meio de um mesmo *login* e senha, o acesso a relatórios gerenciais de usabilidade, engajamento e consumo de atividades de uma ou mais escolas. Assim como também deve liberar a inserção de materiais complementares ao acervo da biblioteca digital do município/rede.

IV. DOS ITENS AO ALUNO QUE O SERVIÇO DEVE OFERECER:

1. Ambiente Virtual de Aprendizagem tematizado em conformidade com as características etárias e escolares do aluno, visando à imersão educacional ao meio digital, sob os aspectos contrastantes da ludicidade, *gamificação*, engajamento, interatividade e design responsivo. Com *login* e senha individual para o acesso particular e restrito de cada aluno;



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

2. Mapa visual e lúdico para navegação no sistema, segmentado por ciclo, com adaptação compatível a resolução mobile, a fim de possibilitar o uso da ferramenta para os estudantes, sobretudo para aqueles em processo de alfabetização e ou em condições especiais para o aprendizado.
3. Funcionalidades lúdicas e interativas, para além do conteúdo, de forma ecossistêmica, a fim de atrair, reter e motivar o estudante em seu próprio processo de aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento das competências da BNCC;
4. Espaço de organização e gerenciamento das atividades enviadas pelos professores e recebidas pelos estudantes, de modo a utilizar mecanismos administrativos e facilitadores (*status*, tipologia, prazos e autores das atividades), os quais dinamizam a organização e possibilitam a delimitação das prioridades de entrega dos alunos, em acordo com o cronograma acadêmico estabelecido por seus educadores;
5. Diferentes ferramentas segmentadas para a realização de atividades propostas pelos seus educadores, de forma síncrona e assíncrona, ao passo que estimule o desenvolvimento e a participação por meio de ferramentas para debate, realização de pesquisas e elaboração de trabalhos, produções textuais e artísticas, e questionários gamificados, proporcionando assim a aplicação de variadas metodologias ativas (Gamificação; Aprendizagem baseada em problema; Aprendizagem baseada em projetos; Estudo de caso, Aula invertida e outras). Dispondo, portanto, de espaço para acompanhamento das notas obtidas nas atividades, inclusive com a viabilização de feedback dos mentores de formação educacional (professores);
6. Espaço dedicado ao aluno e seus familiares, o qual concede o acompanhamento de resultados e notas obtidas nas atividades enviadas pelos educadores, bem como a revisão e a consulta livre em diferentes períodos;
7. Recursos de expressão pessoal e auto identificação do aluno (criação de avatar personalizável), de modo a promover a criatividade, o conhecimento sobre si e o trabalho contínuo das habilidades intrapessoais e interpessoais;
8. Acervo de conteúdos pedagógicos interativos (jogos) destinados à utilização pelos alunos em cooperação com os familiares, para estudo complementar de acesso livre pelo estudante. Tais conteúdos se firmam nas propostas curriculares dos cursos regulares da educação básica (Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Artes, Educação física e Ensino Religioso, etc.), além de agregarem ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras;
9. Acervo com jogos/OED (Objetos Educacionais Digitais) organizados em trilhas de aprendizagem, em diferentes níveis, com proposta gamificada e recompensas por avanço (moedas virtuais), a fim de promover o aprendizado por meio do exercício prático e de uma sequência didática, permitindo ainda ao aluno explorar trilhas de outros anos, nos quais esteja cadastrado.
10. Funcionalidade para reprodução dos jogos/OED (Objetos Educacionais Digitais) em tela cheia, a fim de promover um espaço direcionado, livre de distrações, e focado na melhor experiência do aluno. Funcionalidade também é compatível com telas em resoluções inferiores, comuns em dispositivos como tablets e smartphones;
11. Medição progressiva da pontuação mensal, implicitamente demonstrada sobre o formato de *ranking*, como uma solução para o acompanhamento indireto do esforço e da dedicação dos estudantes e das classes, ao passo que promove e estimula a usabilidade do sistema ao utilizar-se de ações de incentivos pessoal e/ou coletivo;
12. Espaço virtual que simule um ambiente de casa, com recursos interativos para customizações realizadas pelo aluno.
13. Componente lúdico com personagem interativo que necessite de cuidados próprios da vida humana, tais como: alimentação, higienização, afeto, etc. A fim de promover o senso de empatia e a habilidades do cuidado para com o próximo.
14. Funcionalidades para aquisição/personalização de espaços (casa virtual), personagens e objetos virtuais (móveis, acessórios, decoração, vestimentas, etc.), com o uso de ferramenta específica que permite processo contínuo de interatividade, promoção identidade pessoal e da relação ativa com o dinheiro;
15. Sistema de incentivo pautado na implementação de moeda virtual como forma de incitar a dedicação do aluno à prática de atividades educacionais complementares de fixação do aprendizado e da autonomia. Da mesma forma, utiliza-se de funcionalidades para a introdução ao conceito de educação financeira, atingindo letramentos pertinentes aos conhecimentos sobre economia pessoal, consumo consciente, tecnologias financeiras, etc.;



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

16. Função/ambiente complementar, com orientações, em passo a passo, sobre a usabilidade do sistema, a fim de apoiar o aluno na exploração da ferramenta e das múltiplas funcionalidades;
17. Recursos e funcionalidades para o aluno que tratam do uso da moeda financeira, bem como o acompanhamento de entradas e saídas de valores, introduzindo ao estudante os conceitos iniciais pertinentes ao conhecimento educacional sobre a economia e a educação financeira pessoal (gestão do dinheiro, extrato bancário, entradas, saídas, débito, crédito, compra, estorno etc.);
18. Manual do usuário, com recursos visuais para o uso autônomo dos estudantes e seus responsáveis;
19. Ferramenta de comunicação que permita o envio de mensagem entre alunos e seus professores com o objetivo de fomentar a interação, o diálogo, o esclarecimento de dúvidas e orientações, bem como estabelecer proximidade dos estudantes/família para com os seus educadores;
20. Ferramenta de comunicação e atendimento atrelada à plataforma, do tipo suporte técnico, com emissão de protocolo de atendimento, à disposição dos usuários (alunos e responsáveis), destinado ao envio, recebimento e acompanhamento de chamados e orientações quanto ao uso da ferramenta e suas funcionalidades;
21. Ferramenta de atualização dos dados do usuário, bem como autonomia para recuperação de senha e contato com o suporte técnico do sistema;
22. Estrutura de questões similares ou próximas às utilizadas em provas de aplicação nivelar nacional (enunciado, gabarito, distratores, contextualização, situação-problema, etc.), a fim de aproximar o estudante aos conteúdos e formatos de questões de caráter macro avaliativo;
23. Biblioteca digital, de acesso livre, para consulta e consumo de materiais, em diferentes formatos (livros, vídeos, PDF, etc.) oferecidos pelo AVA, pela escola ou pelo município/rede.
24. Mecanismo de notificação/alerta com efeito visual e pop-up, informando quanto às pendências de atividades, bem como alerta ao estudante sobre atividades que estão com prazos próximos do encerramento, a fim de ajudar o discente na organização do estudo e no cumprimento das atividades enviadas por seus educadores.

