

SOLUÇÕES ASSISTIVAS PARA AUTONOMIA, INCLUSÃO ESCOLAR E REABILITAÇÃO – TiX TECNOLOGIA ASSISTIVA

ORÇAMENTO

A/C Fabiana

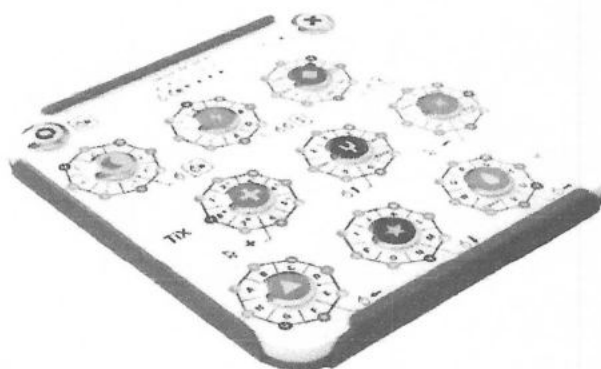
APAE Vargem Grande do Sul SP

1. Teclado Inteligente Multifuncional - TiX – <https://tix.life/produtos/>

O aparelho que está redefinindo a inclusão escolar e digital de pessoas com deficiências motoras.

O TiX permite que pessoas com qualquer limitação motora controlem qualquer computador, smartphone ou tablet com apenas onze teclas sensíveis ao toque, que podem ser acionadas até mesmo pelo piscar dos olhos.

Principais Funcionalidades



- ✓ Facilita a digitação, por meio do acionamento das teclas iconográficas em sequências duplas; o software opcional FluentiX agiliza a digitação completando as palavras de forma inteligente;
- ✓ Permite digitar todos os caracteres alfanuméricos, sinais de acentuação, pontuação, símbolos e comandos disponíveis em um teclado convencional;
- ✓ Permite o controle preciso do cursor na tela, com todos os recursos de um mouse comum (clique esquerdo e direito, duplo clique, clicar e arrastar e rolagem vertical);
- ✓ Oferece um modo alternativo de operação para jogos e softwares especiais como o Expressia, que permite interagir sem a necessidade de combinar as teclas;
- ✓ Teclas grandes, bem espaçadas e sensíveis ao toque permitem o uso do painel sem precisar de força, mas com robustez suficiente para suportar toques bruscos, podendo ser usado até mesmo com os pés;
- ✓ Pode ser controlado opcionalmente através de qualquer acionador externo (não incluso), por meio de varredura luminosa das teclas, atendendo à demanda de uso do computador por pessoas com limitações mais severas, como tetraplégicos.
- ✓ Dispensa a instalação de qualquer software específico, podendo ser utilizado para navegação na internet, redes sociais, editores de textos e até mesmo para jogos;
- ✓ Interface USB *plug and play* que dispensa configurações;

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348-74
RG: 33.380.751-8

* Compatível com computadores com Sistema Operacional Windows XP/7/8 ou posterior, Linux e Mac OS, além de tablets e smartphones com Sistema Operacional Android que tenham a função de USB On-the-Go (USB OTG).

Público-alvo

- Pessoas com deficiências físicas e motoras, tais como paralisias, tremores, amputações, incoordenações e limitações de amplitude motora;
- Psicopedagogos, Professores, Terapeutas ocupacionais, Fisioterapeutas, Fonoaudiólogos e profissionais que atuam na área de educação ou reabilitação;
- Escolas e entidades que realizam atendimento educacional especializado e a inclusão de alunos com deficiência;
- Clínicas, consultórios, hospitais e centros de reabilitação;
- Centros de capacitação e formação de profissionais com deficiência;
- Empresas que empregam em seus quadros profissionais com deficiência;

Vantagens

- Multi-uso: um único equipamento permite a digitação total e o controle pleno do ponteiro do mouse, dispensando a necessidade de ocupar a tela com teclados virtuais e outros recursos de acessibilidade para digitação e navegação;
- Multi-plataformas: o mesmo aparelho pode ser utilizado em diferentes tipos de dispositivos, como computadores, notebooks, tablets e smartphones;
- Multi-usuários: o Teclado-mouse Inteligente TiX foi projetado para atender a inúmeros tipos de deficiência física e motora, até mesmo os casos mais severos de paralisia. Utilizando-se acionadores externos como acessórios (não inclusos), o TiX permite que o computador seja utilizado até mesmo com o piscar dos olhos;
- Por meio de jogos e softwares especiais como o Expressia, o TiX permite realizar atividades pedagógicas individualizadas voltadas a alunos e pacientes com deficiência intelectual ou não alfabetizados;
- Não requer a aquisição e a instalação de qualquer tipo de software específico para funcionar;
- Dá as pessoas com deficiência a possibilidade de se comunicarem com autonomia e realizarem atividades como desenhar, navegar pela internet e até mesmo jogar;
- O TiX é fácil de usar e intuitivo, permitindo seu uso até mesmo por crianças em fase de alfabetização;
- O equipamento é fino e leve, porém robusto. Suas teclas sensíveis ao toque são acionadas bastando-se um leve resvalar; entretanto, são feitas para suportar toques bruscos e usadas até mesmo com os pés;
- Produto 100% desenvolvido e produzido no Brasil, tem 12 meses de garantia e conta com manual técnico totalmente em português;

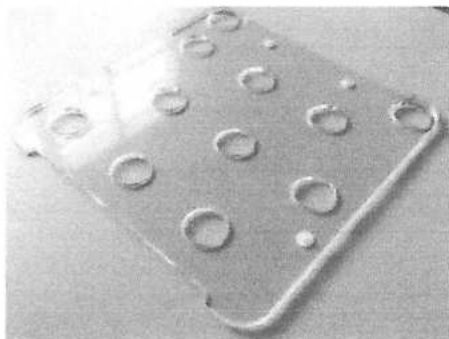
Termo de Fomento: 006/2023

Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

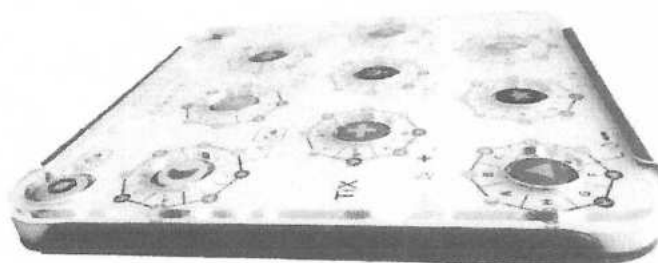
Assinatura Josiane
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348-74
RG: 34.380.751-8

Colmeia Acrílica Exclusiva do TiX (INCLUSA NO TECLADO TiX)

A colmeia é uma máscara acrílica removível que possui orifícios que coincidem com cada tecla do TiX, evitando que o usuário, com dificuldades motoras, ative as teclas vizinhas involuntariamente.



- ✓ A espessura da máscara é de 5 mm e a colmeia é acompanhada de velcros circulares para permitir a fixação no TiX e sua fácil remoção, de acordo com a necessidade.



Máscara opaca para atividades especiais (INCLUSA NO TECLADO TiX)

Para melhorar o desempenho dos alunos e pacientes que realizam atividades especiais com o software Expressia*, a máscara opaca pode ser posicionada sobre o TiX de forma a ocultar todas as informações gráficas do painel, mantendo expostas apenas as teclas iconográficas.



Com isso, a quantidade de estímulos visuais do equipamento é significativamente reduzida, ajudando a manter o foco do indivíduo e facilitando a identificação dos símbolos, o entendimento das tarefas e o resultado de suas interações com a atividade.

- ✓ A espessura da máscara é de 1 mm e, se necessário, pode ser utilizada em conjunto com a colmeia acrílica.

*A máscara opaca para atividades especiais acompanha o Teclado TiX, mas o software Expressia é vendido separadamente.

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
 Auxiliar Administrativo
 CPF: 336.728.348-74
 RG: 34.380.751-8

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

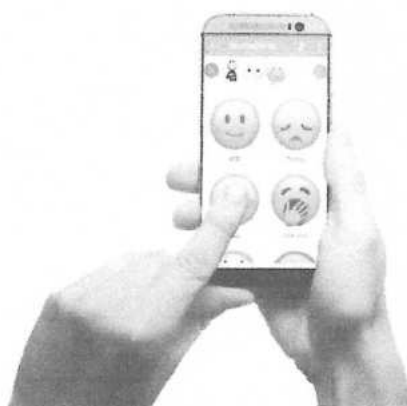
2. Expressia - Software de Comunicação Alternativa e Atividades Adaptadas - <https://expressia.life>

Criado em parceria com profissionais da área de inclusão escolar e reabilitação, o Expressia permite a comunicação de pessoas com dificuldades de fala por meio de imagens e fotos, além de simplificar a criação, adaptação e personalização de atividades para pessoas com dificuldades de aprendizagem.

Em qualquer computador, celular ou tablet, é possível montar ou editar pranchas de comunicação alternativa e atividades audiovisuais de associação, pareamento ou contação de histórias.

Adquira uma licença definitiva do Expressia para poder usá-lo sem limites, acessando online suas pranchas e atividades em qualquer dispositivo e tendo **acesso permanente às atualizações**.

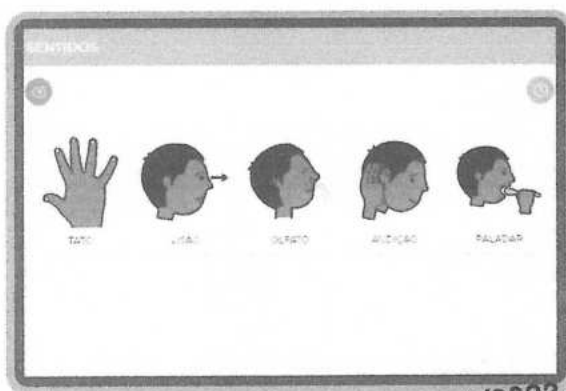
Principais Recursos da Função Comunicação Alternativa



- ✓ Já vem com um conjunto de pranchas de comunicação alternativa essenciais;
- ✓ Dá acesso ilimitado à **Pranchoteca**: um portfólio online e crescente de dezenas de pranchas de comunicação alternativa, elaboradas por profissionais da área, prontas para adicionar ao seu Expressia;
- ✓ É possível personalizar as pranchas de exemplo ou criar novos cartões e pranchas facilmente;
- ✓ Permite criar quantos conjuntos de cartões desejar, buscando diretamente imagens da internet por dentro do aplicativo ou usando imagens e fotos do seu próprio dispositivo;
- ✓ É possível associar sons a cada cartão, gravando sua própria voz ou colocando arquivos de música. Se preferir, uma voz automática vocaliza o título dos cartões escolhidos;
- ✓ Também é possível compartilhar cartões, pranchas e até frases com outras pessoas, mesmo que elas não tenham o Expressia!
- ✓ As pranchas de comunicação ficam sincronizadas online na nuvem, podendo ser acessadas de qualquer computador, celular ou tablet conectado à internet. Também é possível usar as pranchas offline quando não estiver conectado;
- ✓ Você pode salvar no seu Expressia pranchas de comunicação criadas por outros utilizadores que as tenham compartilhado;



ADICIONAR PRANCHA



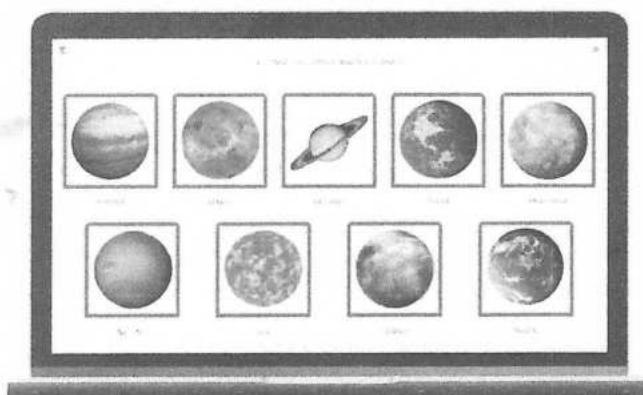
Termo de Fomento: 006/2023
 Fonte de Recursos: Municipal
 Exercício: 2023

CONFERE COM ORIGINAL
 Josiane F. S. Costa
 Auxiliar Administrativo
 CPF: 336.728.348-74
 RG: 34.380.751-8

✓ O Expressia funciona online no navegador de internet, por isso, é compatível com qualquer computador, celular ou tablet e **nem é preciso baixá-lo**;

Interaja com uma prancha de comunicação agora mesmo [clikando aqui!](#)

Principais Recursos da Função Atividades Adaptadas



Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
 Auxiliar Administrativo
 CPF: 336.728.348-74
 RG: 34.380.751-8

- ✓ Permite criar, adaptar e personalizar atividades interativas usando palavras, imagens e sons associados a enunciados de texto ou audiovisuais;
- ✓ Dá acesso ilimitado à **Central de Atividades**: um portfólio online e crescente de dezenas de atividades adaptadas, elaboradas por profissionais da educação e da reabilitação, prontas para usar no seu Expressia;
- ✓ Permite ao profissional da educação ou reabilitação criar facilmente quantas atividades desejar, usando imagens do próprio aparelho ou buscando da internet diretamente, por dentro do próprio aplicativo;
- ✓ É possível associar enunciados e sons a cada objeto. O Expressia produz um som de "erro" quando a resposta incorreta é selecionada ou toca um som de "acerto" (ou o som desejado pelo profissional) quando a resposta correta é escolhida;
- ✓ Além permitir usar qualquer música ou som existente no computador, celular ou tablet, o Expressia permite gravar a sua própria voz para ser reproduzida junto com o enunciado feito ou com cada resposta escolhida;
- ✓ O Expressia funciona online no navegador de internet, por isso, é compatível com qualquer computador, celular ou tablet e **nem é preciso baixá-lo**;
- ✓ É possível compartilhar com outras pessoas as atividades que forem criadas, mesmo que elas não tenham o Expressia! Também é possível salvar e editar atividades que outros usuários do Expressia compartilharem com você;
- ✓ Os alunos ou pacientes não precisam ter conta no Expressia para abrir e resolver as atividades criadas pelos professores ou terapeutas;
- ✓ Para enviar uma atividade para um aluno ou paciente resolver, basta enviar um link. A atividade é aberta diretamente no navegador do celular, tablet ou computador do aluno, dispensando o download do aplicativo;
- ✓ Imediatamente após a execução de cada atividade, o Expressia gera um relatório simplificado mostrando o desempenho da resolução;

3. TelepatiX - Software para Comunicação Soletrada – <https://tix.life/produtos/telepatix/>

Pessoas com limitações severas de movimento e de fala podem se comunicar com as pessoas ao redor até pelo piscar dos olhos, usando o TelepatiX. O aplicativo é uma voz acessível, especialmente para casos de:

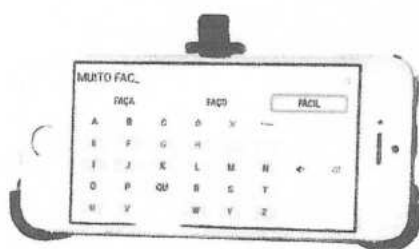
- PARALISIA CEREBRAL
- ATROFIA MUSCULAR ESPINHAL
- ESCLEROSE LATERAL AMIOTRÓFICA
- SEQUELAS DE AVC / AVE



Pela câmera do próprio celular, tablet ou computador, o TelepatiX reconhece o piscar dos olhos do utilizador, permitindo escolher as letras e palavras em um teclado virtual por varredura. O app completa palavras, vocaliza frases e aprende sozinho o seu vocabulário frequente.

Além de reconhecer as piscadas, o TelepatiX também pode ser usado com leves toques na tela, com acionadores externos, ou até mesmo com o clique do botão esquerdo de qualquer mouse comum. O TelepatiX também pode ser controlado via Bluetooth por acionadores mecânicos sem fio.

O TelepatiX pode ser experimentado em <https://tix.life/produtos/telepatix/>.

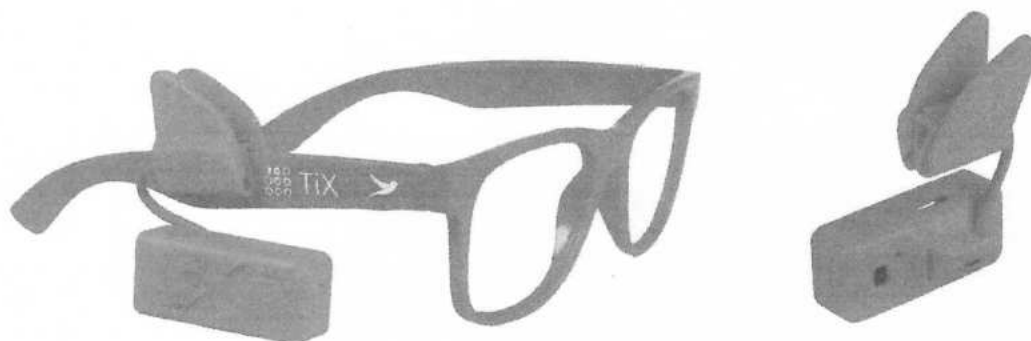


Adquira uma licença definitiva para poder usá-lo sem limite de palavras e ter acesso permanente às atualizações.

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348.74
RG: 34.380.751-8

4. **Colibri – Mouse de Cabeça sem Fios** – <https://tix.life/colibri/>



Com o Colibri, pessoas com deficiências motoras usam computadores e dispositivos móveis com **movimentos da cabeça**. O aparelho é indicado para limitações que envolvem dificuldade do uso das mãos, como:



- TETRAPLEGIA E LESÃO MEDULAR
- MÁ FORMAÇÃO CONGÊNITA
- PARALISIA CEREBRAL
- ATROFIA MUSCULAR ESPINHAL
- SEQUELAS DE AVC
- ESCLEROSE LATERAL AMIOTRÓFICA
- OUTROS ACOMETIMENTOS MOTORES

O Colibri capta movimentos da cabeça para controlar o ponteiro do mouse com precisão. Os cliques podem ser feitos automaticamente após a parada do ponteiro, ou com gestos como o piscar ou a contração da bochecha. O sensor também percebe a inclinação lateral da cabeça e outros gestos.

