

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><b>ESTRUTURA FÍSICA</b> 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. 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. 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. O suporte para a fixação do equipamento na parede, deve ser de metal e possuir regulagens que permitam ajustar a inclinação do tampo. Como o produto será destinado a crianças, o mesmo deve ser perfeitamente seguro, inclusive nos circuitos elétricos, eletrônicos e componentes estruturais. 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. 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><b>ESPECIFICAÇÕES ELETRÔNICAS E ELÉTRICAS:</b> 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). 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. 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. 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

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

<p>respostas.</p> <p>Ciências – Atividades de conhecimento e exploração do corpo humano (órgãos, músculos e ossos).</p> <p>História – Atividades de perguntas e respostas sobre a história do Brasil, desde o seu descobrimento, passando pelos períodos colonial, imperial e republicano.</p> <p>Língua Inglesa – Atividades de aprendizado de palavras em inglês de diversos temas através da associação entre as imagens, pronúncia e escrita.</p> <p>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.</p> <p>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;</p> <p>Atividades de musicalização para aprendizado de conceitos de algoritmo e programação.</p> <p>Atividades multissensoriais e visuoarticulatórias para apoio da alfabetização e relação entre fonemas e grafemas.</p> <p>Atividades de soletração com base em metodologia fônica e visuoarticulatória para apoio da alfabetização, consciência fonológica e tratamentos de distúrbios de linguagem.</p> <p>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.</p> <p>Atividades de formação de palavras de forma livre para enriquecimento do vocabulário, com opção de acentuação.</p> <p>Atividades com cartas e informações de todos os Estados Brasileiros, incluindo o Distrito Federal, com indicadores sociais, de economia, de população e geopolíticos.</p> <p>Atividades de comparação com informações de ordem física, alimentar e habitat com no mínimo 30 mamíferos da fauna brasileira.</p> <p>Para atender as exigências da Lei nº 13.146/2015 o equipamento deve atender os requisitos mínimos abaixo:</p> <p>Ícones grandes para atender crianças com baixa visão e/ou deficiência motora;</p> <p>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;</p> <p>Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDA/H, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia;</p> <p>Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes;</p> <p>Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático;</p> <p>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;</p> <p>Aplicativos para desenvolvimento de raciocínio lógico voltados para crianças com baixa visão;</p> <p>Suporte de parede ou regulagem de inclinação do equipamento para permitir o uso por cadeirantes.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>Todos os aplicativos devem ter níveis diferentes de habilidade, controle da trilha sonora e sons.</p> <p>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.</p>				
--	--	--	--	--

**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