V. DOS ITENS AO PROFESSOR/COORDENADOR QUE O SERVIÇO DEVE OFERECER:

1. Ambiente visual de fácil compreensão e utilização pelo educador, compatível com navegação desktop, tablet e *mobile*;
2. Ferramenta para realização de videoaula (âmbito síncrono) e com recursos interativos, ambos compatíveis com dispositivos: desktop, tablet e *mobile*;
3. Acervo com mais de 4.000 itens compostos por conteúdos *gamificados*, em diferentes formatos, devidamente alinhados ao ano de estudo do aluno e às competências e habilidades da BNCC. Tais materiais podem ser encaminhados aos estudantes como forma avaliativa, visando à sondagem, o diagnóstico e/ou a formação continuada sobre o conteúdo programático;
4. Campo de busca facilitadora dos jogos e materiais do acervo, a utilizar-se de **palavras-chave e grade educacional**, oportunizando maior agilidade na preparação e envio de atividades elaboradas pelo educador;
5. Campo de busca de conteúdos, tais como jogos, questões, livros, vídeos, trilhas, materiais diversos, etc., disponibilizados por meio da **codificação oficial da BNCC**, oportunizando agilidade e conexão com os materiais adquiridos ou desenvolvidos pelos educadores da rede.
6. Ferramenta que possibilita a solicitação, o recebimento, o controle e a avaliação de trabalhos, pesquisas, projetos pedagógicos personalizados, em acordo com a realidade de cada educador/unidade escolar, e demais atividades realizadas pelos alunos, através de arquivos que podem ser anexados em diferentes extensões (PDF, Word, Excel, jpg, png, etc.);
7. Recursos que possibilitam embarcar e reproduzir vídeos do Youtube, ou canal similar, diretamente na ferramenta, de forma a facilitar a usabilidade dos estudantes e a programação das atividades direcionadas pelos educadores às suas turmas;
8. Fórum, ou função similar, no ambiente virtual, exclusivo da classe para promover a interação social, crítica e argumentativa, através de discussões, análises, diálogos construtivos e conscientes sobre temáticas de extensão ao ambiente virtual, sendo estas abordadas em sociedade ou na escola;



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

9. Ferramenta segmentada que permita o desenvolvimento de habilidades e competências atribuídas ao domínio pleno da produção escrita e textual, com propostas e temáticas de escolha ou autoria dos educadores, com layouts visuais a escolha do educador (redação livre, carta, folheto, jornal, receita, ENEM, etc.), bem como componente de *feedback* sobre as produções feitas pelos estudantes, que devem ser feitos diretamente na imagem enviadas pelos alunos;
10. Função específica para solicitar e receber atividades desenvolvidas manualmente (compatível com computador, tablet e celular) pelos estudantes em formato de foto/imagem, bem como componente de *feedback* visual que possa ser adicionado na imagem enviada pelo estudante com comentários proferidos pelos seus educadores, a fim de estimular e promover um contato mais tradicional com as linguagens escritas e visuais, proporcionando o exercício e o desenvolvimento de habilidades motoras por meio da prática de produção manual, ao passo que conecta experiência analógica aos recursos digitais da modernidade.
11. Opção de inserir conteúdos para aulas em conformidade com o livro do aluno e o planejamento escolar, orientações pedagógicas, respostas e sugestões didáticas que auxiliem na rotina educacional em sala de aula;
12. Ferramentas de interação que possibilitam a realização de atividades coletivas e/ou individuais, com a necessidade de proposta pedagógica desenvolvida pelos educadores, bem como função para reforço de um ou mais estudantes, possibilitando ao educador a aplicação de notas sobre a participação em comentários e demais recursos interativos notados em relatórios coletivos e individuais;
13. Ferramenta de programação (data, hora, classe, alunos) de atividades em diferentes tipologias e metodologias (jogos, redação, aula invertida, etc.), de forma automatizada;
14. Mecanismo e/ou fluxo de criação de listas de atividades, remotamente, a partir de dispositivos móveis (smartphones) destinado ao professor;
15. Mecanismo que possibilita mensurar a aquisição do conhecimento adquirido pelos alunos, a partir de um conjunto de relatórios que indicam as atividades realizadas e os resultados obtidos, ao passo que guiam o educador nas ações corretivas em sala de aula, por meio da compreensão e os apontamentos de questões, assuntos e temas a serem revisados.
16. Ferramentas de seleção, envio e correção automatizada de jogos educacionais (embasados na BNCC), apresentando relatórios com: média individual (aluno), média coletiva (classe) e desempenho por item/questão;
17. Visualização do histórico tanto do aluno como do grupo (classe), com a possibilidade de exportação dos dados em formato de imagem do tipo PDF e tabela (Excel);
18. Ferramentas de autoria com opções de criação e edição de conteúdos *gamificados* previamente modelados em diferentes propostas de atividades ilustradas e animadas, a fim de expandir o acervo autoral e customizado dos usuários;
19. Acervo da Biblioteca Digital composto por materiais segmentados de acordo com os anos escolares (parâmetro BNCC), para alunos e professores, com conteúdos em formato de videoaulas, estando disponíveis para consulta por meio da grade curricular, palavras-chave e codificação da BNCC;
20. Acervo da Biblioteca Digital composto por materiais segmentados de acordo com os anos escolares (parâmetro BNCC), para alunos e professores, com conteúdos em formato **de e-book para leitura e suporte às atividades diversas**. Estes poderão ser encontrados/consultados por meio da grade curricular, palavras-chave e codificação da BNCC;
21. Função que permita sinalizar determinado conteúdo (vídeos, livros, materiais de estudo, etc) como favorito, categorizando como tal para fácil acesso posterior pelos usuários;
22. Relatórios que permitam acompanhar o desempenho dos alunos sobre os conteúdos ofertados (jogos e outros materiais) na solução digital, bem como a consulta de dados das classes e estudantes, tais como: último acesso, nome completo dos usuários, *logins*, pontuação, nota média, *reset* de senha, etc.;
23. Mecanismo colaborativo que permita a avaliação dos professores e alunos quanto aos conteúdos pedagógicos (jogos, vídeos, provas, livros, atividades complementares, impresso, etc.) do acervo padrão com foco em melhorias contínuas dos materiais;
24. Assessoria pedagógica de atendimento virtual para implantação e treinamento presencial/online com os educadores das unidades escolares (presencial e/ou remota), bem como a disposição de um canal comunicativo



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

- que conecta professores e coordenadores de cada escola, em uma interação rápida pautada no atendimento exclusivo para o esclarecimento de dúvidas;
25. Função complementar com orientações, em passo a passo, sobre a usabilidade do sistema, a fim de apoiar o educador na exploração do sistema e das múltiplas funcionalidades;
 26. Manual do usuário composto por recursos visuais, para o uso autônomo dos professores na formulação e programação das atividades a serem enviadas aos usuários;
 27. Ferramenta de comunicação que permita a troca de mensagens entre alunos e professores, professores e professores e professores e coordenadores;
 28. Ferramenta para envio de mensagens passivas para alunos e professores, tal qual mural de aviso e/ou mensageria, permitindo a personalização de texto, inserções de links, anexos e imagens, a fim de promover uma comunicação assertiva entre docentes, alunos e toda a comunidade acadêmica;
 29. Ferramentas de atualização dos dados do usuário, estabelecendo autonomia para a recuperação de senha e o contato com o suporte técnico do sistema;
 30. Ferramenta que permita, no primeiro acesso ao sistema, aos educadores a seleção e confirmação de suas turmas, as quais ministrará aulas, com a possibilidade de atualização e correção posterior via suporte técnico;
 31. Informações consolidadas, ofertadas aos gestores educacionais (coordenador e professor) para uso técnico e fundamentado para as tomadas de decisões, as quais serão adotadas mediante a análise de relatórios e dados de desempenho dos alunos e professores, disponibilizados pelo sistema;
 32. Função que permita ao educador replicar as atividades criadas por ele (jogos, trabalho, fórum, redação, feito à mão, etc.), para a aplicação em outras turmas, bem como também permita alterações específicas em cada uma das atividades (recebimentos, anexo, alterações na proposta, prazos, carga horária, etc.), otimizando assim o tempo dedicado na elaboração de atividades;
 33. Relatório de classes e alunos, apresentando informações simples e detalhadas da usabilidade e do engajamento dos alunos (carga horária de aprendizado acumulado no ano letivo), possibilitando também ao professor conferir a data de último acesso dos alunos e a participação destes em atividades livres e direcionadas;
 34. Possibilidade de identificar as habilidades trabalhadas nas atividades, conforme plano pedagógico individual e ainda programar um volume de carga horária relativa ao aprendizado previsto para a atividade, a fim de extrair relatórios com dados de desempenho por habilidade e volume acumulativo de carga horária inerente à aprendizagem (livre e direcionada) dos estudantes;
 35. Fluxo que permita ao educador, por meio do próprio *login* e senha, o acesso direto do perfil do aluno ao sistema, no hardware em que este esteja utilizando. Dando autonomia ao educador para *resetar* as senhas dos alunos por qualquer motivo plausível (perda, esquecimento, desconhecimento, etc.), ao mesmo que também viabiliza ao professor a exploração do AVA pelo *login* de usuário do tipo “aluno” (sem a necessidade da senha do aluno);
 36. Recurso que possibilita a impressão dos conteúdos que compõem os jogos educativos (compatíveis com o formato de múltipla escolha, ou similares) para a aplicação e realização de atividades manuais, lição de casa ou de acessibilidade e integração para estudantes com limitações tecnológicas ou pessoas com deficiência;
 37. Funcionalidade de elaboração de provas impressas por meio de banco de questões (texto-base, enunciado, questões de múltiplas escolhas, imagens, etc.) disponibilizada via sistema, sendo estas compatíveis com documentos de edição de textos e editáveis, de modo a possibilitar também a busca das questões através de grade curricular, palavras-chave e codificação da BNCC;
 38. Espaço virtual que ranqueia os alunos e as turmas mais engajadas no sistema mensalmente, permitindo traçar estratégias e propostas pedagógicas para estimular outras turmas com desempenhos inferiores, assim como auxiliar no engajamento dos demais alunos e turmas, a fim de conquistarem melhores resultados e notas avaliativas;
 39. Solução digital, devidamente alinhada à BNCC, compatível com qualquer material adquirido pelo município (PNLD, Sistema de Ensino, Editoras didáticas e paradidáticas, etc.).