O Colibri é leve, sem fios, tem bateria recarregável com mais de 30 horas de autonomia e pode ser preso a qualquer armação de óculos, com ou sem lentes. Com ele, é **possível controlar qualquer celular, tablet ou computador** compatível com Bluetooth.

Além disso, é possível personalizar vários aspectos do funcionamento do Colibri (tais como sensibilidade dos movimentos, velocidade do ponteiro, intensidade da detecção dos gestos faciais, etc.), de acordo com a capacidade de movimento do utilizador. Ele também facilita a comunicação de pessoas com limitações motoras e da fala, quando usado em conjunto com aplicativos de Comunicação Alternativa como o [TelepatiX](#) e o [Expressia](#).

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
 Auxiliar Administrativo
 CPF: 336.728.348-74
 RG: 34.380.751-8

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

5. Botão TiX - Acionador de Pressão Simples

Indivíduos com limitações motoras severas e pouco movimento voluntário podem controlar outros dispositivos pressionando este acionador mecânico mesmo com pouca força, usando movimentos curtos de membros superiores, inferiores ou de cabeça. Dimensões: 80 x 80 x 35 mm



- ✓ O Botão TiX também permite controlar o **Teclado Inteligente TiX**, por meio de um cabo destacável padrão P2 que acompanha o acionador.

6. Capacitação ALFABETIX (4 horas-aula, por videoconferência)

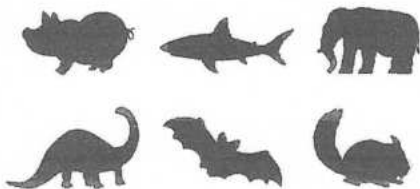


Elaborada pela psicopedagoga Katia Mastrângelo, a formação **ALFABETIX** tem o objetivo de ensinar os profissionais a usar o **Teclado TiX** e o software **Expressia** como ferramentas para a estimulação das habilidades cognitivas e o desenvolvimento da alfabetização, de maneira lúdica e interativa.

A capacitação é oferecida em dois módulos de 2 horas cada, realizadas por videoconferência sendo:

- Módulo 1: serão apresentadas as funcionalidades do Teclado TiX e do app Expressia.
- Módulo 2: será apresentada a metodologia **ALFABETIX**, introduzindo os princípios que nortearam a sua idealização, detalhando as estratégias de aplicação e as evidências da aprendizagem.

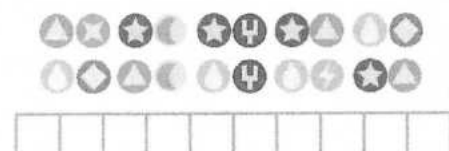
* DESCUBRA QUAL É O ÚNICO ANIMAL QUE NÃO EXISTE MAIS E COMEÇA COM A LETRA D. CIRCULE-O.



* FAÇA UM X NA SILABA QUE INICIA O NOME DESSE ANIMAL.



* AGORA COM A AJUDA DO TiX, DESCUBRA COMO ESCRIVE O NOME DELE.



A capacitação também inclui a **Apostila ALFABETIX**, que contém as atividades do método prontas para realizar com os alunos.

Todos os profissionais da sua instituição **podem participar da mesma formação**, especialmente aqueles mais diretamente envolvidos com educação.

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
 Auxiliar Administrativo
 CPF: 336.728.348-74
 RG: 34.380.751-8

7. Orçamento

PRODUTO	Preço Unitário
TIX	
<i>Teclado Inteligente Multifuncional – inclui colmeia acrílica e máscara opaca</i>	R\$ 3.600,00
EXPRESSIA	
<i>Software para Comunicação Alternativa + Atividades Adaptadas (licença permanente)</i>	R\$ 1.725,00
TELEPATIX	
<i>Software para Comunicação Soletrada (licença permanente)</i>	R\$ 925,00
COLIBRI	
<i>Mouse de Cabeça sem Fios – inclui armação de óculos plástica sem lentes</i>	R\$ 2.990,00
BOTÃO TIX	
<i>Acionador de Pressão Simples</i>	R\$ 267,00
CAPACITAÇÃO ALFABETIX	
<i>Formação por videoconferência destinada a profissionais, total de 4 horas-aula</i>	R\$ 990,00
FRETE	R\$ 60,00

1. Possuímos documentação de exclusividade para dispensa de licitação para a compra do Teclado TiX e seus acessórios e softwares homologados
2. Os preços acima são válidos para pagamento antecipado e à vista. A Nota Fiscal Eletrônica pode ser emitida no ato do pedido.
3. O pagamento pode ser feito por boleto, transferência ou depósito bancário para:
Banco do Brasil S.A.
Agência 3610-2
TIX TECNOLOGIA ASSISTIVA LTDA.
CNPJ 10.567.763/0001-72

8. Validade da Proposta

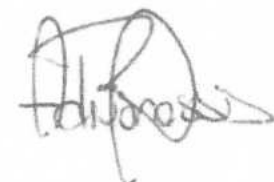
Esta proposta é válida por 30 dias, contados a partir da data do documento. Vencido esse prazo, os termos dessa proposta estarão sujeitos a alterações.

Belo Horizonte, 02 de outubro de 2023

Atenciosamente,

Termo de Fomento: 006/2023
Fonte de Recursos: Municipal
Exercício: 2023

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348-74
RG: 34.380.751-8



Adriano Rabelo Assis
Diretor
TiX Tecnologia Assistiva
CNPJ 10.567.763/0001-72

São Paulo, 02 de outubro de 2023

Proposta Comercial

À
ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE VARGEM GRANDE DO SUL - SP

PREZADO SENHORES:

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	UNID.	QUANT.	PREÇO UNITARIO	PREÇO TOTAL
1	<p>MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE - CARTA PATENTE BR 202016014242-9:</p> <p>Descritivo do Ecossistema Ludopedagógico Playmove</p> <p>Unidade de Processamento :</p> <ul style="list-style-type: none">Placa-mãe com processador e placa de vídeo integrados. Padrão de arquitetura de barramento: PCI de 64 bits, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (4GB), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (MSata SSD) com capacidade mínima de 120GB e unidades de entrada e saída de dados. <p>Interfaces e Acessos:</p> <ul style="list-style-type: none">Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho de 21,5 polegadas na parte superior do tampo, resolução de alta definição Full HD, com visualização da imagem em ângulo mínimo de 170º em todas as direções (IPS);Tela de multitoque, embutida na parte superior, com tecnologia infrared com a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiras e similares);	UNID.	01	R\$ 22.990,00	R\$ 22.990,00

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348-74
RG: 34.380.751-8

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

- Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior para maior segurança do usuário:

- Portas USB 2.0 e 3.0;
- Porta VGA;
- Porta HDMI;
- Conexão WI-FI;
- Conexão Ethernet RJ-45;
- Saída de áudio P2;
- Botão liga/desliga.

Estrutura Física :

- Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência (plástico ABS), atóxico e não inflamável;
- Dimensões em centímetros: PlayTable montada: 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura);
- Peso (montada): 20 kg.

Requisitos de Segurança :

- Tela resistente a líquidos (não imerso);
- Antichoque e antivibração;
- Componentes eletrônicos internos isolados;
- Fonte de alimentação externa;
- Sem arestas ou quinas, com cantos arredondados;
- Aberturas para ventilação de ar;
- Tela resistente a pressão;
- Energia: fonte externa conversora de tensão para 12V, com voltagem automática entre 110V e 240V, conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.

Acessórios :

- Suporte para fixação em parede, com regulagem angular, incluindo manual de instalação;

Josiane Costa
CONFERE COM ORIGINAL
Josiane F. S. Costa
Auxiliar Administrativo
CPF: 336.728.348-74
RG: 34.380.751-8

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de A.
Joice Costa de A.
RG: 45.350.074-2
Secretária

<ul style="list-style-type: none"> • Kit parafusos para fixação dos pés; • Manual de uso e garantia; • Caneta com ponta de feltro para interação na tela multitoque. <p>Garantia e Suporte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um ano de garantia contra defeitos de fabricação; • Suporte técnico gratuito diretamente com a fábrica; • Assistência técnica por meio de empresas homologadas em todo o Brasil. <p>SOP 2.0 – Sistema Operacional PlayTable 2.0.</p> <p>Sistema operacional proprietário para gerenciamento dos recursos de hardware e software da PlayTable, coleta e armazenamento de dados de forma local, conexões, sincronização de dados com servidor em nuvem, interface de comunicação para o usuário e registro de alunos.</p> <p>Funções administrativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área restrita com acesso a informações da versão do sistema, do hardware e os jogos e aplicativos instalados (componente curricular, habilidade principal, faixa etária, multiplayer, Libras, jogo inclusivo, idioma e selo de classificação indicativa livre, expedida pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, em conformidade com a Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021. • Ferramenta de customização da interface principal, mantendo disponíveis somente os jogos e aplicativos que serão utilizados em cada aula, conforme planejamento pedagógico; • Conexão à rede wireless (Wi-Fi) e rede cabeada (ethernet); • Instalação, desinstalação e atualização dos jogos, aplicativos e livros digitais proprietários; 				<p>CONFERE COM O ORIGINAL</p> <p><i>Joice Costa de Almeida</i> RG: 45.350.074-2 Secretária</p>
---	--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none">• Funções de suporte para alerta de inatividade, reinicialização do sistema, verificação de erros, teste de som e calibração do toque;• Aplicativos embarcados para uso offline (sem conexão à internet), mantendo o registro de dados localmente de forma segura para posterior sincronização com servidor em nuvem. <p>Registro e identificação de usuários:</p> <ul style="list-style-type: none">• Registro e identificação de alunos por meio da criação e customização individual de avatares no aplicativo Liga dos Heróis, com múltiplas possibilidades de personalização;• Registro de métricas individuais da interação de cada aluno nos jogos e aplicativos da PlayTable para mensuração do desempenho e acompanhamento pedagógico;• Envio e sincronização de dados com servidor em nuvem;• Sincronização de avatares dos alunos e configurações das turmas entre outras PlayTables da mesma escola ou rede escolar, permitindo que um aluno utilize qualquer PlayTable disponível, mantendo a integridade das métricas coletadas. <p>Funções de Segurança Digital:</p> <ul style="list-style-type: none">• Coleta e armazenamento local em banco de dados criptografado de informações estatísticas e métricas da interação dos alunos nos jogos e aplicativos e informações de hardware;• Sincronização de dados com servidor em nuvem utilizando criptografia de ponta;• Bloqueio automático de conteúdos não pedagógicos, bloqueio a aplicativos de redes sociais ou navegadores com livre acesso à internet;				
---	--	--	--	--

CONFERE COM
O ORIGINAL

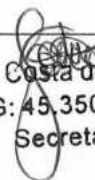
	<ul style="list-style-type: none"> • Bloqueio das entradas e saídas de dados contra a coleta de dados não autorizados; • Bloqueio das entradas e saídas de dados contra a inserção ou instalação de aplicativos não autorizados, incluindo bloqueio de vírus; • Adequação aos requisitos da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), não fazendo coleta de dados sensíveis dos usuários, não permitindo o compartilhamento de dados com sistemas externos, mantendo a sincronização exclusiva com servidor em nuvem da Playmove; <p>Atualizações e manutenção:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Playmove detém o domínio de todo o processo de desenvolvimento do SOP, jogos, aplicativos e portais web. Oferecendo gratuitamente e de forma constante as atualizações com novas funcionalidades e melhorias no desempenho; • Os sistemas da Playmove são independentes de outros sistemas de mercado, sem risco de perda de funcionalidades por mudanças de terceiros. <p>Playmove Class</p> <p>Portal web para gestão remota das PlayTables e acompanhamento do desempenho das turmas e alunos.</p> <p>Funções administrativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usuário Master disponibilizado pela Playmove, com controle de login e senha; • Ferramenta para criação de Usuários nível diretor, coordenador ou professor, com gestão da coordenação da rede escolar; • Painel de controle com estatísticas gerais das PlayTables: <ul style="list-style-type: none"> ○ Número de turmas; ○ Número de alunos; ○ Tempo de uso na semana; 				
--	--	--	--	--	--

CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG/45.350.074-2
Secretária

	<ul style="list-style-type: none">○ Número de PlayTables;○ Número de licenças;○ Atualizações disponíveis;○ Mapa de localização;○ PlayTables online/offline;○ PlayTables em manutenção. <ul style="list-style-type: none">• Informações detalhadas de cada PlayTable:<ul style="list-style-type: none">○ Número de série e identificação da PlayTable;○ Informações sobre o hardware;○ Armazenamento;○ Licenças de jogos, aplicativos e livros;○ Versão do SOP.• Desempenho dos Alunos para acompanhamento pedagógico por meio da Liga dos Heróis:<ul style="list-style-type: none">○ Indicadores históricos por meio de gráfico "Desempenho no Período";○ Indicadores de desempenho por meio do gráfico "Desempenho por Componente Curricular ou Área de Habilidade";○ Detalhamento por jogo, por componente ou por habilidade;○ Detalhamento por média das turmas ou por aluno individualmente;○ Detalhamento por tempo (semana, mês, semestre, ano) com seleção manual de período.• Configurações das Turmas e Alunos:<ul style="list-style-type: none">○ Criação e edição das turmas por ano escolar, professor e nome de turma, com sincronização para as PlayTables da rede ou escola;				
--	---	--	--	--	--

CONFERE COM
O ORIGINAL

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Edição dos alunos por ano escolar e turma, com sincronização para as PlayTables da rede ou escola. • Ferramenta para criação de atividades dos aplicativos customizáveis: <ul style="list-style-type: none"> ○ Criação de novos temas. ○ Upload de imagens; ○ Sincronização com as PlayTables da rede ou escola, com gerenciamento individual e/ou coletivo. • Biblioteca digital de conteúdos para planejamento pedagógico: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vídeos e tutoriais sobre Ludopedagogia, BNCC, Tecnologia, Contação de Histórias, entre outros; ○ Planos de aulas prontos para utilizar; ○ Fichas técnicas com informações específicas dos jogos, aplicativos e livros. • Ferramenta para solicitação de suporte ou assistência técnica por meio de formulário. • Playmove Academia <p>Portal web com cursos de formação continuada para professores, com foco nas modalidades de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Especial, envolvendo temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ludopedagogia; • Tecnologia; • BNCC; • Planejamento; • PlayTable; • Jogos e Aplicativos; • SOP; 				<p>CONFERE COM O ORIGINAL</p> <p> Joice Costa de Almeida RG: 45.350.074-2 Secretária</p>
--	---	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Outras soluções da Playmove. <ul style="list-style-type: none"> ○ Controle individual de usuário por login e senha; ○ Geração automática de certificado de conclusão; ○ Acesso disponível para todos os professores e também para novos professores que ingressarem na rede. <p>A mesa deverá possuir: Possui 14 (quatorze) aplicativos digitais educacionais e mais licença aplicativo contador de histórias contendo 10 aplicativos literários:</p> <p>OBS: Um total de 15 (quinze) aplicativos digitais com mais de 300 atividades educacionais:</p> <p>MARCA: PLAYTABLE</p> <p>FABRICANTE: PLAYMOVE INSDUTRIA E COMERCIO S/A</p>				
VALOR TOTAL DA PROPOSTA R\$ 22.990,00 (VINTE E DOIS NOVECENTOS E NOVENTA REAIS)				

CONDIÇÕES GERAIS:

Validade da Proposta: 60 (Sessenta) dias, contados da sua apresentação.

Declaramos ainda que:

A elaboração da nossa proposta e nos valores acima ofertados, estão inclusos todos os custos diretos e indiretos relativos a aquisição, inclusive despesas com materiais, transportes, fretes, seguros, mão de obra, encargos sociais, trabalhistas, previdenciários, montagens e treinamento dos professores, secundários e tributários ou outros decorrentes ou que venham a ser devidos em razão do mesmo, não cabendo à Associação, quaisquer custos adicionais.

Prazo de entrega: O prazo para a entrega é de até 10 (DEZ) dias úteis, contados a partir da confirmação de pagamento.

Treinamento/ Formação: Disponibilizamos em forma de EAD.

Para melhor aproveitamento do potencial a ser explorado com o equipamento e **APLICATIVOS PlayTable**, será ministrado sem ônus adicional, Treinamento/Formação EAD para professores/usuários acesso através de **LOGIN E SENHA** ao portal **PLAYMOVECLASS** (<https://ead.playmove.com.br>)

ADONAI MERCADO LTDA. | CNPJ: 03.579.204/0001-17 | I.E: 140.444.105.116
AV. REGENTE FEIJÓ, 944 CONJUNTO 705 B | CEP: 03342-000 | ANÁLIA FRANCO.
TEL: 011- 2368-2550 | adonai@adonaimercado.com.br

"EU ACREDITO NA VITÓRIA DO SER HUMANO J.M"

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Duração: Períodos de 04 (quatro) horas com livre acesso inclusive as atualizações de conteúdos e 02(duas) opções de curso (educação regular ou especial).

Cadastro e orientação dos professores para acesso ao material de apoio digital disponibilizado a todos os participantes (material digital).

Garantia do Produto: 01 (um) ano para defeitos de fabricação, que não estejam associados ao uso inadequado e/ou má conservação dos equipamentos

Condições de Pagamento: À vista

Obs: Na Nota Fiscal Fatura (única), a Mesa Digital, o Sistema Operacional e os Aplicativos são desmembrados por questões de diferentes tributações.

Dados Bancários para pagamento: Adonai Mercado LTDA – Banco do Bradesco – Agência: 0126 – Conta Corrente: 09447-1

Na hipótese da Aquisição o contrato será assinado por: Rodrigo Damas / Rg: 29.356.490-5 / CPF: 277.726.538-08/ Diretor Comercial / Brasileiro / Casado, ou **Representante indicado por nossa empresa.**

Informamos que o produto indicado acima é de comercialização exclusiva desta Empresa, conforme a declaração de exclusividade emitida pela PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A e FECOMERCIO.

Atenciosamente,

**ADONAI
MERCADO
LTDA:035792
04000117**

Assinado de forma digital por ADONAI
MERCADO LTDA:03579204000117
DN: c=BR, st=SP, l=SAO PAULO, o=ICP-
Brasil, ou=Secretaria da Receita
Federal do Brasil - RFB, ou=RFB e-CNPJ
A1, ou=AR JM GROUP, ou=Presencial,
ou=29832158000100, cn=ADONAI
MERCADO LTDA:03579204000117
Dados: 2023.10.02 15:08:46 -03'00'
Versão do Adobe Acrobat:
2023.006.20320

ADONAI MERCADO LTDA – CNPJ: 03.579.204/0001-17

DIRETOR COMERCIAL

RODRIGO DAMAS


CPF: 277.726.538-08

RG: 29.356.490-5

**ADONAI MERCADO LTDA. | CNPJ: 03.579.204/0001-17 | I.E: 140.444.105.116
AV. REGENTE FEIJÓ, 944 CONJUNTO 705 B | CEP: 03342-000 | ANÁLIA FRANCO.
TEL: 011- 2368-2550 | adonai@adonaimercado.com.br**

"EU ACREDITO NA VITÓRIA DO SER HUMANO J.M"

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



DECLARAÇÃO DE SITUAÇÃO REGULAR PERANTE O MINISTÉRIO DO TRABALHO

À
ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE VARGEM GRANDE DO SUL - SP

Declaramos, para todos os fins e efeitos de direito, sob as penas da lei, de que não outorga trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menor de 18 (dezoito) anos, e qualquer trabalho a menor de 16 (dezesesseis) anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de 14 (catorze) anos, em cumprimento ao disposto no inciso XXXIII do artigo 7º da Constituição Federal.

São Paulo, 02 de outubro de 2023

**ADONAI
MERCADO
LTDA:035792
04000117**

Assinado de forma digital por ADONAI
MERCADO LTDA:03579204000117
DN: c=BR, st=SP, l=SAO PAULO, o=ICP-
Brasil, ou=Secretaria da Receita
Federal do Brasil - RFB, ou=RFB e-CNPJ
A1, ou=AR JM GROUP, ou=Presencial,
ou=29832158000100, cn=ADONAI
MERCADO LTDA:03579204000117
Dados: 2023.10.02 15:09:00 -03'00'
Versão do Adobe Acrobat:
2023.006.20320

ADONAI MERCADO LTDA - CNPJ: 03.579.204/0001-17

DIRETOR COMERCIAL

RODRIGO DAMAS


CPF: 277.726.538-08

RG: 29.356.490- 5

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

**ADONAI MERCADO LTDA. | CNPJ: 03.579.204/0001-17 | I.E: 140.444.105.116
AV. REGENTE FEIJÓ, 944 CONJUNTO 705 B | CEP: 03342-000 | ANÁLIA FRANCO.
TEL: 011- 2368-2550 | adonai@adonaimercado.com.br**

"EU ACREDITO NA VITÓRIA DO SER HUMANO J.M"


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



São Paulo, 19 de dezembro 2022.
01288-2022.

À
PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A
Rua 25 de agosto, 730, Itoupava Norte
Blumenau/SC
89053-300

Ref.: DECLARAÇÃO DE EXCLUSIVIDADE

Esta ABRINQ, inscrita no CNPJ sob o nº 54.641.907/0001-69, Entidade de Classe patronal empresarial de âmbito nacional (CNAE 94.11-1-00- Atividades de organizações associativas patronais e empresariais).DECLARA para os devidos fins que a PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A, com sede na Rua 25 de agosto, 730, Itoupava Norte, CEP 89053-300, Blumenau, Santa Catarina, inscrita no CNPJ sob o nº 08.891.108/0001-23, é fabricante EXCLUSIVA do Ecossistema Ludopedagógico Playmove composto pelo Equipamento PlayTable – Mesa Interativa com Tela Sensível ao Toque; bem como do programa SOP – Sistema Operacional PlayTable; do Playmove Class – Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; do Playmove Academia – Portal Exclusivo de Formação; da Liga dos Heróis – Sistema de Identificação Individual de Alunos; e dos Jogos e Aplicativos – Ferramentas para Atividades dos Alunos, não havendo no mercado outro produto igual ou similar em todas as suas características físicas, técnicas e pedagógicas.

O presente atestado tem validade até 31/12/2023.

26º Subleitor
Jardim Paulista

Atenciosamente,



Synésio Batista da Costa

Presidente

E-mail: sbc1@synesio.com.br e - **Whatsapp:** +55 11 99170-6157 –

Celular de voz: +55 11 99985-7000 -Tel fixo: +55 11 3238-1950 – **We-Chat eTelegram:** synesio1


- **Skype:** sbc1_18

Rua Araguari, 835 – conj. 32 – Moema – São Paulo – SP – 04514-041- Brasil

Fone: +55 (11) 3238-1950

E-mail: abring1@abring.com.br Site: www.abring.com.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG/45.350.074-2
Secretária

19/01/2023



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 19/01/2023 Data dos Efeitos 19/01/2023

Arquivamento 20231832842 Protocolo 231832842 de 12/01/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 168231962648404

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 19/01/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício





CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 19/01/2023 Data dos Efeitos 19/01/2023

Arquivamento 20231832842 Protocolo 231832842 de 12/01/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.juceesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 168231962648404

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 19/01/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício

19/01/2023



JUCESC
Junta Comercial do Estado de
SANTA CATARINA



231832842

TERMO DE AUTENTICACAO

NOME DA EMPRESA	PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A
PROTOCOLO	231832842 - 12/01/2023
ATO	213 - CARTA DE EXCLUSIVIDADE
EVENTO	213 - CARTA DE EXCLUSIVIDADE

MATRIZ


NIRE 42300046612
CNPJ 08.891.108/0001-23
CERTIFICO O REGISTRO EM 19/01/2023
SOB N: 20231832842

REPRESENTANTES QUE ASSINARAM DIGITALMENTE

Cpf: 09321092927 - PATRICK ALMEIDA TEIXEIRA MEDEIROS - Assinado em 19/01/2023 às 09:52:24

Cpf: 74699512968 - JEAN CARLOS GONCALVES - Assinado em 19/01/2023 às 13:19:12

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

19/01/2023



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 19/01/2023 Data dos Efeitos 19/01/2023

Arquivamento 20231832842 Protocolo 231832842 de 12/01/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 168231962648404

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 19/01/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício



ASSINADO DIGITALMENTE POR: 74699512968-JEAN CARLOS GONCALVES

Atestado de Exclusividade

Atestamos para os devidos fins, que a empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S.A, inscrita no CNPJ nº 08.891.108/0001-23, estabelecida à Rua 25 de Agosto, 730, Itoupava Norte – Blumenau - SC é filiada a ACATE - Associação Catarinense de Tecnologia e segundo informações prestadas pela própria empresa, é desenvolvedora do Ecosistema Ludopedagógico Playmove, sendo também a única empresa a oferecer Atestamos para os devidos fins, que a empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S.A, inscrita no CNPJ nº 08.891.108/0001-23, estabelecida à Rua 25 de Agosto, 730, Itoupava Norte – Blumenau - SC é filiada a ACATE - Associação Catarinense de Tecnologia e segundo informações prestadas pela própria empresa, é desenvolvedora do Ecosistema Ludopedagógico Playmove, sendo também a única empresa a oferecer EXCLUSIVA o Equipamento PlayTable - Mesa Interativa com Tela Sensível ao Toque; o programa SOP - Sistema Operacional PlayTable; o Playmove Class - Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; a Liga dos Heróis - Sistema de Identificação Individual de Alunos; o Playmove Academia - Portal Exclusivo de Formação e os Jogos e Aplicativos - Ferramentas para Atividades dos Alunos. Não havendo no mercado outro produto igual ou similar em todas as suas características físicas, técnicas e pedagógicas.

A presente declaração tem validade de 90 (noventa) dias, a contar da data de emissão.

Florianópolis, 22 de Maio de 2023

Gabriel Sant'Ana Palma Santos
Diretor Executivo

// > ~ {} # → // > # → // ~ % // > # ~ → //
= → * % = → * % = → * % = → * % = → * % = → * %
[] ~ > + [] ~ > + [] ~ > + [] ~ > + [] ~ > + [] ~ > + []
> \$ + // > \$ + // > \$ + // > \$ + // > \$ + // > \$ +
~ @ # → ~ @ # → ~ @ # → ~ @ # → ~ @ # → ~ @ # → ~ @ #

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 05/06/2023 Data dos Efeitos 30/05/2023

Arquivamento 20239763378 Protocolo 239763378 de 30/05/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

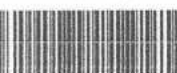
Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 179456994694329

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 05/06/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício

05/06/2023

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária





239763378

TERMO DE AUTENTICACAO

NOME DA EMPRESA	PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A
PROTOCOLO	239763378 - 30/05/2023
ATO	310 - OUTROS DOCUMENTOS DE INTERESSE DA EMPRESA / EMPRESARIO
EVENTO	310 - OUTROS DOCUMENTOS DE INTERESSE DA EMPRESA / EMPRESARIO


MATRIZ

NIRE 42300046612
CNPJ 08.891.108/0001-23
CERTIFICO O REGISTRO EM 05/06/2023
SOB N: 20239763378

REPRESENTANTES QUE ASSINARAM DIGITALMENTE

Cpf: 74699512968 - JEAN CARLOS GONCALVES - Assinado em 30/05/2023 às 08:21:39

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 05/06/2023 Data dos Efeitos 30/05/2023

Arquivamento 20239763378 Protocolo 239763378 de 30/05/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 179456994694329

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 05/06/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício

05/06/2023



Órgão Oficial Eletrônico - 2735
Campo Mourão - Sexta-feira - 03/12/2021

4) Encaminhe-se ao DESUP para o registro no sistema sobre a suspensão do direito de licitar perante este Município de Campo Mourão (PR) pelo período de 02 (dois) anos a contar da data de publicação da presente decisão.

5) Encaminhe-se ao Departamento Contábil para o cálculo da *Multa* descrito na **Cláusula 12ª "b"** (primeira parte) do Contrato nº 064/2021; após calculada a multa seja encaminhado ao DEPAR para a emissão do Documento de Arrecadação Municipal (DAM).

6) Se o Documento de Arrecadação Municipal (DAM) não for recolhido dentro do prazo de seu vencimento encaminhe-se para o Executivo Fiscal para as devidas providências com relação ao procedimento de execução fiscal.

Campo Mourão, 12 de novembro de 2021.

Tauillo Tezelli - Prefeito Municipal

EXTRATO DE DECISÃO ADMINISTRATIVA
PROTOCOLO DESUP Nº 015/2021
PREGÃO PRESENCIAL Nº 005/2021

DESPACHO

EM SÍNTESE, considerando a manifestação da *Divisão Jurídica (DIJUR)* a qual analisou os procedimentos seguidos pelo *Departamento de Suprimentos (DESUP)* em especial da *decisão proferida pelo Sr. Pregoeiro* que culminou no julgamento do recurso Administrativo e que frente a análise objetiva de tudo o que foi apresentado, recebo e conheço do recurso administrativo interposto pela empresa **LOTUS INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA** (CNPJ nº 02.799.882/0001-22), de forma que nego seu provimento e assim diante do princípio da vinculação ao instrumento convocatório **DECIDO** pela **RATIFICAÇÃO** da decisão do Sr. Pregoeiro em seus termos e fundamentos apresentados por seus membros, no sentido de **confirmar** a decisão do **julgamento** constante em **ATA de reunião de Abertura do Pregão Eletrônico nº 001/2021** em seus termos e fundamentos apresentados no sentido de manter habilitada e classificada como vencedora do certame **VMI TECNOLOGIAS LTDA** (CNPJ nº 02.659.246/0001-03), a qual possui proposta apta para a **ADJUDICAÇÃO e HOMOLOGAÇÃO**, uma vez que atendera as exigências do instrumento convocatório.

- 1) Publique-se o extrato dessa decisão;
- 2) Encaminhe-se ao DESUP para o fim de que realize a **notificação** das partes para conhecimento e ciência da presente decisão;
- 3) Encaminha-se ao DESUP para que providencie o seguimento do presente procedimento aos demais atos que se fazem necessários.

Campo Mourão, 02 de dezembro de 2021.

Tauillo Tezelli - Prefeito Municipal

INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO Nº. 047/2021

Com base no art. 25, inciso II, c/c art. 26 incisos III, da Lei Federal n. 8.666/93 e alterações posteriores e pareceres exarados no processo administrativo protocolado sob o nº 540/2021 – DESUP – fica ratificada a **Inexigibilidade de Licitações**, para aquisição de mesa digital interativa e multidisciplinar, touchscreen, com sistema operacional de gestão de no mínimo 28 (vinte e oito) aplicativos educacionais embarcados, em conformidade com os critérios pedagógicos, tecnológicos e de acessibilidade estabelecidos pelo guia de tecnologias do MEC e, por consequência, à base nacional comum curricular – BNCC, padrão de referência playtable, similar ou superior. Secretaria da Educação – SECED, descrito na requisição de compras nº 709/2021, através da empresa **ADONAI MERCADO EIRELI** (CNPJ: 03.579.204/0001-17), no valor total de R\$ 606.900,00 (seiscentos e seis mil e novecentos reais).

Campo Mourão, 03 de dezembro de 2021.

Tauillo Tezelli - Prefeito

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

CONFERE COM
O ORIGINAL

65

DIÁRIO OFICIAL

Atos do Poder Executivo



ELETRÔNICO

MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL - SÃO PAULO

São Manuel/SP, Terça-feira, 14 de Dezembro de 2021 - Edição 1265

PODER EXECUTIVO

LICITAÇÕES E CONTRATOS

AVISO DE RATIFICAÇÃO DO TERMO DE DISPENSA DE LICITAÇÃO POR INEXIGIBILIDADE nº. 18/2021

– Processo Administrativo nº 5316/2021. O Prefeito do Município de São Manuel, no uso de suas atribuições legais, ratifica o processo de Dispensa de Licitação por Inexigibilidade nº 18/2021, que tem por objeto a aquisição de mesa digital para atendimento do ensino básico da Diretoria de Educação com a empresa ADONAI MERCADO EIRELI pelo valor total de R\$ 2.988.700,00, com fundamento previsto no art. 25, I, da lei de licitações nº 8.666/93. São Manuel, 14 de dezembro de 2021. Ricardo Salaro Neto - Prefeito Municipal.

EXTRATO DE CONTRATO

PA nº: 4634/2021 – Pregão Eletrônico nº 274/2021 – Contrato nº: 146/2021. CONTRATANTE: MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL. CNPJ/MF: 46.634.523/0001-90. CONTRATADO: B&F VEÍCULOS ESPECIAIS LTDA. CNPJ/MF: 22.310.550/0001-40. Objeto: Aquisição de um veículo automotor tipo Van adaptada para cadeirantes para a frota de veículos da Diretoria de Saúde Municipal de São Manuel. Prazo: 13/12/2021 a 12/12/2022. Valor Total: R\$ 229.999,99.

EXTRATO DE CONTRATO

PA nº: 5085/2021 – Pregão Eletrônico nº 254/2021 – Contrato nº: 143/2021. CONTRATANTE: MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL. CNPJ/MF: 46.634.523/0001-90. CONTRATADO: F3 TECNOLOGIA E INFORMÁTICA LTDA. CNPJ/MF: 08.652.626/0001-94. Objeto: Aquisição de 02 (dois) drones aéreos para atender as necessidades da Guarda Civil Municipal. Prazo: 14/12/2021 a 13/12/2022. Valor Total: R\$ 48.600,00.

EXTRATO DE ADITIVO DE CONTRATO

PA nº: 4064/2020 – Dispensa de Licitação nº: 45/2020 – Contrato Aditado: 134/2020 – 1º Termo Aditivo - Contratante: MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL. CNPJ/MF: 46.634.523/0001-90. Contratada: EMPRESA BRASILEIRA DE CORREIO E TELÉGRAFOS. CNPJ/MF: 34.028.316/7101-51. Objeto: Prorrogação de prazo e valor ao contrato que tem por objetivo a contratação de empresa para prestação, etc., de serviços e venda de produtos, que atendam às necessidades do município como: serviço de caixa postal, carta comercial, serviço de encomendas nacionais, mala direta básica, mala direta postal domiciliar, serviços internacionais, serviços telemáticos e aquisição de produtos. Prazo: 19/12/2021 a 19/12/2022. Valor Total: R\$ 150.000,00.

EXTRATO DE ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

PA nº: 3181/2021 – Pregão Eletrônico nº 264/2021 – Ata de Registro de Preços nº: 21264/2021 – A. INTERESSADO: MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL. CNPJ/MF: 46.634.523/0001-90. FORNECEDOR: KELLY DAIANA DE OLIVEIRA GOMES - EPP. CNPJ/MF: 06.855.234/0001-05. Objeto: Registro de Preços para possível aquisição parcelada de equipamentos de segurança de proteção individual. Prazo: 14/12/2021 a 13/12/2022. Valor Total: R\$ 8.495,00.