VI. DOS ITENS DA ESCOLA E MUNICÍPIO QUE O SERVIÇO DEVE OFERECER:



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

1. Solução digital com sistematização, banco de dados e servidores em serviço de *cloud* ou similar, que dispensa a implantação de estrutura física (servidores locais) nas unidades de ensino/rede;
2. Espaço/login individual destinado aos gestores das escolas e prefeituras para o acompanhamento das informações coletadas e disponibilizadas pelo AVA;
3. *Dashboard*, de acesso exclusivo do diretor de escola e da secretaria de ensino, com informações objetivas sobre o volume de usuários no sistema, gráfico de interação com dados vinculados a um período recente de tempo, quantidade de jogos concluídos e atividades enviadas aos estudantes, permitindo ainda visualizar informações em níveis inferiores, de acordo com o perfil;
4. Função que permita o acesso ao ambiente do aluno, professor e coordenador, de modo a dispensar a senha do usuário, como um meio ágil de atuar no entendimento e acesso aos possíveis chamados dos usuários ativos no sistema;
5. Relatórios funcionais e estratégicos que norteiam a usabilidade e o desempenho dos usuários nos componentes integrados ao sistema;
6. Função que permita a consulta de informações/dados cadastrais dos usuários vinculados ao sistema;
7. Biblioteca digital que possibilite a rede e a escola a importar conteúdos exclusivos (vídeos, material em PDF, conteúdos para leitura, exercícios, etc.), em ambiente passivo para consulta dos estudantes e educadores de forma segmentada. Com materiais sendo encontrados em consonância com as classificações da grade curricular (anos e áreas do conhecimento) e por meio da busca por palavras-chave e codificação da BNCC, a fim de promover um ambiente personalizado por rede e escola e com a possibilidade do tratamento de propostas regionais/culturais exercidas pelas unidades escolares.
8. Serviço de implantação e treinamento inicial para o uso do sistema aos **educadores (professores e coordenadores)**, sendo realizado de forma presencial/remota por profissionais qualificados da prestadora da solução. O treinamento de implantação deverá ser alinhado com a disponibilidade do município e das unidades escolares, sob carga horária de 4 horas;
9. Serviço de implantação e treinamento inicial para o uso do sistema aos **gestores (multiplicadores, gestores e assessores do departamento de educação)**, sendo realizado de forma remota por profissionais qualificados da prestadora da solução. O treinamento de implantação deverá ser alinhado com a disponibilidade do município e das unidades escolares, sob carga horária de 4 horas;
10. Ferramenta de elaboração de avaliações impressas, com acervo mínimo de 20 mil itens, os quais permitam a elaboração de provas multidisciplinares para diferentes anos e segmentos, com a possibilidade de edição do educador dos enunciados e dos textos das questões/alternativas. Tal recurso deve ser compatível com documentos de edição de texto, bem como apresentar propostas com texto-base, enunciado, situações-problema, múltiplas alternativas e imagens, quando compatível com a abordagem do conteúdo;
11. Canais de atendimento e suporte em tecnologia educacional aos professores, diretores, gestores, etc., por meio de e-mail, telefone e visitas “*in loco*”;
12. Treinamentos contínuos, semestralmente, para reforço do uso do sistema com os educadores da rede;
13. Serviço de suporte contínuo, em horário comercial, via *e-mail*, para atendimento da rede, com o objetivo de esclarecer dúvidas técnicas, bem como o envio de eventuais solicitações de caráter técnico;
14. Coleta de *feedback* dos usuários, em diferentes níveis, de modo a corroborar com melhorias contínuas ao sistema, alinhando às necessidades do município e do modelo educacional brasileiro, na medida do possível;
15. Possibilidade de consulta e exportação de relatórios (PDF e Excel), manualmente, pelos perfis administradores, com dados de usabilidade e engajamento, segmentados por região e unidades escolares, e períodos escolhidos pelo solicitante. Apresentação de dados como: percentual de usabilidade dos usuários, volume de cadastro de alunos e professores, percentual de acesso diário dentro do período escolhido, quantidade de conteúdos gamificados realizados, volume e tipos de atividades direcionadas pelos educadores da rede, tabela com engajamento por ano de estudo, tabela com percentual de uso de alunos e educadores por unidade escolar, etc;
16. Componente de segurança, nos perfis administradores, que utilizem senhas compostas por caracteres especiais, letras e números, a fim de dificultar a violação e o acesso indevido por terceiros ao sistema.;



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

17. Ferramenta/serviço de segurança nos perfis dos usuários (*captcha* ou similar), com o objetivo de evitar spams ou mensagens disparadas por outros computadores ou robôs;
18. Ferramenta para o envio de mensagens (messenger) para grupos, escolas e anos específicos da rede, por meio de perfis administradores, a fim de promover uma comunicação com os públicos e perfis atendidos pela rede. Unificando a comunicação e propiciando o envio de informações, comunicados, mensagens e notícias importantes;
19. Relatórios de evasão escolar, segmentados por períodos, grupo, escola e tipo de usuário (aluno e professor);
20. Desenvolvimento de peculiaridades do município e eventuais temáticas que possam surgir no decorrer do ano letivo, bem como a inserção de conteúdos autorais provenientes do departamento de educação;
21. Medição progressiva da pontuação mensal (por grupo, por escola, por ano e por classe, etc.), implicitamente demonstrada sobre o formato de *ranking*, como uma solução para o acompanhamento indireto do esforço e da dedicação dos estudantes e das classes, ao passo que promova e estimule a usabilidade do sistema ao utilizar-se de ações de incentivos pessoal e/ou coletivo;

VII. QUANTO AO VOLUME NO ACERVO DE MATERIAIS:

Do entendimento quanto aos materiais do acervo e a quantidade de itens que devem estar disponíveis aos estudantes e professores de acordo com suas faixas etárias:

Entende-se por **jogos**, conteúdos educacionais *gamificados*, ou atividade de entretenimento, que utilizem recursos visuais lúdicos e compatíveis à proposta e mecânica de jogo infanto-juvenil, apresentando recursos automatizados de correção, pontuação e nota de desempenho. Estes devem estar devidamente alinhados às habilidades da BNCC e à faixa etária do usuário.

Entende-se por **livro digital/e-book** qualquer conteúdo educacional semelhante a um livro, em formato digital, que pode ser lido em equipamentos eletrônicos - computadores, PDAs (*personal digital assistant*), leitor de livros digitais ou até mesmo celulares que suportem esse recurso, existindo ou não sua versão em papel. Estes devem estar devidamente alinhados às habilidades da BNCC e à faixa etária do usuário.