EXTRATO DE ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

PA nº: 3181/2021 – Pregão Eletrônico nº 264/2021 – Ata de Registro de Preços nº: 21264/2021 – B. INTERESSADO: MUNICÍPIO DE SÃO MANUEL. CNPJ/MF: 46.634.523/0001-90. FORNECEDOR: NACIONAL SAFETY EQUIPAMENTOS DE SEGURANÇA EIRELI. CNPJ/MF: 24.402.903/0001-67. Objeto: Registro de Preços para possível aquisição parcelada de equipamentos de segurança de proteção individual. Prazo: 14/12/2021 a 13/12/2022. Valor Total: R\$ 3.421,50.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



INPI
INSTITUTO
NACIONAL DA
PROPRIEDADE INDUSTRIAL
Assinado
Digitalmente

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DA ECONOMIA
INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

CARTA PATENTE Nº BR 202016014242-9

O INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL concede a presente PATENTE DE MODELO DE UTILIDADE, que outorga ao seu titular a propriedade do modelo de utilidade caracterizado neste título, em todo o território nacional, garantindo os direitos dela decorrentes, previstos na legislação em vigor.



(21) Número do Depósito: BR 202016014242-9

(22) Data do Depósito: 17/06/2016

(43) Data da Publicação Nacional: 02/01/2018

(51) Classificação Internacional: A47B 21/00; A47B 21/007.

(52) Classificação CPC: A47B 21/00; A47B 2021/0076.

(54) Título: MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE

(73) Titular: PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A, Pessoa Jurídica. CGC/CPF: 08891108000123. Endereço: RUA BRAZ WANKA, 74 - TÉRREO - VILA NOVA, BLUMENAU, SC, BRASIL(BR), 89030-050, Brasileira

(72) Inventor: MARLON PIERRE DE SOUZA.

Prazo de Validade: 15 (quinze) anos contados a partir de 17/06/2016, observadas as condições legais


Expedida em: 03/11/2020

Assinado digitalmente por:

Liane Elizabeth Caldeira Lage

Diretora de Patentes, Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



DECLARAÇÃO DE EXCLUSIVIDADE

PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A, CNPJ nº 08.891.108/0001-23, com sede Rua 25 de agosto, nº 730, Itoupava Norte, CEP 89053-300, Blumenau, Estado de Santa Catarina, **DECLARA** para os devidos fins que se façam necessários, que a empresa **ADONAI MERCADO LTDA**, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Av. Regente Feijó, 944 – conjunto 705 B – 7º andar, Vila Regente Feijó, CEP 03342-000, na cidade de São Paulo, estado de São Paulo, inscrita no CNPJ sob o número 03.579.204/0001-17, e no cadastro estadual sob o número 35.116.980.086, é revendedora exclusiva no estado de São Paulo, sendo a única autorizada a comercializar para o setor público e privado o Ecossistema Ludopedagógico Playmove composto pelo Equipamento PlayTable – Mesa Interativa com Tela Sensível ao Toque, bem como do programa SOP – Sistema Operacional PlayTable; do Playmove Class- Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; do Playmove Academia – Portal Exclusivo de Formação; da Liga dos Heróis – Sistema de Identificação Individual de Alunos; e dos Jogos e Aplicativos – Ferramentas para Atividades dos Alunos, além de todos os seus derivados. Esta declaração é válida por 02 (dois) anos a contar da sua emissão.

Blumenau, 15 de março de 2023.

JEAN CARLOS

GONCALVES:746

99512968

Assinado de forma digital

por JEAN CARLOS

GONCALVES:74699512968

Dados: 2023.03.15 13:21:53
-03'00'

Jean Carlos Gonçalves

CEO – Diretor Presidente

Playmove Indústria e Comércio S/A


CNPJ: 08.891.108/0001-23

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

CONFERE COM
O ORIGINAL

 **playmove**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



DECLARAÇÃO DE EXCLUSIVIDADE

PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A, CNPJ nº 08.891.108/0001-23, com sede Rua 25 de agosto, nº 730, Itoupava Norte, CEP 89053-300, Blumenau, Estado de Santa Catarina, **DECLARA** para os devidos fins que se façam necessários, que a empresa **ADONAI MERCADO LTDA**, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Av. Regente Feijó, 944 – conjunto 705 B – 7º andar, Vila Regente Feijó, CEP 03342-000, na cidade de São Paulo, estado de São Paulo, inscrita no CNPJ sob o número 03.579.204/0001-17, e no cadastro estadual sob o número 35.116.980.086, é **revendedora nacional exclusiva**, sendo a única autorizada a comercializar para o setor público e privado o Ecossistema Ludopedagógico Playmove composto pelo Equipamento PlayTable – Mesa Interativa com Tela Sensível ao Toque, bem como do programa SOP – Sistema Operacional PlayTable; do Playmove Class- Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; do Playmove Academia – Portal Exclusivo de Formação; da Liga dos Heróis – Sistema de Identificação Individual de Alunos; e dos Jogos e Aplicativos – Ferramentas para Atividades dos Alunos, além de todos os seus derivados. Esta declaração é válida por 02 (dois) anos a contar da sua emissão.

Blumenau, 15 de março de 2023.

JEAN CARLOS

GONCALVES:746

99512968

Assinado de forma digital
por JEAN CARLOS
GONCALVES:74699512968
Dados: 2023.03.15 13:10:21
-03'00'

Jean Carlos Gonçalves

CEO – Diretor Presidente

Playmove Indústria e Comércio S/A


CNPJ: 08.891.108/0001-23

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

 **playmove**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Revista da
**Propriedade
Industrial**

Nº 2583
07 de Julho de 2020

Patentes
Seção VI



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL

Presidente

Jair Bolsonaro

MINISTÉRIO DA ECONOMIA

Ministro da Economia

Paulo Roberto Nunes Guedes

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

Presidente

Claudio Vilar Furtado

De conformidade com a Lei nº 5.648 de 11 de dezembro de 1970, esta é a publicação oficial do Instituto Nacional da Propriedade Industrial, órgão vinculado ao Ministério da Economia, República Federativa do Brasil, que publica todos os seus atos, despachos e decisões relativos ao sistema de propriedade industrial no Brasil, compreendendo Marcas e Patentes, bem como os referentes a contratos de Transferência de Tecnologia e assuntos correlatos, além dos que dizem respeito ao registro de programas de computador como direito autoral.

As established by Law nº 5.648 of december 11, 1970, this is the official publication of the National Institute of Industrial Property, an office under the Ministry of Economy, Federative Republic of Brazil, which publishes all its official acts, orders and decisions regarding the industrial property system in Brazil, comprising Trademarks and Patents, as well as those refering to Technology Transfer agreements and related matters, besides those regarding software registering as copyright.

D'après la Loi nº 5.648 du 11 décembre 1970, celle-ci est la publication officielle de l'Institut National de la Propriété Industrielle, un office lié au Ministère de l'Économie, République Fédérative du Brésil, qui publie tous ses actes, ordres et décisions concernant le système de la propriété industrielle au Brésil, y compris marques et brevets, aussi que ceux référents aux contracts de transfert de technologie et des sujets afférents, en outre que ceux se rapportant à l'enregistrement des programmes d'ordinateur comme droit d'auteur.

Según establece la Ley nº 5.648 de 11 diciembre 1970, esta es la publicación oficial del Instituto Nacional de la Propiedad Industrial, oficina vinculada al Ministerio de la Economía, República Federativa del Brasil, que publica todos sus actos, ordenes y decisiones referentes al sistema de propiedad industrial en Brasil, comprendendo marcas y patentes así que los referentes a contractos de transferencia de tecnologia y asuntos corelacionados, además de los referentes al registro de programas de ordenador como derecho de autor.

Laut Gezets Nr. 5.648 vom 11. dezember 1970, ist dies das Amtsblatt des Nationalen Instituts für gewerbliches Eigentum (INPI), eines Organs des Bundesministerium für Wirtschaft, der Bundesrepublik Brasilien, welches alle Amtshandlungen, Beschlüsse und Entscheidungen über gewerbliches Eigentum in Brasilien, einschliesslich Warenzeichen und Patente, ebenso wie auch Übertragungsverträge von Technologie und Computerprogramme als Urheberrecht veröffentlicht.

**DIRETORIA DE PATENTES, PROGRAMAS DE
COMPUTADOR e TOPOGRAFIAS DE CIRCUITOS
INTEGRADOS - DIRPA**

PATENTES

**PEDIDOS E CONCESSÕES:
PATENTE DE INVENÇÃO
MODELO DE UTILIDADE
CERTIFICADO DE ADIÇÃO DE INVENÇÃO**

Índice Geral:

Código Presidência - Recurso.....	7
Código 100 - Recurso conhecido e provido. Reformada a Decisão recorrida e deferido o pedido.....	7
Código 102 - Recurso conhecido e provido. Desarquivado o processo para prosseguir o exame.....	9
Código 103 - Recurso conhecido e provido. Desarquivada a petição.....	10
Código 104 - Recurso conhecido e provido. Reformada a Decisão recorrida.....	11
Código 111 - Recurso conhecido e negado provimento. Mantido o indeferimento do pedido.....	18
Código 115 - Recurso conhecido e negado provimento. Mantida a Decisão recorrida.....	28
Código 120 - Tome Conhecimento do Parecer Técnico.....	29
Código 121 - Exigência.....	31
Código 136 - Petição não Conhecida.....	33
Código 141 - Notificações Diversas.....	34
Código Presidência - Nulidade.....	35
Código 200 - Processo administrativo de Nulidade conhecido e provido. Declarada a Nulidade da Patente.....	35
Código 201 - Processo administrativo de Nulidade conhecido, negado provimento. Mantida a concessão da Patente..	36
Código 204 - Processo administrativo de Nulidade conhecido, provido parcialmente. Mantida a concessão da Patente.	38
Código 205 - Intimação para manifestação por parte do titular e do requerente.....	40
Código Pedido Internacional PCT/BR Designado ou Eleito.....	41
Código 1.1 - Publicação Internacional – PCT. Apresentação de petição de requerimento de entrada na fase nacional...	41
Código 1.2 - Notificação – Pedido Retirado – PCT.....	42
Código 1.3 - Notificação - Fase Nacional - PCT.....	43
Código 1.3.1 - Retificação.....	229
Código 1.5 - Exigências Diversas.....	232
Código 1.5.1 - Publicação Anulada.....	244
Código 1.5.3 - Exigência Anulada.....	245
Código Depósito.....	246
Código 2.1 - Pedido de Patente ou Certificado de Adição de Invenção depositado.....	246
Código 2.4 - Notificação de Depósito do Pedido Dividido - Art 26 inciso I da LPI.....	266
Código 2.5 - Exigência - Art. 21 da LPI.....	267
Código 2.6 - Publicação Anulada.....	280
Código 2.10 - Requerimento de Pedido de Patente ou Certificado de Adição de Invenção.....	281
Código Publicação do Pedido.....	320
Código 3.1 - Publicação do Pedido de Patente ou de Certificado de Adição de Invenção.....	320
Código 3.6 - Publicação do Pedido Arquivado Definitivamente - Art. 216 §2º e Art. 17 §2º da LPI.....	418
Código Pedido de Exame.....	419
Código 4.3 - Desarquivamento - Art. 33 parágrafo único da LPI.....	419
Código Exigências Técnicas e Formais.....	420
Código 6.1 - Exigência Técnica.....	420
Código 6.6.1 - Exigência Formal - art. 38 (I) da Lei 13.123/2015.....	449
Código 6.7 - Outras Exigências.....	458
Código 6.9 - Publicação Anulada.....	461
Código 6.10 - Republicação.....	463
Código 6.21 - Exigência preliminar - pedidos com buscas realizadas por outros Escritórios de Patentes.....	464
Código 6.22 - Exigência preliminar - pedidos sem buscas realizadas por outros Escritórios de Patentes.....	677
Código Ciência de Parecer.....	691
Código 7.1 - Conhecimento de Parecer Técnico.....	691
Código 7.2 - Publicação Anulada.....	714
Código 7.3 - Republicação.....	715
Código 7.4 - Ciência relacionada com o Art. 229-C da LPI.....	716
Código 7.5 - Notificação de Anuência relacionada com o Art. 229-C da LPI.....	725
Código Anuidade do Pedido.....	760
Código 8.5 - Exigência de Complementação da Retribuição Anual.....	760
Código 8.6 - Arquivamento - Art. 86 da LPI.....	761

Código 8.7 - Restauração.....	762
Código 8.8 - Despacho Anulado.....	764
Código 8.11 - Manutenção do Arquivamento.....	765
Código Decisão.....	801
Código 9.1 - Deferimento.....	801
Código 9.1.2 - Publicação Anulada.....	895
Código 9.1.3 - Republicação.....	896
Código 9.1.4 - Retificação.....	897
Código 9.2 - Indeferimento.....	899
Código Desistência.....	909
Código 10.9 - Retirada Homologada Art. 29 § 1º da LPI.....	909
Código Arquivamento.....	910
Código 11.1 - Arquivamento - Art. 33 da LPI.....	910
Código 11.1.1 - Arquivamento definitivo - Art. 33 da LPI.....	919
Código 11.2 - Arquivamento - Art. 36 §1º da LPI.....	922
Código 11.4 - Arquivamento - Art. 38 § 2º da LPI.....	953
Código 11.11 - Arquivamento - Art. 17 § 2º da LPI.....	956
Código 11.14 - Publicação Anulada.....	957
Código 11.17 - Arquivamento do pedido de Certificado de Adição de Invenção – Art. 77 da LPI.....	958
Código Recurso.....	959
Código 12.2 - Recurso Contra o Indeferimento.....	959
Código 12.6 - Outros Recursos.....	963
Código 12.7 - Publicação Anulada.....	964
Código Outros Referentes a Despachos.....	965
Código 15.7 - Petição não Conhecida.....	965
Código 15.9 - Perda de Prioridade.....	967
Código 15.10 - Mudança de Natureza.....	968
Código 15.11 - Alteração de Classificação.....	969
Código 15.14 - Notificação de Decisão Judicial.....	982
Código 15.21 - Numeração Anulada.....	983
Código 15.22.2 - Devolução de Prazo por falha de Sistema.....	985
Código Concessão de Patente e Certificado de Adição de Invenção.....	986
Código 16.1 - Concessão de Patente ou Certificado de Adição de Invenção.....	986
Código 16.3 - Retificação.....	1042
Código Nulidade Administrativa.....	1049
Código 17.1 - Notificação de Interposição de Nulidade Administrativa.....	1049
Código Extinção de Patente e Certificado de Adição de Invenção.....	1050
Código 21.8 - Despacho Anulado.....	1050
Código Outros Referentes a Patentes/Certificados de Adição de Invenção.....	1051
Código 22.15 - Patente "SUB JUDICE".....	1051
Código Anuidade de Patente.....	1052
Código 24.4 - Restauração.....	1052
Código Anotação de Alteração de nome e/ou sede, de Transferência e de Limitação ou Ônus de Pedido, Patente e Certificado de Adição de Invenção.....	1053
Código 25.1 - Transferência Deferida.....	1053
Código 25.2 - Transferência Indeferida.....	1064
Código 25.3 - Transferência em Exigência.....	1066
Código 25.4 - Alteração de Nome Deferida.....	1068
Código 25.5 - Alteração de Nome Indeferida.....	1070
Código 25.6 - Alteração de Nome em Exigência.....	1071
Código 25.7 - Alteração de Sede Deferida.....	1072
Código 25.12 - Publicação Anulada.....	1076
Código Códigos para Trâmite Prioritário.....	1077
Código 28.10.1 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de depositante idoso.....	1077
Código 28.10.4 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de depositante MEI, ME ou EPP.....	1077
Código 28.10.11 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de tecnologia verde.....	1078
Código 28.10.12 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de tecnologia para tratamento de saúde.....	1078

Código 28.10.21 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de depositante acusando terceiros de contrafação	1079
Código 28.10.31 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de família de patente iniciada no Brasil.....	1079
Código 28.10.32 - Notificação de requerimento de trâmite prioritário de PPH.....	1080
Código 28.21 - Exigência formal de trâmite prioritário.....	1080
Código 28.22 - Requerimento de trâmite prioritário encaminhado para avaliação substantiva.....	1081
Código 28.30 - Trâmite prioritário concedido.....	1082
Código 28.32 - Trâmite prioritário por solicitação do Ministério da Saúde concedido.....	1086

Código Decisão**Código 9.1 - Deferimento**

Deferido o pedido de patente. Desta data corre o prazo de 60 (sessenta) dias para o pagamento da retribuição para expedição da carta-patente conforme a Resolução 72/2013. O pagamento desta retribuição poderá ainda ser efetuado dentro de 30 (trinta) dias subsequentes, independente de notificação na RPI, mediante pagamento de retribuição específica. O não pagamento da retribuição nos prazos acima determinados acarretará o arquivamento definitivo do pedido.

(21) BR 10 2012 002258-3 A2	Código 9.1 - Deferimento (22) 31/01/2012 (54) SISTEMA DE DISJUNTOR DE CIRCUITO (71) GENERAL ELECTRIC COMPANY (US)
(21) BR 10 2012 003526-0 A2	Código 9.1 - Deferimento (22) 16/02/2012 (54) TAMPAS PARA UM RECIPIENTE, E, MONTAGEM COMPREENDENDO UMA PLURALIDADE DE TAMPAS (71) Guala Pack S.p.A. (IT)
(21) BR 10 2012 004077-8 A8	Código 9.1 - Deferimento (22) 24/02/2012 (54) APARELHO DE CARREGAMENTO DE DISJUNTORES DE VÁCUO (71) Lsis Co., Ltd (KR)
(21) BR 10 2012 004635-0 A2	Código 9.1 - Deferimento (22) 01/03/2012 (54) BRÁQUETE AUTOLIGÁVEL E LÂMINA COM ELEMENTO DE TRAVAMENTO RESILIENTE (71) Alexandre Gallo Lopes (BR/SP)
(21) BR 10 2012 006263-1 A8	Código 9.1 - Deferimento (22) 20/03/2012 (54) APARELHO E PROCESSO PARA AQUECER RAPIDAMENTE E HOMOGENEAMENTE UM PRODUTO LÍQUIDO (71) STICHTING WAGENINGEN RESEARCH (NL)
(21) BR 10 2012 007704-3 A2	Código 9.1 - Deferimento (22) 02/04/2012 (54) Coluna de ascensão marítima e método

	(71) ROSANE WOLFART HARTMANN (BR/PR)
(21) BR 20 2015 031118-0 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 11/12/2015 (54) SUPORTE PARA SORO FISIOLÓGICO AJUSTÁVEL À CABEÇA (71) UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS (BR/MG)
(21) BR 20 2015 032044-8 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 21/12/2015 (54) PORTA SEMI-SÓLIDA COM VENEZIANA INTEGRADA (71) Genésio Ayres Marchetti (BR/SC)
(21) BR 20 2015 032143-6 U8	Código 9.1 - Deferimento (22) 21/12/2015 (54) BOBINA DE GRAMPO (71) POLY-CLIP SYSTEM GMBH & CO. KG (DE)
(21) BR 20 2015 032193-2 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 22/12/2015 (54) COLETOR MENSTRUAL (71) SAMI MICHEL AZAR (BR/SP)
(21) BR 20 2016 000272-4 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 07/01/2016 (54) DISPOSIÇÃO CONSTRUTIVA INTRODUZIDA EM CÂMARA PARA ESTUDOS QUÍMICOS (71) LUIZ ANTONIO MACEDO RAMOS (BR/RS)
(21) BR 20 2016 005625-5 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 15/03/2016 (54) DISPOSIÇÃO EM COLETOR DE URINA FEMININO/MASCULINO E OUTROS FLUÍDOS CORPORAIS (71) LEILA FARRET DA COSTA (BR/SC)
(21) BR 20 2016 014242-9 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 17/06/2016 (54) MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE (71) PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA - ME (BR/SC)
(21) BR 20 2017 023628-0 U2	Código 9.1 - Deferimento (22) 01/11/2017 (54) DISPOSIÇÃO INTRODUZIDA EM ISOLADOR DE TERMINAÇÃO ÓPTICA - MUFLA ÓPTICA



PREFEITURA MUNICIPAL DE IPAUSSU
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

Av. Emília Rodrigues de Moraes Leite, 30 – Cocajá I - Fone (014) 3344-9050
Ou (014) 3344-9051 CEP 18.950-500 – Ipaussu / SP

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA


Eu, Josias Valdomiro na qualidade de Secretário de Educação e Cultura do Município de Ipaussu/SP. ATESTO, para os devidos fins, que a empresa ADONAI MERCADO EIRELI - EPP, inscrita sob o CNPJ 03.579.204/0001-17 com sede à Avenida Regente Feijó, 944, CONJ 705 B ANDAR 7 ,Vila Regente Feijó - 03342-000, São Paulo - SP forneceu 12(doze) mesas interativas com tela sensível ao toque – carta patente BR 202016014242-9, conforme inexigibilidade 6/2021, processo 6873/2021, contrato 111/2021.


Registramos, ainda, que as entregas apresentaram bom desempenho operacional, tendo a empresa cumprida fielmente com suas obrigações, nada constando que a desabone técnica e comercialmente, até a presente data.

Por ser expressão da verdade, subscrevo o presente atestado.

Ipaussu, 01 de fevereiro de 2022.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Josias Valdomiro
CPF. 311.873.938-00
Secretário Municipal de Educação e Cultura


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas - nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP 11730-000 Telefone (13) 3445-3000

46.578.506/0001-83

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Mongaguá - SP 11730-000

ATESTO para os devidos fins, que a empresa "ADONAI MERCADO EIRELI - EPP", inscrita no CNPJ sob nº 03.579.204/0001-17, com sede à Avenida Regente Feijó, nº 944, conjunto 705, 7º Andar, Vila Regente Feijó, São Paulo SP, CEP 03342-000, forneceu o material discriminado abaixo, para a PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE MONGAGUÁ - SP, referente a Inexigibilidade nº 004/2021 - Processo nº 210/2021 - Contrato nº 160/2021 Aquisição de 50 (cinquenta) mesas digitais interativas e multidisciplinar com tela touch screen, jogos e sistema operacional com todo aplicativo, funcionamento exclusivo, 15 (quinze) jogos e garantia estendida por 24 (vinte e quatro) meses, com atendimento satisfatório, com os prazos de entrega e exigências pré estabelecidas.

Processo nº 210/2021

Item	Unid.	Descrição dos Produtos	Quant.	Valor Unit.	Valor Total
1	Unid.	MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE - CARTA PATENTE BP 202016014242 9. - ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS- • Unidade de Processamento • CPU embutida no interior do tampo, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (4Gb), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (MSata) com capacidade mínima de 120Gb e unidades de entrada e saída de dados. • Interfaces e Acessos • Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho de 21.5", na parte superior do tampo, resolução de alta definição (Full HD) que permita a visualização da imagem em ângulo mínimo de 170° em todas as direções. • Tela de toque, embutida na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho com a sensibilidade por diferentes tipos de objetos	50	22.990,00	1.149.500,00

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 13735-000 - Telefone:
(13) 3445-3000

(como pinças, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 6 toques simultâneos.

- Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior do tampo, para maior segurança do usuário;

- Som áudio digital estéreo;

- Conexão USB 2.0 e 3.0;

- Conexão VGA;

- Conexão HDMI;

- Conexão WI-FI;

- Conexão Ethernet

RJ 45;

- Saída

de áudio (3).

Botão

liga/desliga

- Estrutura Física

- Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência (plástico ABS), atóxico e não inflamável;

- Dimensões em centímetros

- Tampo com medidas de 50cm (largura) x 120cm

(comprimento) x 62cm

(altura), 10cm (tampo).

- Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo se caso o usuário se apoiar sobre o tampo.

- Aceita suporte para fixação em parede, com regulagem angular, compatível com o padrão VESA de mercado.

- Peso e embalagem

- 20 kg;

- O equipamento é embalado da seguinte forma:

1. O tampo da mesa irá numa caixa com a seguinte medida: 615X135X710 mm com quatro cantoneiras de proteção, sendo a tela protegida com uma de

16 578.506/0001-83

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 11730-000 - Telefone: (13) 3445 3022

espuma, acima segue o Manual do equipamento e o Procedimento Operacional Padrão POP. Devidamente lacrada.

2. Na caixa master com metragem de 760X540X435 mm segue a maleta do item anterior, acima o primeiro pé, em seguida folha vincada de papelão, acima o segundo pé, novamente outra folha vincada de papelão, e acima a caixa do kit acessórios (fonte e cabo). Devidamente lacrada.

- Requisitos de Segurança
- Tela resistente a líquidos não imersos;
- Antichoque e antivibração;
- Componentes eletrônicos internos isolados;
- Fonte de alimentação externa;
- Sem arestas ou quinas, com cantos arredondados;
- Aberturas para ventilação de ar;
- Tela resistente a pressão;
- Energia

Possui fonte de energia externa com voltagem automática entre 110v e 240v;

- Possui de conversor de tensão de 12V conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conectos padrão ABNT

- Sistema Operacional e de Gestão do Equipamento

• Possui sistema operacional e de gestão do equipamento que controle os aplicativos nele instalados, não permite o uso de outras aplicações que não sejam o conteúdo educacional específico da plataforma digital interativa

- Permite a instalação de

46.578.506/0001-83

Mongaguá - SP

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 46.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEARIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 67 Centro Mongaguá SP CEP 11730-000 Telefone (13)
3445 3000


novos aplicativos e a atualização dos aplicativos existentes de maneira automática através de conexão Ethernet RJ-45 e wi fi.

- Apresenta diretamente os aplicativos instalados no equipamento sem a necessidade de acessar qualquer menu ou configuração anterior, facilitando o acesso aos aplicativos pelo usuário.
- Aplicativos organizados com ícones ilustrados de fácil entendimento, inclusive por usuários com baixa visão. Ícones em tamanho mínimo de visualização de 3 cm. Cada aplicativo traz uma legenda que identifique o seu objetivo pedagógico.
- Oferece acesso a uma área de gestão dos aplicativos instalados no equipamento, com informações da versão instalada de cada aplicativo e a possibilidade de esconder determinados aplicativos da área de ícones visível ao usuário.
- Garantindo a segurança da informação, o equipamento oferece a possibilidade de geração de um token ou outra forma de solicitação aos gestores do equipamento para permitir o acesso remoto pelo fabricante para suporte ou manutenção do equipamento.
- Acesso à área de gestão dos aplicativos e outras configurações limitado a usuários com conhecimento deste acesso evitando assim que o usuário final efetue alterações que não são autorizadas pelos gestores do equipamento.
- Não permite o acesso a nenhuma interface do sistema operacional que não seja com

46.578 506/0001-83

Mongaguá, 12 de 12

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP 11730-000 - Telefone
(13) 3445-3000

o objetivo de gerenciar os aplicativos ou informações de acesso remoto, gestão dos usuários e demais funcionalidades relacionadas aos aplicativos ou uso geral do equipamento.

- Não permitir o acesso livre à internet pelo usuário final através de navegadores ou aplicativos que

não tenham objetivo pedagógico e ou permitam a

pré-seleção do conteúdo pelos gestores do equipamento.

Também não é permitida a instalação no equipamento de qualquer aplicativo pelo usuário final, ficando esta permissão restrita aos gestores do equipamento.

- Playmove: Plataforma/Sistema de Gestão Pedagógica

- Permitir o compartilhamento das informações coletadas com outras tecnologias com extração dos dados da tecnologia.

- Registrar e visualizar, via portal web, os dados sobre a interação dos alunos educacionais com a tecnologia, bem como possuir mecanismos para utilizar os dados gerados pela tecnologia para fazer uma gestão inteligente da aprendizagem.

- Sistema de gestão de alunos através do portal web com informações em nível de gestão dos equipamentos, com informações fundamentais para acompanhar e orientar os professores e coordenadores, buscando potencializar os resultados;

- Tempo de uso de cada PlayTable ou jogo;

- Atualizações;

- Alunos e turmas cadastrados;

- Materiais de formação

46.578.506/0001-83

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas, nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 11720-000 - Telefone: (13) 3445-3000

e apoio, como planos de aula e fichas técnicas de cada jogo;

- Ferramenta para criação de atividades;
- Gestão dos alunos (acompanhamento pedagógico dos alunos).

acompanhamento do desenvolvimento de turmas e alunos com métricas individuais de cada atividade, pesquisas de recursos por componente curricular da turma, ferramenta para planos de aula customizados e materiais de apoio ao professor, indicadores de desempenho, possui conjunto de indicadores detalhando o desempenho de cada aluno nos jogos da PlayTable. Este desempenho pode ser acompanhado por uma média geral, da turma ou do aluno, ou ainda de forma detalhada, identificando pontos de atenção e reforço para cada aluno ou turma.

- Gestão dos aplicativos instalados, gestão de suporte (ferramenta para suporte e chamados técnicos, customização e criação de atividades).

- Formação técnica e treinamento pedagógico por plataforma EAD. Formação por EAD (Ensino à Distância) para todos os educadores da rede, com aulas orientadas para a inserção da tecnologia nos planos pedagógicos e para o uso prático do

equipamento em sala de aula, além de canal de suporte técnico que os professores têm a oportunidade de esclarecer todas as suas dúvidas.

- Como aplicar a

46.578.506/0001-83

CONFERE COM
O ORIGINAL


Nívea Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas, nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 11730-000 - Telefone: (13) 3445 3000

- Ludopedagogia;
- Tecnologia como ferramenta pedagógica;
 - Uso da plataforma PlayTable;
 - Aplicações práticas para inclusão;
 - Montagem e instalação;
 - Suporte e garantia;
 - Acesso a planos de aula exclusivos;
 - Acessibilidade;
 - Atende as exigências da Lei nº 13.146/2015 atendendo os requisitos mínimos abaixo:
 - Ícones grandes para atender crianças com baixa visão e ou deficiência motora;
 - Livros em LIBRAS para contação de histórias;
 - Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros); qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante;
 - Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDAH, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia;
 - Aplicativos com histórias interativas para desenvolvimento do português escrito para crianças surdas;
 - Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes;
 - Aplicativos para desenvolvimento de lógica de programação e educação financeira para crianças com altas habilidades / superdotação;
 - Aplicativo para aprendizado

46.578.506/0001-83

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 57 - Centro - Mongaguá - SP CEP 11730-000 - Telefone (13) 3445.3000

de cores para crianças
daltonianas, baseado em código
gráfico visual e
monocromático;

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

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

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

- Aplicativos;

- Todos os jogos embarcados e ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido têm a classificação indicativa LIME do Ministério da Justiça, em conformidade com a Portaria

1189/2018, cujo objetivo é analisar os conteúdos das produções e informar as famílias e responsáveis sobre os conteúdos apresentados nas obras audiovisuais. A classificação é feita, principalmente, observando-se incidência de conteúdos relacionados a sexo e nudez, violência e drogas levando em conta a quantidade de incidência de cada critério e alguns elementos do seu contexto tais como motivação, consequência e a forma de apresentar.

- Todos os aplicativos estão aderentes a Base Nacional Comum Curricular - BNCC.

46.578.506/0001-83

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas nº 67 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 11735-300 - Telefone: (13) 3445-3000

• Todos os aplicativos possuem licença perpétua de uso.
Possui 14 (quatorze) aplicativos digitais educacionais e mais licença aplicativo contendo de histórias contendo 10 aplicativos literários.
ORS: Um total de 15 (quinze) aplicativos digitais com mais de 300 atividades educacionais

• Acessórios

• Caixa com (fonte e cabo).

• Manual de montagem e instalação.

• Garantia

Garantia de 12 (doze) meses fornecida pelo fabricante contra defeitos no hardware, estrutura do equipamento e aplicativos.

MARCA: PLAYTABLE

FABRICANTE: PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

46.578 506/0001-83

Valor total dos produtos

RS 1.149.500,00

Itm	Unid.	Descrição dos Seguro	Quant.	Valor Unit.	Valor Total
2	Unid.	Garantia Estendida 24 meses. Extensão da garantia padrão de 12 (doze) meses para mais 24 (vinte e quatro) meses, totalizando 36 (trinta e seis) meses, compreendendo os serviços de suporte técnico de primeiro nível e manutenção	30	2.399,00	119.950,00
Valor total dos Serviços					R\$ 119.950,00

CONFERE COM O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Valor total Global do contrato R\$ 1.269.450,00 (um milhão duzentos e sessenta e nove mil quatrocentos e cinquenta reais).

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE MONGAGUÁ

Estado de São Paulo

Av. Getúlio Vargas, nº 57 - Centro - Mongaguá - SP CEP: 11730-000 Telefone: (13) 3445-2000

Por ser a referida expressão da verdade, firmamos o presente.

Sem mais.

Mongaguá, 17 de fevereiro de 2022.

Douglas A. Guarneri Gomes
Diretor Departamento de Compras e Almoxarifado

46.578.506/0001-83

Prefeitura de Mongaguá
Mongaguá - SP CEP: 11730-000

José Carlos de Cerqueira Júnior
Chefe de Depto. Adm. Financeiro

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE OSASCO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE OSASCO

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Processo Administrativo 14.678 de 11/08/202 – Aquisição de Mesas Interativas Com Tela Sensível ao Toque e Multidisciplinares.

Aquisição realizada através de Inexigibilidade de Licitação – Contrato nº 111/2021.

Atestamos para os devidos fins que, a Empresa **ADONAI MERCADO EIRELI EPP**, sito à Avenida Regente Feijó, nº 944, Conjunto 705 B – 7º andar, Vila Regente Feijó, CEP: 03342-000 – São Paulo, inscrita sob o CNPJ n. 03.579.204/0001-17 e Inscrição Estadual nº 140.444.105.116, forneceu os produtos relacionados abaixo e nas quantidades descritas. Salientamos que a Empresa ADONAI cumpriu todas as exigências legais e burocráticas, não havendo nada que desabone a sua reputação e competência.

Atestamos ainda, sua capacidade de fornecimento total dos produtos dentro do prazo estipulado, bem como a instalação de todos os softwares que compõe o objeto, nos permitindo afiançar que a Empresa está apta aos compromissos em sua área de atuação.

PRODUTO: Mesa Interativa Multidisciplinar, com tela sensível ao toque, com ecossistema composto de sistema operacional de gestão de no mínimo 15 (quinze) aplicativos educacionais embarcados, tecnológicos e de acessibilidade estabelecidos pelo MEC e veiculados à Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Marca: PLAYTABLE

QUANTIDADE: 349 Unidades

Por ser verdade, este documento segue assinado por Antônio Cláudio Flores Piteri, Secretário de Educação do Município de Osasco.

Osasco, 12 de janeiro de 2022.

Antônio Cláudio Flores Piteri
Secretário de Educação

ORIGINAL
CONFERE COM
Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE OSASCO
PROCURADORIA GERAL DO MUNICÍPIO
Procuradoria Consultiva

9223, de 15 de setembro de 2003, autorizada a realizar o Sistema de Execução do Prolongamento de Rede de esgoto, conforme informações descritas no Memorial Descritivo, constante às fls. 07/12 – MOE 086/20, na Rua Américo Vespúcio, nº 1.001, Osasco/SP, utilizando-se o Método Não Destrutivo (MND), ou na eventualidade de abertura de valas, haverá o recapeamento da via por completo, observando-se as especificações técnicas e instrumentos legais disciplinares de obras; e Vigência: 30 (trinta) dias.