Entende-se por **vídeos**, conteúdos educacionais disponíveis em formato audiovisual. Estes devem estar devidamente alinhados às habilidades da BNCC e à faixa etária do usuário.

Entende-se por **materiais complementares**, conteúdos educacionais disponíveis em diferentes formatos, tais como mapas, atividades para impressão, simulados, lista de exercícios, tabelas, etc. Estes devem estar devidamente alinhados às habilidades da BNCC e à faixa etária do usuário também.

Educação infantil	Item	3 a 4 anos	4 e 5 anos	a partir de 5 anos
	<i>Jogos</i>	100	100	180
	<i>Livros digitais</i>	50	50	100
	<i>Vídeos</i>	100	150	150
	<i>Materiais complementares</i>	25	25	25

Fundamental	Item	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano	6º ano	7º ano	8º ano	9º ano
	<i>Jogos</i>	250	500	500	500	500	500	500	300	300
	<i>Livros digitais</i>	150	150	150	100	100	100	100	150	300
	<i>Vídeos</i>	200	150	100	100	100	200	300	400	450
	<i>Materiais complementares</i>	25	25	25	50	50	50	50	50	50
	<i>Banco de itens (questões)</i>	1000	3000	4000	3000	3000	3000	2500	1300	1400



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

Da pontuação e avaliação da proposta.

A Comissão de Licitação analisará a proposta da licitante melhor classificada em conformidade com o Edital. Avaliação da proposta considerará todos os itens descritos na prova de conceito abaixo discriminados, entendidos como funcionalidades necessárias para a realização, experiência e cumprimentos dos objetivos pedagógicos e de gestão educacional do município/rede.

Desse modo, a LICITANTE primeira colocada, deverá obter pontuação igual ou superior a equivalente a **85%** da pontuação máxima dos itens dispostos neste edital. Caso não cumpra a pontuação mínima será desclassificada do certame e será convocada a próxima habilitada, assim sucessivamente, até que uma LICITANTE atenda a pontuação mínima da Prova de Conceito e seja declarada vencedora do certame.

DETERMINAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A amostra da ferramenta digital de estudo e das propostas técnicas serão avaliadas levando em consideração os seguintes quesitos:

- 05 – **IDÊNTICA**: Apresenta ferramenta/solução **idêntica** ao quesito solicitado;
- 03 – **SEMELHANTE**: Apresenta ferramenta/solução **semelhante** ou muito próxima ao quesito solicitado;
- 01 – **ADAPTÁVEL**: Apresenta ferramenta/solução diferente, mas **adaptável** a proposta do quesito;
- 00 – **INCOMPATÍVEL**: Não apresenta ferramenta/solução correspondente ao quesito solicitado.

	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO			
		5	3	1	0
	I. Dos quesitos técnicos, visuais e administrativos para o uso do sistema:	5	3	1	0
1	Oferece AVA com sistematização, banco de dados e servidores em serviço de <i>cloud</i> ou similar, dispensando a implantação de estrutura física (servidores locais) nas unidades de ensino/rede.				
2	Oferta AVA com acesso remoto, dispensando a instalação de <i>software/app</i> nos aparelhos e dispositivos (computador de mesa, notebook, tablet e smartphone) dos usuários.				
3	O AVA dispõe de acesso exclusivo por usuário, segmentado por tipo de perfil (aluno, professor, coordenador, etc.), através de <i>login</i> e senhas de acesso. Disponibiliza a função de alteração de senha do próprio usuário.				
4	Dispõe de espaço administrativo, com login e senha, para a unidade escolar , visando o acompanhamento e gerenciamento da usabilidade dos usuários cadastrados na plataforma, apresentando relatórios funcionais, de engajamento e progresso, com funcionalidade de exportação em tabela/PDF.				
5	Dispõe de espaço administrativo, com login e senha, para a departamento de educação , visando o acompanhamento e gerenciamento da usabilidade dos usuários cadastrados na plataforma, apresentando relatórios funcionais, de engajamento e progresso, com funcionalidade de exportação em tabela/PDF.				
6	Dispõe dashboard de acesso exclusivo aos gestores educacionais (departamento de ensino e diretores das unidades escolares) com gráficos e informações visuais de fácil compreensão, como consumo de conteúdo, quantidade de usuários cadastrados, volume de unidades escolares, bem como a possibilidade de acesso aos detalhes das informações em nível macro e micro.				
7	Está alinhado às diretrizes da LGPD – Lei de proteção de dados , de modo que apresenta ao usuário fácil acesso às informações, bem como os termos de uso do sistema, exigindo o aceite deles para a utilização da ferramenta.				
8	Oferta conteúdos, jogos e soluções em linguagem HTML 5, <i>Reacty</i> , ou similar, dispensando a instalação de componentes/ <i>softwares</i> aos usuários.				
10	Oferece um ambiente de fácil compreensão, com temática infanto-juvenil (ludicidade) alinhada ao perfil dos usuários e segmentado por ciclo, por meio de recursos gráficos e elementos audiovisuais, tais como personagens, ilustrações, jogos interativos, áudios, textos narrados, iconografias, entre outros.				
11	Oferece funcionalidade que possibilita a importação e disponibilização de videoaulas de autoria do município , sendo estas disponibilizadas aos usuários (escolas, professores e alunos) de acordo com a faixa etária e o ciclo de ensino, bem como a classificação por palavras-chave e codificação da BNCC.				
12	Oferece funcionalidade que possibilita a importação e disponibilização de livros, atividades digitais para impressão, planejamento educacional, documentação em geral e demais materiais de autoria do município , sendo estes disponibilizados aos usuários (escolas, professores e alunos) de acordo com a faixa etária e o ciclo de ensino, bem como a classificação por palavras-chave e codificação da BNCC, podendo ainda ser realizado o download para leitura off-line.				
13	Oferece funcionalidade que possibilita a importação e disponibilização de videoaulas de autoria da unidade escolar , sendo estas disponibilizadas aos usuários (coordenadores, professores e alunos), exclusivamente, de acordo com a faixa etária e o ciclo de ensino.				
14	Oferece funcionalidade que possibilita a importação e disponibilização de livros, atividades digitais para impressão, planejamento educacional, documentação em geral e demais materiais de autoria da unidade escolar , sendo estes exclusivamente disponibilizados aos usuários (coordenador, professores e alunos) de acordo com a faixa etária e o ciclo de ensino, podendo ainda ser realizado o download para leitura off-line.				



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

15	Apresenta função que permite favoritar conteúdos (vídeos, livros, materiais de estudo, etc.), dispostos na plataforma para fácil acesso posterior pelos usuários (aluno, professor e coordenador).				
16	Possui, além do acesso digital via desktop (computador de mesa ou notebook), aplicação em versão <i>mobile</i> responsiva, compatível com tablet e smartphones.				
17	Dispõe aos usuários (alunos e professores) um componente para atualização de dados dos deles (data de nascimento, raça, endereço, dados dos responsáveis, usuário PCD, interesses pessoais etc.), o qual pode ser integrado ao banco de dados da rede municipal por meio de API de integração.				
18	Oferta mecanismo automatizado no AVA para recuperação de senha dos usuários, via perguntas secretas, sem a necessidade de e-mail ou número de telefone, para maior agilidade dos usuários do tipo aluno e professor.				
19	Oferta componente para <i>download</i> dos dados cadastrais dos usuários e relatórios de usabilidade por períodos pré-definidos pela gestão do AVA, a fim de reunir um histórico e legado do sistema implantado.				
20	Apresenta ferramenta/componente que permite identificar e gerenciar o processo evolutivo do usuário aluno, de forma sistêmica, tais como: mudança de ano, identificação única e relatório dos anos anteriores.				
21	Oferta componente/função específica que possibilita o atendimento de chamados (com emissão de protocolo alfanumérico, status, etc.) e solicitações dos usuários (aluno, professor, coordenador, administrador da escola e departamento de educação), tais como: suporte, esclarecimento de dúvidas, chamados técnicos, etc., inclusive com exportação de relatório em Excel para fins de registro mensal junto ao departamento. A licitante deverá demonstrar uma abertura de chamado e a exportação do relatório em Excel ou similar.				
23	Dispõe de função que permite o acesso ao ambiente do aluno, professor e coordenador, de forma a dispensar a senha do usuário pelos perfis administradores do sistema (professor, coordenador, diretor(a), assessores de educação, etc.).				
24	Dispõe de ferramenta que permite o envio de mensagens para grupos, escolas e anos, por meio dos perfis gestores (Departamento de educação, superintendências e diretoria da unidade escolar), possibilitando ainda a customização visual da mensagem, inclusão de link, imagens e anexos, bem como dados de visualização dos destinatários.				
25	Dispõe de padronização de senhas aos perfis administradores compostos por caracteres especiais, letras e números.				
26	Dispõe de recurso de segurança dos usuários, do tipo <i>captcha</i> ou similar, a fim de evitar acessos de robôs, mensagens do tipo spam ou correlatas.				
27	O AVA apresenta componente de ranking de engajamento dos usuários, segmentado por grupos, escolas e ano escolar para ações de incentivo desenhadas pela rede.				
28	Oferta fluxo de cadastramento de usuários em massa, de fácil realização, com planilhas ou similar, necessitando apenas de dados simples dos usuários, tais como nome, ano escolar e classe do aluno/professor.				
29	Dispõe da possibilidade de APIs de integração para cadastramento e atualizações em massa, visando agilidade e integração de banco de dados da rede com o AVA. A licitante deverá apresentar documento de API que comprove essa possibilidade. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				