Processo: 21.201/2019; Termo de Aditamento nº 241/2021 ao Convênio nº 004/2019; Conveniente: Município de Osasco/Secretaria de Saúde; Conveniada: **ASSOCIAÇÃO DE ASSISTÊNCIA À CRIANÇA DEFICIENTE - AACD**; Assunto: Fica prorrogada a vigência do Convênio nº 004/2019, por mais 12 (doze) meses, contada de 16 de outubro de 2021, conforme manifestação da Secretaria de Saúde, acostada às fls. 653/654, manifestação da Controladoria Interna de fls. 661/662, Parecer Jurídico às fls. 663/664 e Autorização do Excelentíssimo Senhor Prefeito de fl. 666; Valor total de R\$ 3.069.921,00 (três milhões, sessenta e nove mil, novecentos e vinte e um reais); e Vigência: 12 (doze) meses.

Processo: 14.678/2021; Contrato nº 111/2021; Contratante: Município de Osasco/Secretaria de Educação; Contratada: **ADONAI MERCADO EIRELI - EPP**; Assunto: Constitui objeto do presente instrumento a AQUISIÇÃO DE 349 (TREZENTAS E QUARENTA E NOVE) MESAS INTERATIVAS COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE, MULTIDISCIPLINARES, PARA AS UNIDADES ESCOLARES DO SEGMENTO INFANTIL, de acordo com as condições e especificações constantes no Anexo I – Termo de Referência e Anexo II e a Proposta de preço da CONTRATADA, à fl.173/179; Valor total de R\$ 8.023.510,00 (oito milhões, vinte e três mil e quinhentos e dez reais); e Vigência: 90 (noventa) dias.

Processo: 32.187/2019; Apostilamento nº 038/2021 ao Termo de Fomento nº 004/2020; Município de Osasco/ C.M.D.C.A. – CONSELHO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE – OSASCO; OSC Parceira: **ASSOCIAÇÃO RAYO SPORT**; Assunto: Fica apostilado o Termo de Fomento nº 004/2020, para que seja prorrogado o prazo de vigência até 31 de janeiro de 2022, celebrado com a ASSOCIAÇÃO RAYO SPORT, nos termos do artigo 2º, §1º, do Decreto nº 12.489/2020 c/c artigo 66, II, “b” do Decreto nº 11.384/2016; e Vigência: até 31 de janeiro de 2022.

DENISE MARIA DAS NEVES E LIMA
Procuradora Chefe da Procuradoria Consultiva
Procuradoria Geral do Município

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A

ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE VARGEM GRANDE DO SUL - SP

CARTA DE APRESENTAÇÃO

A empresa **Adonai** é uma empresa privada, criada há mais de 22 anos que se consolidou na venda de produtos e serviços ao segmento público, com maior ênfase na educação, buscando sempre a inovação e qualidade nos produtos e serviços que representa, engajada na comercialização de tecnologia educacional digital.

A principal missão da Adonai é contribuir para Educação Infantil e do Atendimento Educacional Especializado (AEE), desenvolvendo a personalidade das crianças e preparando-os para a vida, numa integração consciente com a realidade de forma lúdica, mediante um processo de ensino e aprendizagem mais divertido e prazeroso, como uma brincadeira, para incentivar o engajamento dos alunos e também estimular a interação entre os alunos e professores.

Com fulcro nos últimos projetos desenvolvidos, junto à clientes de âmbito público e privado, é possível asseverar que a solução tecnológica comercializada pela Adonai é completa, sendo compreendida como uma excelente e inovadora ferramenta no auxílio dos profissionais de ensino quanto ao acompanhamento dos alunos e de inclusão de temas e metodologias nos planos de aula, assim como aos alunos, haja vista contribuir significativamente com o desenvolvimento cognitivo, raciocínio lógico, de artes, musicalização, literatura, alfabetização, de coordenação motora, entre outros.


Diante da experiência e de todo o sucesso que vem alcançando na comercialização de solução tecnológica educacional nos últimos anos, a Adonai se tornou a representante comercial exclusiva da linha de produtos PlayTable® e seus derivados, desenvolvido pela empresa Playmove Indústria e Comércio S.A., junto a todo Território Nacional.

Deste modo, a empresa apenas reforça seu compromisso pretérito: de incentivar a melhoria do ensino, seja no âmbito público ou privado, visando à construção de uma sociedade mais igualitária e crítica, mediante a preparação de alunos, desde o ensino infantil.

Rodrigo
Damas
Rodrigo Damas
Sócio Proprietário

Assinado de forma digital por
Rodrigo Damas
DN: cn=Rodrigo Damas,
o=277.276.535-01,
email=rodrigo@adonaimercado.com.br, c=BR
Serial: 2023.091.20174
Versão do Adobe Acrobat:
2023.091.20174

**ORIGINAL
CONFERE COM**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

**ADONAI MERCADO LTDA | CNPJ: 03.579.204/0001-17 | I.E: 140.444.105.116
AV. REGENTE FEIJÓ, 944 CONJUNTO 705 B | CEP: 03342-000 | ANÁLIA FRANCO.**

TEL: 011- 2368-2550 | adonai@adonaimercado.com.br

"EU AGREDITO NA VITÓRIA DO SER HUMANO J.M"



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE OSASCO
PROCURADORIA GERAL DO MUNICÍPIO
Procuradoria Consultiva

9223, de 15 de setembro de 2003, autorizada a realizar o Sistema de Execução do Prolongamento de Rede de esgoto, conforme informações descritas no Memorial Descritivo, constante às fls. 07/12 – MOE 086/20, na Rua Américo Vespúcio, nº 1.001, Osasco/SP, utilizando-se o Método Não Destrutivo (MND), ou na eventualidade de abertura de valas, haverá o recapeamento da via por completo, observando-se as especificações técnicas e instrumentos legais disciplinares de obras; e Vigência: 30 (trinta) dias.

Processo: 21.201/2019; Termo de Aditamento nº 241/2021 ao Convênio nº 004/2019; Conveniente: Município de Osasco/Secretaria de Saúde; Conveniada: **ASSOCIAÇÃO DE ASSISTÊNCIA À CRIANÇA DEFICIENTE - AACD**; Assunto: Fica prorrogada a vigência do Convênio nº 004/2019, por mais 12 (doze) meses, contada de 16 de outubro de 2021, conforme manifestação da Secretaria de Saúde, acostada às fls. 653/654, manifestação da Controladoria Interna de fls. 661/662, Parecer Jurídico às fls. 663/664 e Autorização do Excelentíssimo Senhor Prefeito de fl. 666; Valor total de R\$ 3.069.921,00 (três milhões, sessenta e nove mil, novecentos e vinte e um reais); e Vigência: 12 (doze) meses.

Processo: 14.678/2021; Contrato nº 111/2021; Contratante: Município de Osasco/Secretaria de Educação; Contratada: **ADONAI MERCADO EIRELI - EPP**; Assunto: Constitui objeto do presente instrumento a AQUISIÇÃO DE 349 (TREZENTAS E QUARENTA E NOVE) MESAS INTERATIVAS COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE, MULTIDISCIPLINARES, PARA AS UNIDADES ESCOLARES DO SEGMENTO INFANTIL, de acordo com as condições e especificações constantes no Anexo I – Termo de Referência e Anexo II e a Proposta de preço da CONTRATADA, à fl. 173/179; Valor total de R\$ 8.023.510,00 (oito milhões, vinte e três mil e quinhentos e dez reais); e Vigência: 90 (noventa) dias.

Processo: 32.187/2019; Apostilamento nº 038/2021 ao Termo de Fomento nº 004/2020; Município de Osasco/ C.M.D.C.A. – CONSELHO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE – OSASCO; OSC Parceira: **ASSOCIAÇÃO RAYO SPORT**; Assunto: Fica apostilado o Termo de Fomento nº 004/2020, para que seja prorrogado o prazo de vigência até 31 de janeiro de 2022, celebrado com a ASSOCIAÇÃO RAYO SPORT, nos termos do artigo 2º, §1º, do Decreto nº 12.489/2020 c/c artigo 66, II, “b” do Decreto nº 11.384/2016; e Vigência: até 31 de janeiro de 2022.

DENISE MARIA DAS NEVES E LIMA
Procuradora Chefe da Procuradoria Consultiva
Procuradoria Geral do Município

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A

ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE VARGEM GRANDE DO SUL - SP

CARTA DE APRESENTAÇÃO

A empresa **Adonai** é uma empresa privada, criada há mais de 22 anos que se consolidou na venda de produtos e serviços ao segmento público, com maior ênfase na educação, buscando sempre a inovação e qualidade nos produtos e serviços que representa, engajada na comercialização de tecnologia educacional digital.

A principal missão da Adonai é contribuir para Educação Infantil e do Atendimento Educacional Especializado (AEE), desenvolvendo a personalidade das crianças e preparando-os para a vida, numa integração consciente com a realidade de forma lúdica, mediante um processo de ensino e aprendizagem mais divertido e prazeroso, como uma brincadeira, para incentivar o engajamento dos alunos e também estimular a interação entre os alunos e professores.

Com fulcro nos últimos projetos desenvolvidos, junto à clientes de âmbito público e privado, é possível asseverar que a solução tecnológica comercializada pela Adonai é completa, sendo compreendida como uma excelente e inovadora ferramenta no auxílio dos profissionais de ensino quanto ao acompanhamento dos alunos e de inclusão de temas e metodologias nos planos de aula, assim como aos alunos, haja vista contribuir significativamente com o desenvolvimento cognitivo, raciocínio lógico, de artes, musicalização, literatura, alfabetização, de coordenação motora, entre outros.


Diante da experiência e de todo o sucesso que vem alcançando na comercialização de solução tecnológica educacional nos últimos anos, a Adonai se tornou a representante comercial exclusiva da linha de produtos PlayTable® e seus derivados, desenvolvido pela empresa Playmove Indústria e Comércio S.A., junto a todo Território Nacional.

Deste modo, a empresa apenas reforça seu compromisso pretérito: de incentivar a melhoria do ensino, seja no âmbito público ou privado, visando à construção de uma sociedade mais igualitária e crítica, mediante a preparação de alunos, desde o ensino infantil.

**Rodrigo
Damas**
Rodrigo Damas
Sócio Proprietário

Assinado de forma digital por
Rodrigo Damas
DN: cn=Rodrigo Damas,
o=277.276.539-00,
email=rodrido@adonaimercado
com.br, c=BR
Data: 2023.05.23 09:27:40
+03'00'
Versão do Adobe Acrobat:
2023.001.20174

**O ORIGINAL
CONFERE COM**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

ADONAI MERCADO LTDA | CNPJ: 03.579.204/0001-17 | I.E: 140.444.105.116
AV. REGENTE FEIJÓ, 944 CONJUNTO 705 B | CEP: 03342-000 | ANÁLIA FRANCO.
TEL: 011- 2368-2550 | adonai@adonaimercado.com.br

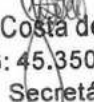
"EU ACREDITO NA VITÓRIA DO SER HUMANO J.M"

ÍNDICE

A presente apresentação da empresa e produto comercializado, reúne os seguintes documentos:

1. Carta de Apresentação e Índice;
2. Declaração de Revenda Nacional Exclusiva à Adonai;
3. Contrato social da empresa Adonai Mercado;
4. Atestado subscrito pela Federação do Comércio de Bens, Serviços e Turismo do Estado de São Paulo (FECOMERCIO SP), atestando que a Adonai é revendedora exclusiva no Estado de São Paulo, para setores públicos, de toda a linha de produtos PlayTable e de seus derivados, da empresa Playmove;
5. Revista da Propriedade Industrial RPI nº 2583, de 07/07/2020 com deferimento de Patente às fls. 868;
6. Carta Patente de Utilidade nº BR 2020160142242-9;
7. Certificação MEC - Portaria nº 52/2018;
8. Relatório Pedagógico sobre o produto;
9. Certificado de 1º Lugar na Categoria Inovação em produto, do Prêmio de Inovação Catarinense;
10. Folder institucional Playtable;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

11. Fundamentação Teórica Playtable;
12. Atestado de Exclusividade subscrito pelo Sindicato da Indústria de Informática do Estado de Santa Catarina, declarando que a Playmove é fabricante exclusiva da mesa digital Playtable e do sistema operacional Playtable (SOP);
13. Declaração de Exclusividade subscrito pela Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ), declarando que a Playmove é fabricante exclusiva da mesa digital Playtable e do sistema operacional Playtable (SOP) e todos os aplicativos com funcionamento exclusivo no equipamento, inexistindo outro produto ou modelo similar no mercado;
14. Atestado de Exclusividade ACATE_08-12-22
15. Classificação Indicativa do Ministério da Justiça;
16. Declarações de órgãos públicos, por seus representantes sobre a eficiência do produto;
17. Atestados de Capacidade Técnica subscritos em favor da empresa Adonai;
18. Parecer Jurídico;
19. Certidões da Habilitação empresa Adonai;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



ATESTADO DE EXCLUSIVIDADE

O SIESC – Sindicato da Indústria de Informática do Estado de Santa Catarina, entidade de classe patronal, DECLARA que, no âmbito de sua área de abrangência e para os devidos fins, a empresa PLAYMOVE INDÚSTRIA E COMÉRCIO S/A, com sede na Rua 25 de agosto, 730, Itoupava Norte, CEP 89053-300, Blumenau, Santa Catarina, inscrita no CNPJ sob o nº 08.891.108/0001-23, é fabricante EXCLUSIVA do Ecossistema Ludopedagógico Playmove composto pelo Equipamento PlayTable – Mesa Interativa com Tela Sensível ao Toque; bem como do programa SOP – Sistema Operacional PlayTable; do Playmove Class – Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; do Playmove Academia – Portal Exclusivo de Formação; da Liga dos Heróis – Sistema de Identificação Individual de Alunos; e dos Jogos e Aplicativos – Ferramentas para Atividades dos Alunos, não havendo no mercado outro produto igual em todas as suas características físicas, técnicas e pedagógicas.


O presente atestado tem validade até **31/12/2023**.

São José, 19 de dezembro de 2022.

ALEXANDRE D'AVILA DA CUNHA
PRESIDENTE

Rodovia BR 101 - Km 211 - BL 1 - 1º Piso - Sala 5 -Área Industrial - São José - SC - CEP: 88104-800

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

19/01/2023



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 19/01/2023 Data dos Efeitos 19/01/2023

Arquivamento 20231835175 Protocolo 231835175 de 12/01/2023 NIRE 42300046612

Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 214092979781943

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 19/01/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício





JUCESC
Junta Comercial do Estado de
SANTA CATARINA



231835175

TERMO DE AUTENTICACAO

NOME DA EMPRESA	PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A
PROTOCOLO	231835175 - 12/01/2023
ATO	213 - CARTA DE EXCLUSIVIDADE
EVENTO	213 - CARTA DE EXCLUSIVIDADE

MATRIZ


NIRE 42300046612
CNPJ 08.891.108/0001-23
CERTIFICO O REGISTRO EM 19/01/2023
SOB N: 20231835175

REPRESENTANTES QUE ASSINARAM DIGITALMENTE

Cpf: 09321092927 - PATRICK ALMEIDA TEIXEIRA MEDEIROS - Assinado em 19/01/2023 às 16:03:22

Cpf: 74699512968 - JEAN CARLOS GONCALVES - Assinado em 19/01/2023 às 16:03:22

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Junta Comercial do Estado de Santa Catarina

Certifico o Registro em 19/01/2023 Data dos Efeitos 19/01/2023

Arquivamento 20231835175 Protocolo 231835175 de 12/01/2023 NIRE 42300046612

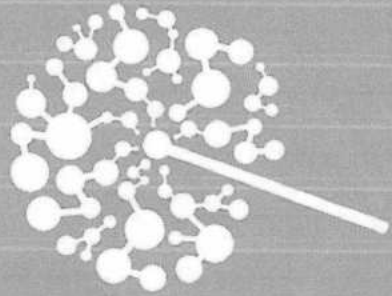
Nome da empresa PLAYMOVE INDUSTRIA E COMERCIO S/A

Este documento pode ser verificado em <http://regin.jucesc.sc.gov.br/autenticacaoDocumentos/autenticacao.aspx>

Chancela 214092979781943

Esta cópia foi autenticada digitalmente e assinada em 19/01/2023 LUCIANO LEITE KOWALSKI - Secretário-geral em exercício

19/01/2023



playmove

Tecnologia que diverte e ensina.

ECOSSISTEMA

Nosso propósito é transformar
as crianças por meio da educação.



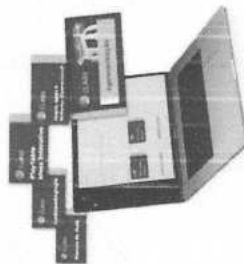
CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Ecosystema Playmove



Uso dos alunos



Formação EAD
Uso dos professores

SOP
Sistema Operacional PlayTable

JOGOS E APPS
pedagógicos

Registro dos alunos



Métricas de uso

servidor cloud
Microsoft Azure



Uso dos professores e Gestores do município

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

**Aprender
brincando!
é mais divertido!**

PLAY
table

João Costa de Almeida
RG 15.350.074-2
Secretária

CONFERE COM
O ORIGINAL



UMA PLATAFORMA DE APRENDIZADO BASEADA NA LUDOPEDAGOGIA

A PlayTable aproveita
a linguagem natural
da criança: **o brincar.**

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG 45.350.074-2
Secretária

A PlayTable é uma mesa interativa e multidisciplinar com jogos e aplicativos para crianças de 4 a 8 anos brincarem e aprenderem juntas.

São diversos recursos disponíveis, como jogos, livros digitais, clipes musicais e desenhos animados, tudo validado por especialistas.



Presente em
mais de

1200
ESCOLAS



Utilizada por
mais de

400 MIL
ALUNOS



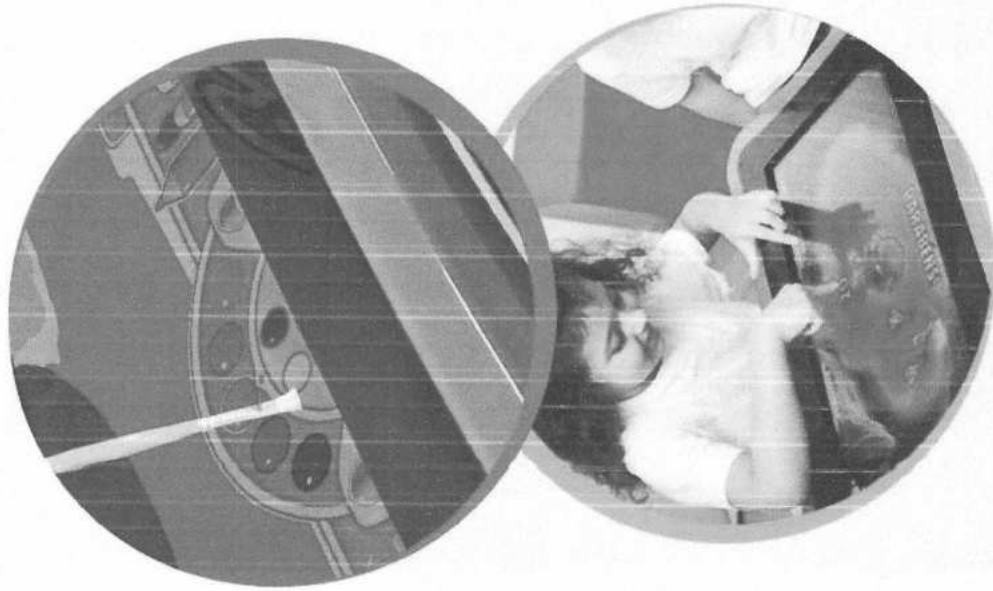
CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida

RG: 45.350.074-2

Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



Tela multitoque

Use o dedo, pincel, ponteiras ou outros objetos que auxiliam no uso da PlayTable

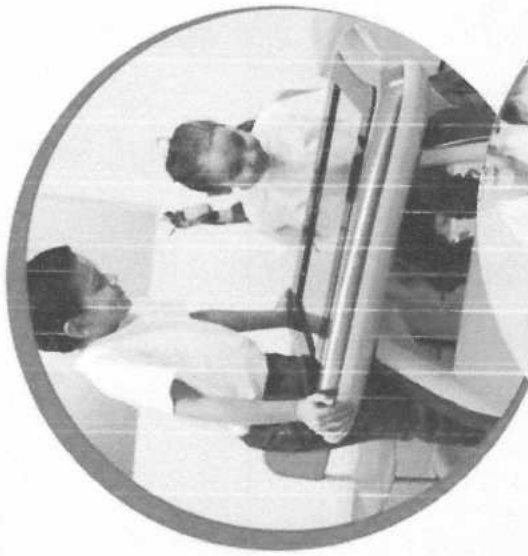
Full HD

21,5 polegadas e com tecnologia IPS, que garante maior ângulo de visão independente do posicionamento das crianças.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



Resistente e segura

Construída para resistir a impactos e pensada na segurança das crianças.



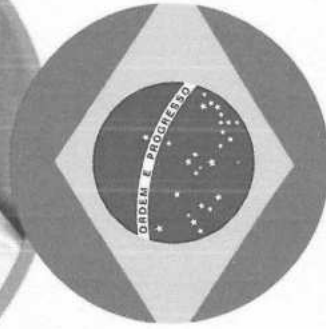
Aprendizado coletivo

Crianças brincam, exploram, se desenvolvem e aprendem juntas!

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 49.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE




Sem apologia a violência

Conteúdos 100% educativos e focados em uma experiência lúdica para as crianças.

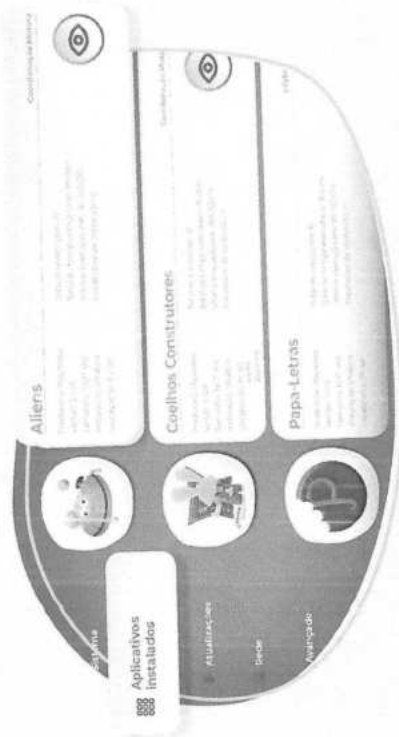
Empresa brasileira

A PlayTable é desenvolvida e fabricada no Brasil.

CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



SOP - Sistema Operacional PlayTable

Controle e gestão dos aplicativos, conexão com a internet, atualizações e instalação de novos recursos.

Não acessa:

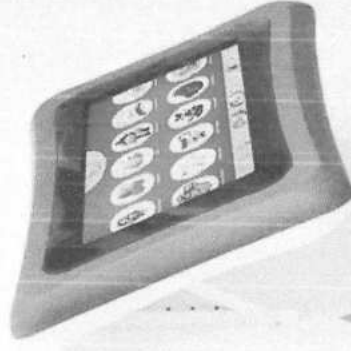
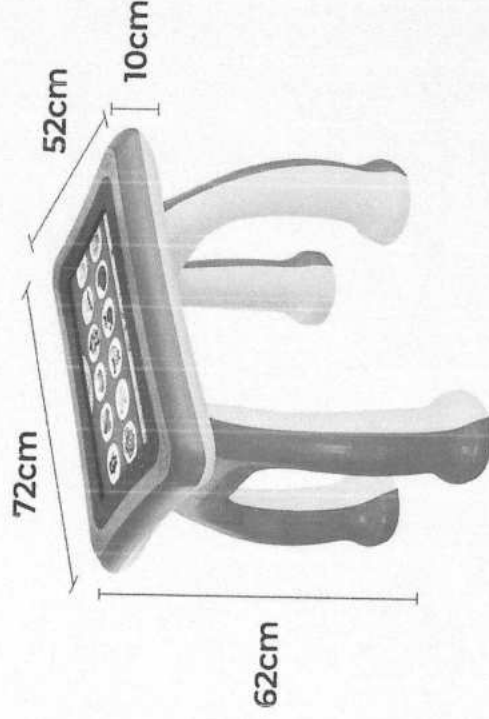
- redes sociais,
- publicidade,
- conteúdos não pedagógicos ou inadequados para a faixa etária.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

MESA INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR

A PlayTable pode ser usada diretamente sobre o chão, no formato de mesa ou com suporte de parede.



Suporte de parede

padrão VESA
**CONFERE COM
O ORIGINAL**
(Acessório opcional)

Joice Costa de Azeite
RG: 45.350.074-2
Secretária

CERTIFICAÇÕES

CiEB
CENTRO DE INOVAÇÃO PARA
A EDUCAÇÃO BRASILEIRA

GUIA EDUTEC



CONFERE COM
O ORIGINAL

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA



CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA



LIVRE

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Educação Infantil

Nossa proposta para a Educação Infantil está centrada nas interações e brincadeiras, um dos pilares da BNCC que embasam as práticas pedagógicas e metodologias para este período.

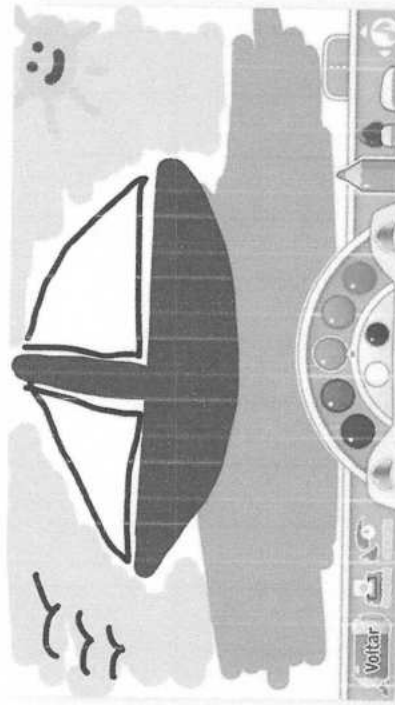
Através das atividades com os jogos e aplicativos da PlayTable, as crianças vão brincar, explorar, expressar e conviver juntas.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

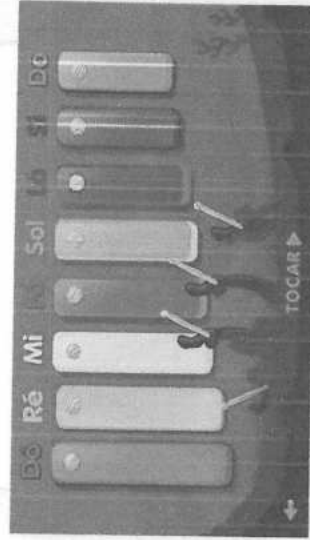


Conheça alguns jogos para Educação Infantil



desenho
e pintura
digital
(coordenação
motora)

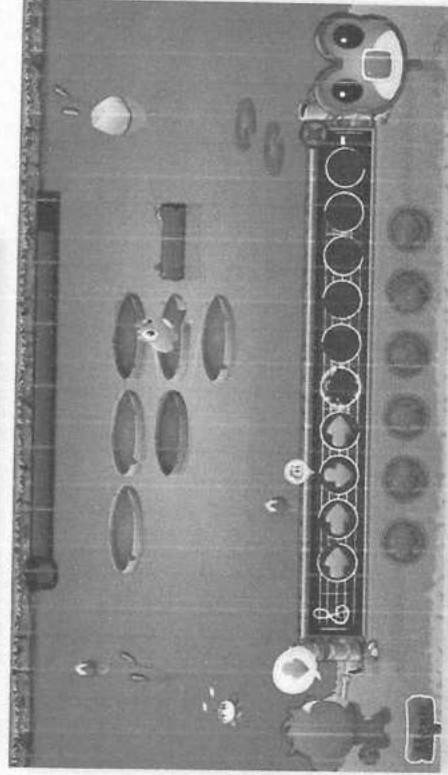
música, ritmo, percepção
auditiva, memorização



JOGOS PARA
EDUCAÇÃO
INFANTIL



contação de histórias,
literatura, linguagem



programação,
raciocínio,
percepção
espacial

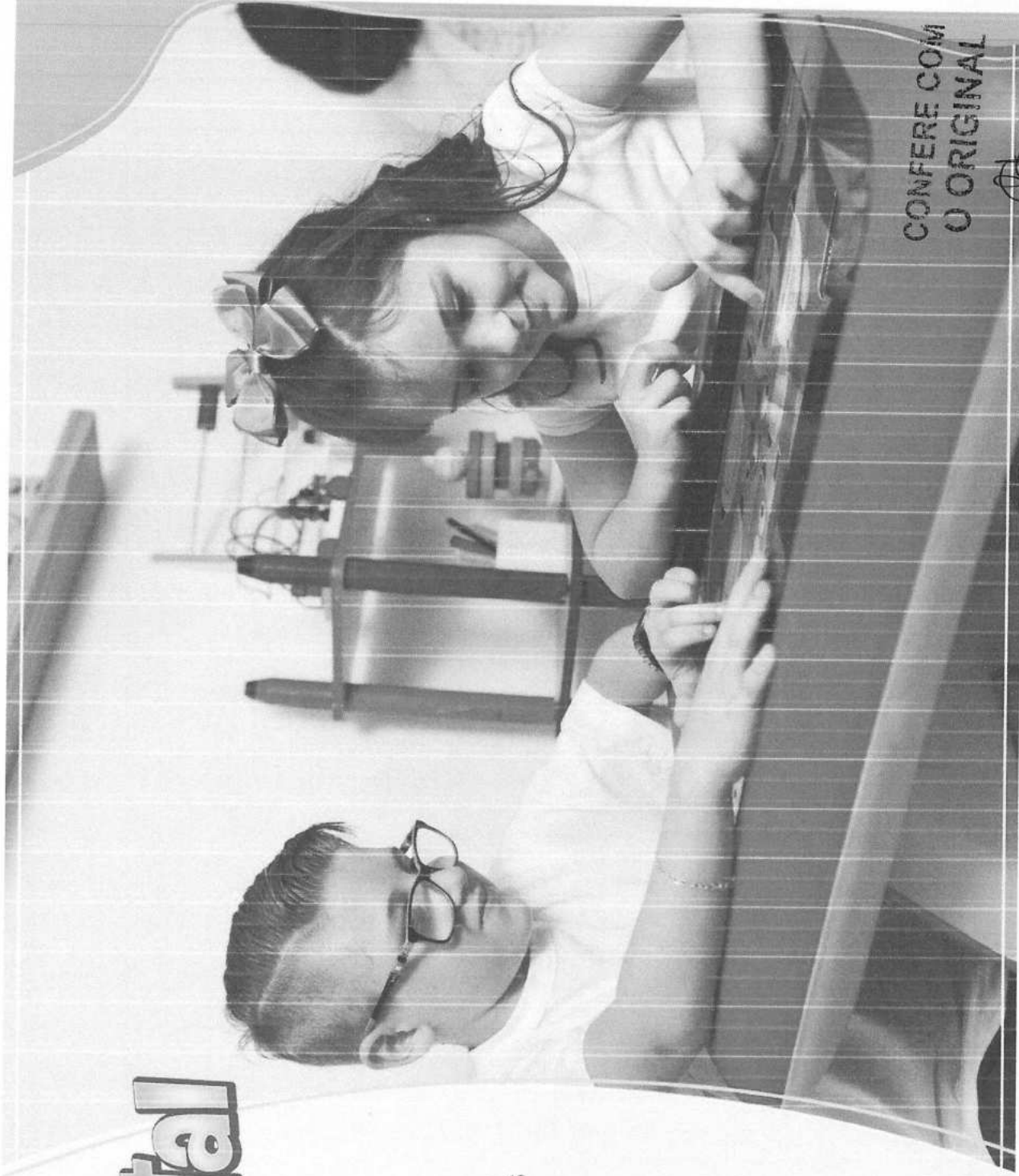
CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Ensino Fundamental

Para os anos iniciais, a PlayTable oferece vários recursos que apoiam o desenvolvimento da linguagem, da matemática, das ciências humanas e da natureza. Os conteúdos já estão integrados dentro dos jogos, curados e preparados por uma equipe de especialistas.

Também conta com jogos para o ensino de programação, educação financeira, meio ambiente, língua inglesa, Libras e muito mais.



CONFERE COM
O ORIGINAL

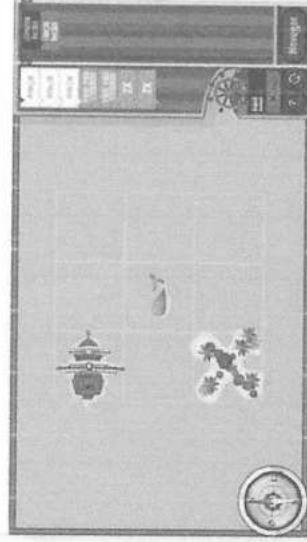
Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Conheça alguns jogos para Ensino Fundamental

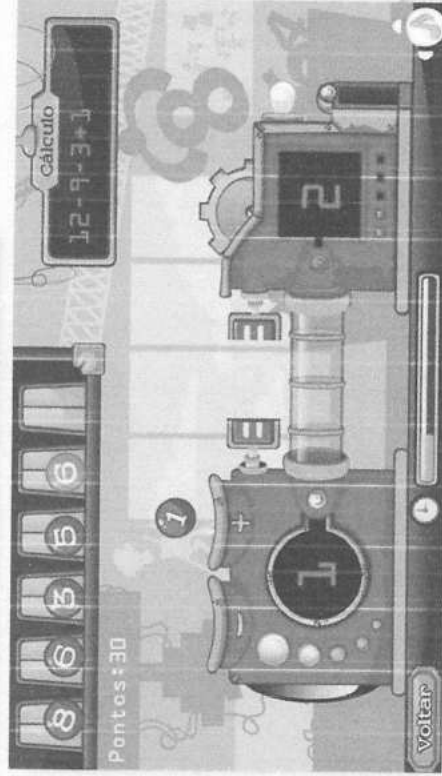


alfabetização

programação,
educação financeira, trânsito,
meio ambiente, segurança infantil
e muito mais



contação de histórias,
literatura, linguagem



matemática

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Educação Especial

A PlayTable conta com jogos alicerçados na fonoaudiologia e em metodologias específicas para crianças com autismo, síndrome de down, surdos, entre outros, tanto para o uso clínico quanto para o trabalho de inclusão nas escolas.