II. Dos quesitos tecnológicos educacionais/pedagógicos para o uso do sistema:		5	3	1	0
30	Oferece ao aluno um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) com formato lúdico e funções interativas, segmentado por ciclo (infantil, fundamental e ensino médio) de formação educacional, enquanto ao professor, apresenta um espaço de fácil compreensão, navegação e usabilidade do sistema (desktop e <i>mobile</i>).				
31	Oferta mapa visual lúdico, segmentado por ciclo (infantil, fundamental e ensino médio), e responsivo com dispositivos móveis, a fim de promover a fácil navegação ao sistema, para estudantes alfabetizados e não alfabetizados.				
32	Apresenta funcionalidades lúdicas e interativas (para além do conteúdo) de forma ecossistêmica, que incentiva a autonomia, autoria, coautoria e a criatividade, a fim de atrair, reter e motivar o estudante em seu processo ativo de aprendizagem e desenvolvimento, contemplando a prática de habilidades e competências da BNCC.				
38	Oferece espaço de gestão das listas de atividades, segmentadas de acordo com cronogramas relativos a prazos de entrega, tipologia das atividades, autoria e aplicação delas, status de acompanhamento do envio, da realização, ou não, destas, bem como demais recursos de gerenciamento de ambas as partes (aluno e educador), a fim de otimizar a organização e o acompanhamento das atividades enviadas/recebidas, cumpridas ou não cumpridas.				
39	Apresenta filtros (classe, período, status, enviado pelo educador, tipo de atividade, etc.) ao aluno e educador para encontrar as atividades enviadas pelo sistema, de forma a otimizar o tempo dedicado a ferramenta e sua interação funcional, inclusive com recursos visuais para alunos semianalfabetos;				
40	Possibilita a aplicação de notas (0 a 10) nas atividades realizadas pelos estudantes, bem como imputa recompensa em moedas virtuais ao estudante participante, com base na nota atribuída pelo educador.				



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

41	Permite ao aluno/responsável a consulta das suas atividades na íntegra, em execução e já entregues durante todo o ano letivo, bem como apresenta a nota obtida na atividade.			
42	Apresenta mecanismo de notificação/alerta com efeito visual e pop-up informando quanto às pendências de atividades, bem como alerta ao estudante sobre atividades que estão com prazos próximos do encerramento.			
43	Disponibiliza acesso aos professores das ferramentas que possibilitam a criação e aplicação de provas, trabalhos escolares e projetos pedagógicos personalizados com a realidade e em acordo com a identidade/abordagem metodológica utilizada por cada educador ou unidade escolar.			
44	Apresenta ferramenta que possibilita embarcar e reproduzir vídeos do Youtube ou canal similar diretamente no AVA, para reprodução dos alunos e suas classes, por meio de atividades direcionadas pelos educadores.			
45	Oferece conjuntos de conteúdos <i>gamificados</i> , em diferentes formatos, devidamente alinhados ao ano de estudo do aluno e às competências e habilidades da BNCC. Tais formatos podem ser encaminhados aos estudantes como forma avaliativa do aprendizado e dos respectivos conteúdos programáticos.			
46	Oferece ferramenta de fórum, no ambiente virtual, exclusivo para discussões coletivas da classe, de modo a proporcionar análises críticas e argumentativas entre os alunos, mediadas pelo professor, podendo abranger temas diversos trabalhados em aula, permitindo ainda aplicação de nota de participação pelo educador.			
47	Disponibiliza ferramenta ao professor que possibilita solicitar, receber, controlar e avaliar trabalhos de redação, pesquisas e demais tarefas realizadas pelos alunos, através de arquivos que podem ser anexados em diferentes mídias (PDF, Word, Excel, Jpg, png, etc.), permitindo ainda aplicação de nota de participação pelo educador.			
48	Disponibiliza ferramentas para o desenvolvimento de habilidades de produção textual, com sugestões de layouts predefinidos com propostas e temáticas estabelecidas pelos educadores, bem como oferece componente de feedback da própria aos estudantes feito pelo educador, com marcadores na imagem recebida, sendo alinhado aos modelos de produção textual de provas avaliativas estaduais e nacionais, permitindo ainda aplicação de nota de participação pelo educador.			
49	Apresenta ferramenta específica para solicitar e receber atividades desenvolvidas manualmente (compatível com computador, tablet e celular) pelos estudantes em formato de foto/imagem, bem como componente de feedback visual que possa ser adicionado na imagem enviada pelo estudante com comentários proferidos pelos seus educadores, permitindo ainda aplicação de nota de participação pelo educador.			
50	Dispõe de acervo de jogos ou conteúdos gamificados no formato de múltipla escolha , nas áreas de conhecimento licitados, conforme a BNCC, no qual permite uma maior versatilidade para o aprendizado, o engajamento e a participação dos estudantes. A licitante deverá apresentar relatório com o volume de itens e formatos, além de apresentar uma amostra que corrobore com a proposição acima.			
51	Dispõe de acervo de jogos ou conteúdos gamificados, além do formato de múltipla escolha , nas áreas de conhecimento licitados, conforme a BNCC, no qual permite uma maior versatilidade para o aprendizado, o engajamento e a participação dos estudantes. A licitante deverá apresentar relatório com o volume de itens e formatos, além de apresentar uma amostra que corrobore com a proposição acima.			
52	Dispõe de jogos ou conteúdos <i>gamificados</i> com estrutura de questões similares as provas avaliativas de nível estadual e nacional, contendo: texto-base, enunciado, exemplo, gabarito a distratores e, sempre que possível, em formato de situação-problema (questão contextualizada), a fim de estimular o raciocínio e a análise acurada do conteúdo. A licitante deverá apresentar amostras que corrobore com a proposição acima.			
53	Apresenta banco de conteúdos em formato gamificado (jogos) e alinhado à BNCC. A licitante deverá apresentar relatório que comprove os volumes apresentados, inclusive com a referência da BNCC em cada conteúdo. *Abaixo de 200 jogos = 0 ponto; De 200 a 1.500 jogos = 01 ponto; *De 1.501 a 3.000 questões = 03 pontos; * 3.001 ou mais = 05 pontos.			
54	Possibilita a impressão do conteúdo do jogo para realização de atividades manuais/impresas, visando a acessibilidade e integração dos estudantes com limitações tecnológicas ou PCD (Pessoas com deficiência).			
55	Disponibiliza a opção de inserir conteúdos para aulas em conformidade com o livro do aluno e planejamento escolar, alinhando-se, portanto, às orientações pedagógicas e didáticas que auxiliam na rotina pedagógica em sala de aula, inclusive com anexos em diferentes formatos, links de vídeos, textos, PDF, imagens, etc.			
56	Oferece ferramentas interativas para atividades conjuntas e individuais que possibilitam ao educador aplicar notas de participação, comentários e demais avaliações ou interferências no processo de formação do aluno, de modo a gerar relatórios coletivos e individuais da classe.			
57	Oferece espaço para o aluno acompanhar suas notas adquiridas no sistema, sejam estas de atividades livres ou direcionadas pelos seus educadores, bem como permite a revisão e consulta posterior destas pelos docentes.			
58	Dispõe de ferramenta para programar, de forma automatizada: a data e a hora de disponibilização dos diferentes tipos de atividades; e a classe e/ou os alunos que receberem tais atividades.			



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

59	Oferece ao educador ferramenta que permita classificar a atividade, elaborada por ele, em uma ou mais codificações das habilidades da BNCC, permitindo também a atribuição da carga horária de aprendizagem definida pelo educador, a fim de exprimir relatórios posteriores com tais informações.			
60	Oferece ferramentas de autoria , ao professor, com opções de jogos interativos e modelos ilustrados e <i>gamificados</i> , do tipo múltipla escolha, com opção de inserção de texto, imagem e som, a fim de expandir o acervo autoral e customizado, além de apresentar layout de fácil manejo e aplicação do educador.			
61	Oferece ferramentas de autoria ao professor, com opções de jogos interativos, com modelos ilustrados e <i>gamificados</i> , além do tipo múltipla escolha, com opção de inserção de texto, imagem e som, a fim de expandir o acervo autoral e customizado, mas também possibilitar a versatilidade de jogos em outras dinâmicas interativas digitais.			
62	Oferece acervo de biblioteca digital, segmentado por ano (BNCC), para alunos e professores com conteúdos em formato de videoaulas , com recurso de busca por meio de título, grade curricular, palavras-chave e código da BNCC.			
63	Oferece acervo de biblioteca digital, segmentado por ano (BNCC), para alunos e professores com conteúdos em formato de livro digital para leituras e atividades diversas, com recurso de busca por meio de título, grade curricular, palavras-chave e código da BNCC, podendo ainda ser realizado o download para leitura off-line.			
64	Oferece mecanismo e/ou fluxo que permite ao professor criar listas de atividades, remotamente, a partir de dispositivos móveis (smartphones). *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).			
65	Oferece espaço para customização de personagem (avatar), com opções diferentes de tons de pele, cabelo, olhos, boca, vestimentas, etc., promovendo a identidade pessoal e a expressão criativa do aluno.			
66	Possibilita a aquisição/personalização de uma casa virtual, personagens (bichinho virtual, etc.) e objetos virtuais (móveis, decoração, vestimentas, alimentos etc.) com o uso de ferramenta específica que permite o processo contínuo da interatividade, do autocuidado e do apreço pelo próximo.			
67	Oferece espaço lúdico para compra/venda de inúmeros produtos digitais ou similares, a fim de exercitar a compreensão sobre o uso do dinheiro, da moeda e das práticas da educação financeira, do projeto de vida e do incentivo ao empreendedorismo.			
68	Oferece componente lúdico com personagem interativo que exercite os cuidados próprios da vida humana, tais como: alimentação contínua, higienização, afeto, etc. para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.			
69	Dispõe de ferramentas lúdicas, motivacionais e de introdução de conceitos da educação financeira, tais como: moeda virtual, extrato bancário, entrada e saída de valores, gerenciamento de ganhos, etc.			
70	A ferramenta disponibiliza recursos de comunicação e compartilhamento de mensagens entre professores e alunos, professores e professores, professores e coordenadores.			
71	Dispõe de mecanismo de segurança que reporta aos administradores, por meio do próprio usuário, a troca de mensagens indevidas (denúncia, reclamação, <i>bullying</i> , etc.) entre alunos e educadores.			
72	Oferece mecanismo que permite mediar a absorção do conhecimento adquirido pelos alunos, a partir de um conjunto de relatórios que indicam as atividades realizadas e os resultados, gerais e individuais, obtidos, a fim de promover orientações para direcionar práticas corretivas ao processo de absorção e entendimento de determinado conteúdo por uma classe ou aluno(s) específico(s), de modo que concede, ao professor, avaliar a retomada de assuntos em que os resultados obtidos não atingem o esperado ou desejado para a formação integral da turma.			
73	Possibilita ao educador a seleção, envio e correção automatizada de jogos, com média de nota por classe e individual. Bem como apresenta dados de tempo investido no exercício e resultado por questões, assim como as habilidades da BNCC trabalhadas no jogo realizado pelos estudantes.			
74	Oferece visão do histórico tanto do aluno como do grupo (classe), apresentando dados como: nome do usuário, nota, tipo de atividade, engajamento quanto ao consumo de conteúdos, média individual, etc. Possibilitando ainda a exportação por meio de PDF e/ou tabela Excel, de forma simplificada e autônoma pelo educador.			
75	Dispõe de espaço e/ou função digital de incentivo com sistema de ranking dos usuários, a fim de promover e estimular a usabilidade do sistema, bem como valorizar estudantes e educadores mais engajados por meio de ações motivacionais.			
76	Oferece espaço ao educador para consulta de dados das classes e alunos, tais como: último acesso, nome, <i>login</i> , pontuação, nota média, carga horária cumulativa, etc.			
77	Oferece mecanismo que permite ao professor e coordenador resetar a senha do aluno, sem o intermédio de perfis gestores ou da equipe de assessoria do AVA, a fim de otimizar o tempo e os processos de trabalho educacional.			
78	Oferece aos alunos e às famílias um espaço de estudo complementar com um conjunto de atividades disponíveis para serem realizadas por iniciativa própria do aluno, as quais pontuam o desempenho dele de forma lúdica e não explicitamente avaliativa.			
79	Disponibiliza acervo com desafios (objetos de aprendizagem) organizados em trilhas de aprendizagem, em diferentes níveis, com proposta gamificada e recompensas de avanço (moedas virtuais ou similar), a fim de promover o aprendizado por meio do exercício e de uma sequência didática, permitindo ao			



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

	aluno explorar trilhas de outros anos além do qual este está cadastrado.				
80	Oferece ao coordenador acesso a todas as atividades criadas, enviadas e corrigidas pelos educadores da unidade escolar, sem a necessidade de ter os logins e senhas dos professores. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
81	Oferece ao coordenador ferramenta com informações consolidadas para apoio à tomada de decisões, por meio de relatórios gerados das atividades e do desempenho de professores e alunos.				
82	As ferramentas estão alinhadas às macros competências da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), apresentando documento técnico que corrobora com a implementação das habilidades nas funcionalidades integradas ao AVA.				
83	A solução é compatível com qualquer material de ensino adquirido pelo município (PNLD, Sistema de Ensino, Editoras didáticas e paradidáticas, etc.). *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
84	Possui relatórios funcionais e estratégicos em diferentes níveis (aluno, professor, coordenador e gestão).				
85	O educador tem a possibilidade de buscar diferentes conteúdos e objetos educacionais (jogos, livros, vídeos, etc.) por meio da codificação oficial da BNCC.				
86	Oferece manuais de orientação, disponíveis no ambiente do usuário, para o uso do sistema segmentado por perfil, a fim de oportunizar a autonomia dos usuários (aluno, professor e coordenador, etc.). A licitante deverá apresentar amostra impressa dos materiais. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
87	A plataforma tem a possibilidade de desenvolver peculiaridades do município e eventuais temáticas que possam surgir no decorrer do ano letivo, bem como a inserção de conteúdos autorais provenientes do Departamento de educação, de forma autônoma.				
88	Os conteúdos presentes relacionados à Educação Infantil e 1º Ano auxiliam na alfabetização por meio de materiais lúdicos e variados, que possibilitam, ao aluno, desenvolver, a nível introdutório, as suas competências leitoras e escritas, trabalhando com as dificuldades ortográficas, fonéticas e morfológicas, relativas às vogais seguidas de consoante. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.				
89	Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes de Língua Portuguesa , ao longo dos anos escolares, proporcionam aos alunos experiências que contribuam para a ampliação dos multiletramentos, de modo a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade; pela escrita e demais linguagens. Ofertando conteúdos relativos ao aperfeiçoamento e domínio progressivo da língua portuguesa e suas variações linguísticas, os quais englobam o exercício e o entendimento sobre aspectos morfológicos, sintáticos, semânticos, fonéticos e discursivos que estabelecem a norma culta e as demais variações. Com isso, ao longo dos anos escolares, explora-se os conhecimentos acerca da formação das palavras desde seu nível introdutório até a sua aplicabilidade mediante a contextos e adaptações aos gêneros, orais e/ou escritos; desenvolve-se aptidões discursivas de leitura e escrita, de análise e interpretação crítica e de reconhecimento e adequação aos variados gêneros textuais e suas respectivas formas e conteúdos; propicia-se da introdução ao aprofundamento de análises linguísticas; institui o reconhecimento e a diferenciação dos sons das palavras e letras, bem como do sentidos de uso destas conforme a exposição a contextos históricos, sociais e culturais diversos; viabiliza-se o entendimento, a internalização e o emprego adequado das normas estabelecidas no Novo Acordo Ortográfico; promove-se o debate de ideias e a organização de formas de defesa de direitos, busca, seleção, validação, tratamento e organização de informação, desenvolvendo o senso investigativo, reflexivo-analítico, crítico e argumentativo; aprimora-se do uso da língua nas mais diversas instâncias da vida (pessoal, profissional, acadêmica, social, etc.), garantindo ao aluno a expansão de repertório lexical, discursivo e gramatical, a fim de torná-lo apto a promover e sustentar intervenções, por meio da fala e/ou escrita, nos seus mais variados meios de atuação social. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.				
90	Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes da Matemática , ao longo dos anos escolares, promovem aos alunos à compreensão e o domínio do letramento matemático, intrinsecamente ligado às conexões que se estabelecem entre os objetos e a sua realidade – na perspectiva da aplicação das operações básicas às mais avançadas em situações cotidianas do aluno. Tendo ainda conteúdos que fomentam a formação para a capacidade de análise, compreensão e raciocínio lógico e a apropriação de argumentação racional e comprobatória, propiciando o entendimento e o domínio dos números e suas relações; da aquisição e usabilidade dos conceitos da álgebra, da geometria, das grandezas e medidas e da probabilidade e estatística para fins de desenvolvimento do pensamento investigativo e modular centrado na resolução de problemas e na elaboração de projetos e soluções para as adversidades encontradas no dia a dia. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.				
91	Os conteúdos presentes e relacionados ao componente de Ciências desenvolvem progressivamente o pensamento científico, crítico e investigativo, incentivando o questionamento sobre o mundo e a sociedade, e auxiliando na formação de cidadãos conscientes e atuantes em seu meio, promovendo a apropriação do senso coletivo, da empatia e cuidado para consigo, com o outro, o meio ambiente e o				



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

	<p>planeta ao qual pertence. Assim, é ofertado conteúdos sobre o funcionamento e a higiene do corpo humano; a estrutura da vida e das células nos diversos tipos de seres vivos; a influência e uso dos elementos físicos e químicos encontrados no planeta; o funcionamento do Sistema Solar, dos fenômenos naturais e suas correlações entre si e com as ações humanas; a relação direta e indireta entre os seres que habitam a Terra e os diferentes ecossistemas; a evolução biológica das espécies; o desenvolvimento e uso das ciências e tecnologias na sociedade; a participação do ser humano nos processos naturais e antrópicos, e seus impactos na saúde pública (tratamento de esgoto, lixo, água) e na preservação da natureza e da existência humana; e outros. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.</p>			
92	<p>Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes de História, ao longo dos anos escolares, proporcionam aos alunos experiências que contribuam para ampliação da autonomia do pensamento, de modo a desenvolver gradativamente a identificação, a interpretação, a análise e a comparação dos eventos da história da humanidade, suas relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços, de modo a possibilitar a apropriação das bases da epistemologia da História, o conhecimento histórico e a atitude historiadora, para posicionar-se e intervir na contemporaneidade do meio em que se vive. Ofertando conteúdos que permitam conhecer e apropriar-se de conceitos relativos às partes constituintes das sociedades e suas formas de organização geográfica, política e social, compreendendo e problematizando diferentes contextos históricos (períodos da evolução humana; formação e estabelecimento de civilizações e sociedades; criações, revoluções e invenções do homem ao longo do tempo; conflitos entre povos, nações e culturas; estabelecimento da identidade e do histórico social, cultural e político dos países; entre outros), de modo a proporcionar a elaboração de questionamentos, hipóteses, argumentos e interpretações sobre os eventos que marcaram o desenvolvimento do homem no tempo e espaço, nas suas culturas, origens e comportamentos sociais e políticos. Ofertando ainda o exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos, cooperação e respeito para com diferentes sujeitos, culturas e povos inseridos em um mesmo contexto histórico, assim como permita construir posicionamentos, frente ao conhecimento histórico, embasados na responsabilidade para com a ética, a democracia, a inclusão, a sustentabilidade e a solidariedade. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.</p>			
93	<p>Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes da Geografia, ao longo dos anos escolares, proporcionam aos alunos experiências que contribuam para ampliação do conhecimento de mundo e da relação da sociedade para com os meios físicos (naturais ou não), sociais, políticos e culturais, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais. Ofertando conteúdos sobre regras de convívio social; percepção e adaptação de elementos da paisagem; intervenção antrópica na natureza; relação da sociedade para com o espaço físico natural e cultural; conflitos políticos internos e mundiais e seus respectivos efeitos na globalização; aspectos físicos e sociais inerentes às origens e culturas dos diversos países; regionalização brasileira; os efeitos climáticos e suas funções nos processos da vida cotidiana; a disposição de espaços e condições de habitação e transformação do meio; entre outros que sustentam a formação do aluno como um ser integrante e atuante nos processos de ocupação, apropriação e modificação do meio físico. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.</p>			
94	<p>Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes de Arte, ao longo dos anos escolares, promovem aos alunos experiências estéticas, reflexivas, criativas e de fruição e estesia sobre diversas manifestações e linguagens artísticas (dança, música, teatro, artes visuais, e outros), de modo a proporcionar uma aprendizagem significativa em relação à percepção e ao entendimento sobre a arte. O educando é estimulado a desenvolver seu olhar crítico, ao contextualizar e analisar obras, artistas e movimentos artísticos e culturais do seu meio social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, interpretando, compreendendo e valorizando a diversidade da arte mediante a contextos históricos, sociais e culturais. Ofertando ainda conteúdos de leitura e interpretação de obras e movimentos; contextualização para as diferentes linguagens da arte e a apreciação e conhecimento sobre os elementos que as constituem; relações dialógicas e problematizadas sobre arte, mídia, mercado e consumo, bem como suas diferentes matrizes estéticas e culturais, a fim de promover a reflexão quanto às questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais que contemplam o exercício, a produção, a apresentação e as intervenções artísticas. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.</p>			
95	<p>Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes da Educação Física, ao longo dos anos escolares, proporcionam aos alunos experiências que contribuam para a saúde física e também emocional, possibilitando o autoconhecimento corporal e o domínio motor, técnico, intelectual, afetivo e orgânico para consigo e para o entendimento do outro, proporcionando: a experimentação, a compreensão, o uso e a apropriação de técnicas e fundamentos inerentes à cultura corporal; a reflexão e a construção de valores e o protagonismo sobre suas ações e corpos. Ofertando assim conteúdos para o conhecimento e experimentação das mais variadas brincadeiras e jogos e seus devidos funcionamentos; dos esportes, das lutas, da dança e das ginásticas e as suas respectivas origens e influências na história da humanidade, na formação e no legado cultural das sociedades e seus efeitos e discussões no mundo contemporâneo, desenvolvendo competências e habilidades sociais, psicológicas,</p>			



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

	motoras e cognitivas. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.			
96	Os conteúdos presentes e relacionados aos componentes de Ensino Religioso , ao longo dos anos escolares, proporcionam aos alunos experiências que contribuam para compreensão da pluralidade e ao mesmo tempo singularidade do ser humano para com a sua liberdade de crenças, valores, tradições e costumes, de modo a promover a assimilação e interpretação analítica e comparativa das mais variadas manifestações da fé e seus respectivos significados e representações no meio cultural. Ofertando assim conteúdos que: incentivam a reflexão e o debate científico, filosófico, estético e ético sobre as diferentes religiões presentes na sociedade brasileira e os seus devidos papéis para a formação desta (relações entre as tradições religiosas e os campos da cultura, da política, da economia, da saúde, da ciência, da tecnologia e do meio ambiente); fomentam, através da fruição sobre identidade e alteridade e diversidade das manifestações e crenças religiosas, os princípios da ética e da cidadania que permeiam às filosofias de vida; estabelecem entendimento, reconhecimento e respeito ao outro e ao seu modo de ser, pensar e existir; fundamentam a empatia e o cuidado para consigo, com o outro, o coletivo e a natureza, apropriando-se da valorização à vida. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.			
97	O AVA apresenta conteúdos de Língua Inglesa proporcionando aos alunos experiências que contribuam para aquisição de uma língua franca, oportunizando a globalização inerente ao exercício da cidadania, a fim de expandir as possibilidades comunicativas e interativas em diversos contextos da realidade de uso desta língua, ao passo que viabiliza a inclusão ao mundo acadêmico, cultural e profissional. Ofertando assim conteúdos que desenvolvam a aquisição e apropriação oral, leitora, escrita, linguística e intercultural da língua inglesa, por meio de exposição de contextos variados que propiciam a internalização de vocabulário através das correlações entre significado, significante e signo atrelados à rotina do aluno; estruturas gramaticais pautadas na explanação de situações-problema e que incentivam a prática da escuta, da fala e da escrita; a análise e a reflexão sobre a língua e seu uso para expressão e comunicação, articulada aos repertórios culturais e a ampliação de saberes do aluno. A licitante deverá apresentar relatório com os volumes de materiais (jogos, vídeos, livros, etc.) para essa área e exemplos de conteúdos que corroborem com a proposição acima.			
98	O AVA apresenta conteúdos além das disciplinas da base curricular, em campos de conhecimentos multidisciplinares/extracurriculares , ofertando materiais que possibilitam a formação integral e consciente do aluno para o mundo das relações, do trabalho e da cidadania, através de conteúdos que desenvolvam e aprimorem o repertório cultural, artístico, intelectual, sustentável, tecnológico e emocional do aluno, fomentando assim o aprendizado e o desenvolvimento de outras habilidades e conhecimentos educacionais inerentes, por exemplo, à inclusão e acessibilidade; ao exercício do consumo e estilo de vida sustentável e da consciência ambiental; ao desenvolvimento do controle emocional e do cuidado para com a vida financeira; e outros.			
99	A solução dispõe da quantidade de itens descrito no item VIII, sendo jogos: *Igual ou acima da quantidade solicitada = 5 pontos; * acima de 70% = 3 pontos; acima de 30% = 1 ponto; abaixo de 30% = 0 ponto. A licitante deverá apresentar relatório que comprove os volumes apresentados, inclusive com a referência da BNCC em cada conteúdo.			
100	A solução dispõe da quantidade de itens descrito no item VIII, sendo vídeos: Igual ou acima da quantidade solicitada = 5 pontos; * acima de 70% = 3 pontos; acima de 30% = 1 ponto; abaixo de 30% = 0 ponto. A licitante deverá apresentar relatório que comprove os volumes apresentados, inclusive com a referência da BNCC em cada conteúdo.			
101	A solução dispõe da quantidade de itens descrito no item VIII, sendo livros (PDF ou e-book): Igual ou acima da quantidade solicitada = 5 pontos; * acima de 70% = 3 pontos; acima de 30% = 1 ponto; abaixo de 30% = 0 ponto. A licitante deverá apresentar relatório que comprove os volumes apresentados, inclusive com a referência da BNCC em cada conteúdo.			
102	Apresenta tutoriais (em texto, vídeo, narração, etc.) para o uso das funcionalidades dispostas no sistema, a fim de oportunizar a autonomia dos usuários (aluno, professor, coordenador, responsáveis, etc.), bem como oferta funcionalidade integrada ao sistema para solicitação e acompanhamento de suporte técnico/operacional, inclusive com emissão de protocolo alfanumérico.			
103	Apresenta estrutura padronizada de questões análogas às provas avaliativas (enunciado, gabarito, distratores, contextualização, situações-problema, etc.), visando habituar o estudante aos conteúdos e formatos de questões aplicadas em provas macro avaliativas.			
104	Apresenta mecanismo colaborativo que permite a avaliação dos professores e dos alunos quanto aos conteúdos pedagógicos (jogos, vídeos, provas, livros, atividades complementares, impresso, etc.) do acervo padrão, com foco na melhoria contínua.			
105	Ferramenta que permita aos educadores a confirmação e inserção de turmas nas quais estes ministram aulas dentro das unidades escolares cadastradas. Permitindo ainda reportar detalhes e orientação aos gestores da ferramenta, de forma sistêmica, para atualização dos dados do usuário.			
106	Oferece ferramenta de elaboração de provas impressas por meio de banco de questões (texto-base, enunciado, múltiplas escolhas, imagens, etc.) disponibilizada via sistema, sendo estas compatíveis com documentos de edição de textos e editáveis. Possibilitando a busca das questões através de grade curricular, palavras-chave e codificação da BNCC. Conforme quantidade de itens descritos no item VIII: *Igual ou acima da quantidade solicitada = 5 pontos; * acima de 70% = 3 pontos; acima de 30% = 1 ponto; abaixo de 30% = 0 ponto. A licitante deverá apresentar relatório que comprove os volumes			



PREFEITURA MUNICIPAL DE VARGEM/SP

Diretoria Municipal de Educação

apresentados.				
---------------	--	--	--	--

III. Dos quesitos Implantação, Treinamento e Assessoria para o uso do sistema:		5	3	1	0
121	A licitante apresentou documentação com proposta de formação para implantação/treinamento da rede de professores/coordenadores , com possibilidade presencial e/ou remota, com carga horária mínima de 03 horas de formação e emissão de certificado de participação aos educadores. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
122	A licitante apresentou documentação com proposta de formação para implantação/treinamento dos gestores (diretores, multiplicadores e assessores do departamento de educação) , com possibilidade presencial e/ou remota. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
123	A licitante apresentou documentação com proposta de formação continuada aos educadores quanto ao uso da ferramenta e suas possibilidades de uso dentro do currículo escolar aplicado na rede pelos educadores, sendo esta compatível com as expectativas da contratante, ofertando inclusive certificação de participação/formação aos educadores participantes. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
125	Realiza reuniões/visitas pontuais (presenciais e/ou remotas) aos gestores, diretores e coordenadores com o intuito de compartilhar conhecimentos na área de tecnologia Educacional. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
126	A equipe de assessoria pedagógica oferece suporte pedagógico e orientações aos professores e coordenadores por e-mail e/ou por telefone durante todo o período de contrato, além de um canal de atendimento disponível na ferramenta para tal suporte. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
127	A licitante oferece momentos de atualização (semestral) com foco na utilização da ferramenta aos educadores da rede, bem como novos contratados e renovação do quadro de colaboradores. *SIM (5 pontos); *NÃO (0 pontos).				
128	A licitante oferece materiais de comunicação e orientação para primeiro acesso ao sistema (folder, flyer, banners, etc.) para todos os usuários (professores e alunos). A licitante deverá apresentar uma amostra dos materiais que utiliza na prova de conceito.				
129	A licitante atesta a capacidade técnica dos formadores e assessores que acompanharão a implantação e usabilidade do AVA, por meio de diplomas de ensino superior, certificação tecnológica ou documentação comprobatória de experiência na área.				

Vargem, 06 de Abril de 2022.

Claudio Donizetti Tavella Filho
Diretor Departamento de Educação