Metodologia baseada no lúdico: jogos com temáticas cativantes para uma rotina prazerosa, beneficiando crianças de várias faixas etárias.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Loice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

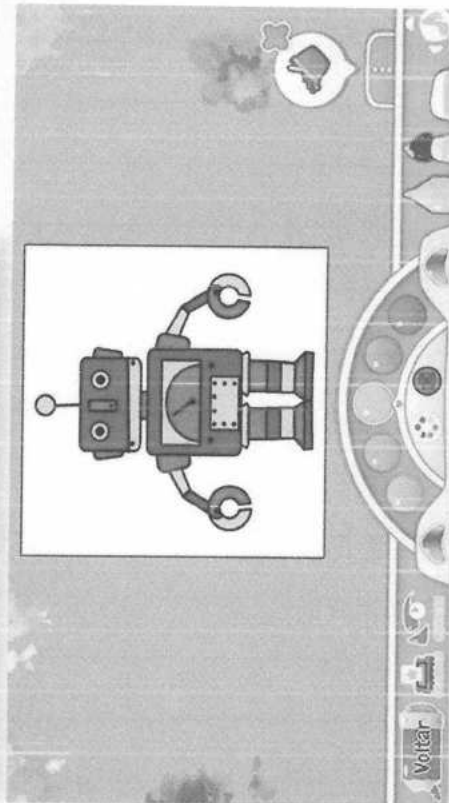


Conheça alguns jogos para Educação Especial

Clique e assista ao vídeo:
conheça mais jogos para
Educação Especial



alfabetização
e matemática



concentração,
memorização,
percepção
espacial e
muito mais



coordenação motora

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Inclusão de verdade

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

MILHARES

de atividades educativas

jogos
educativos

livros
digitais

clipes
musicais

desenhos
animados

Recursos alinhados aos
Componentes Curriculares da BNCC

BNCC

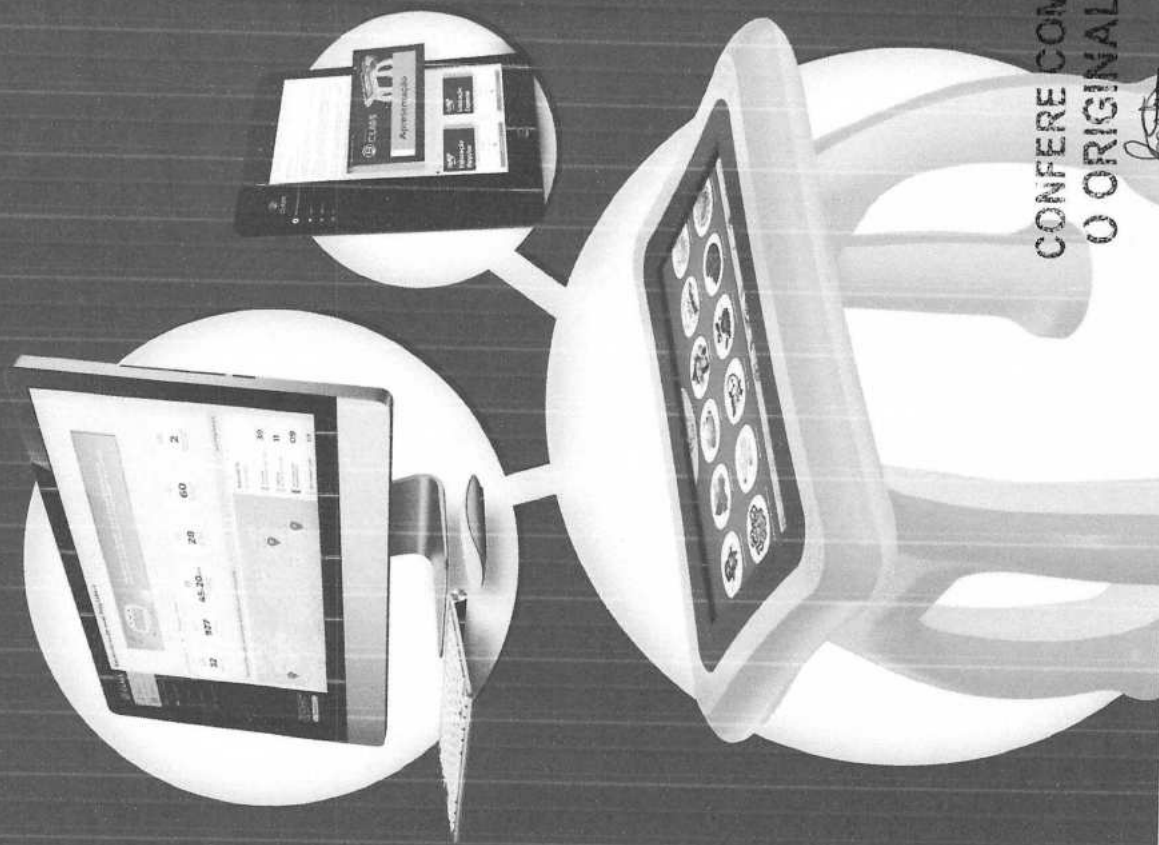
CONFERE COM
O ORIGINAL



playmove

CLASS

Gestão do aprendizado
e formação continuada.

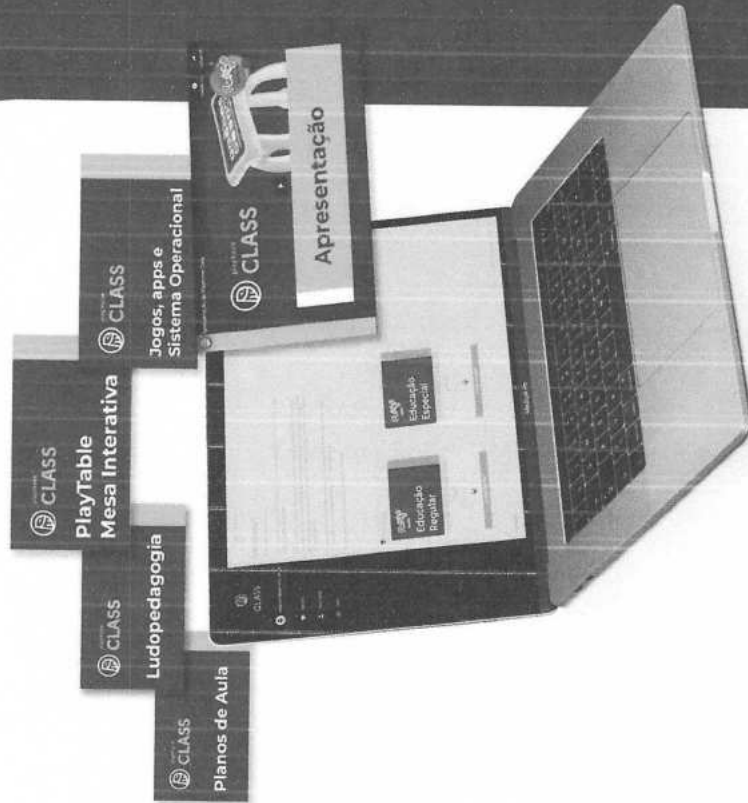


CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

EAD

Formação para todos os professores da rede.



Como fazer do lúdico uma ferramenta de aprendizagem.



Como inserir a tecnologia da PlayTable no planejamento.



Como trabalhar na prática as habilidades da BNCC.



CONFERE COM O ORIGINAL

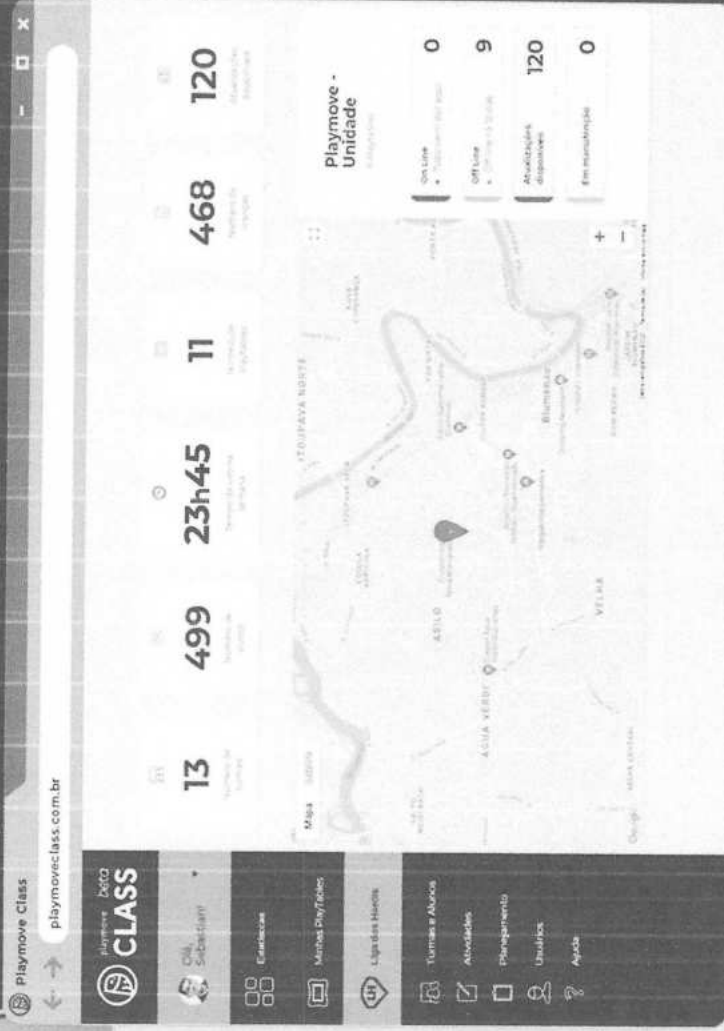
Joice Costa de Almeida
RG 45.350.074-2
Secretária

Sua plataforma de gestão educacional

Ao alcance de um clique, os professores e gestores têm acesso às informações dos equipamentos, jogos instalados, tempo de uso, atualizações, informações de suas turmas e muito mais.

Um conjunto de indicadores detalha a evolução de cada aluno, mostrando as áreas de melhor desempenho ou a necessidade de reforço.

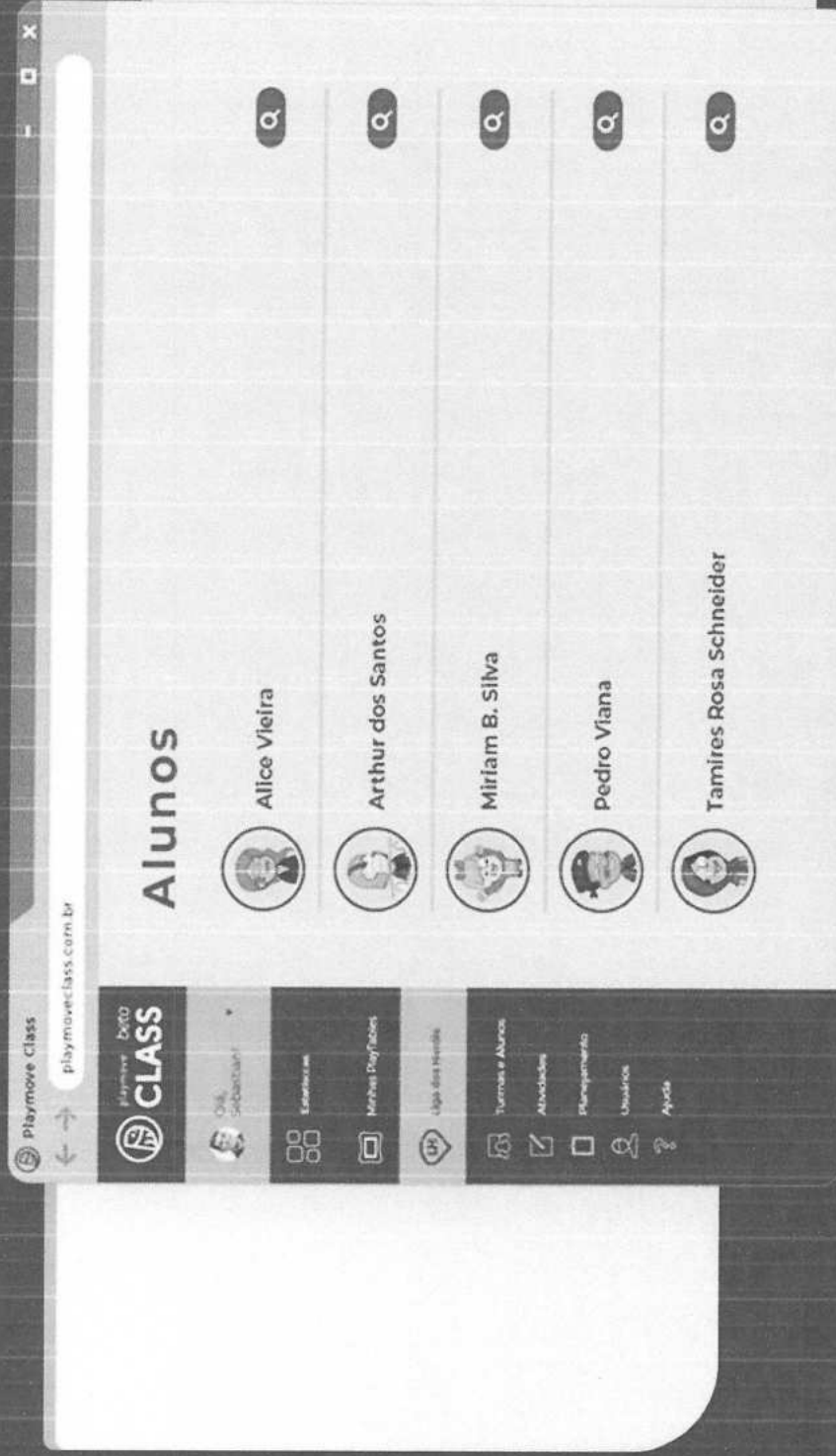
Os dados permitem que os professores criem estratégias para otimizar o aprendizado.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Acompanhe o desenvolvimento de turmas e alunos.



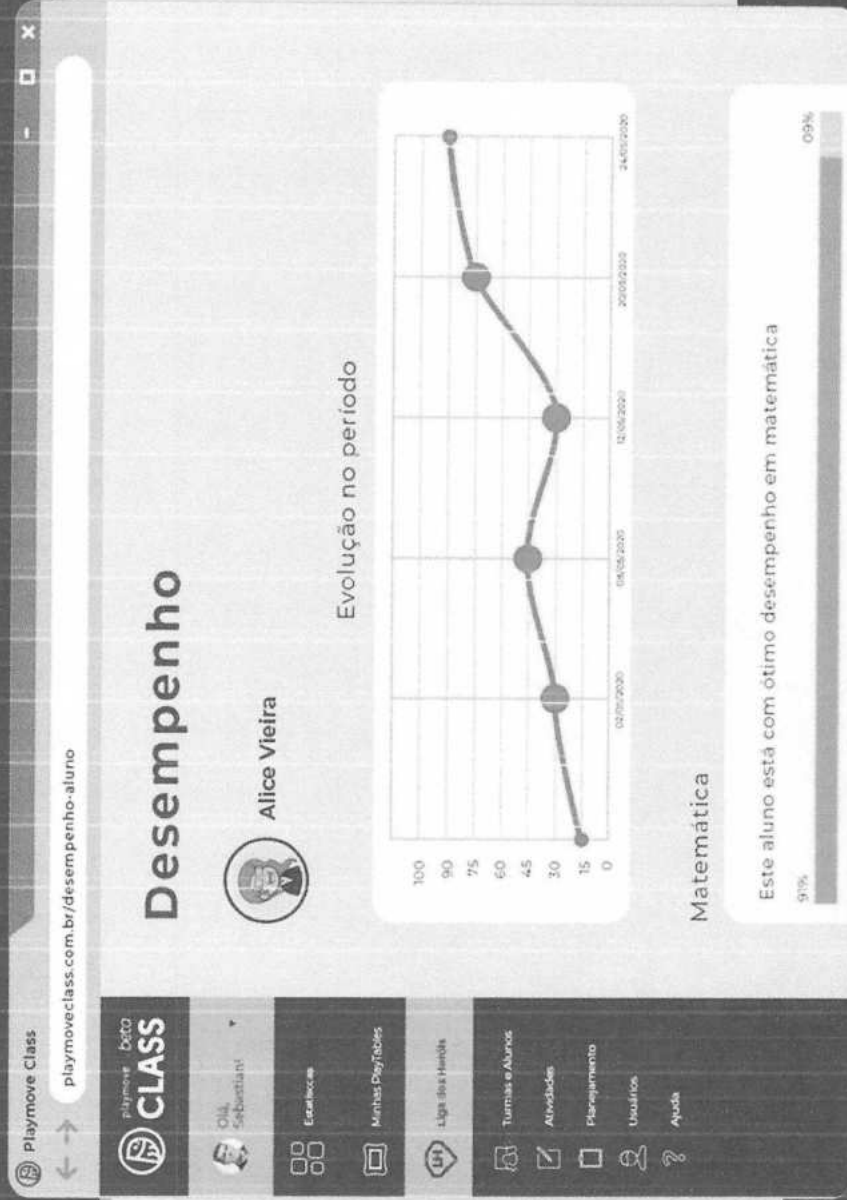
CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida

RG/ 45.350.074-2

Secretária

Acompanhe o desenvolvimento de turmas e alunos.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Empresa acelerada

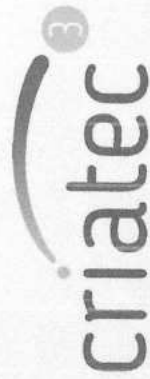


ARTEMISIA

Empresa acelerada

endeavor
BRASIL

Empresa investida



Premiações



Design Catarina
2ª Edição 2015
Brasil



Selecionada
Tech2Play 2017
Alemanha



Finalista prêmio
Brasil Criativo 2019
Brasil



Vencedora categoria
Inovação em Produto 2021
Brasil
CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A Playmove é uma EdTech brasileira que nasceu em 2013 com o propósito de transformar o processo de aprendizagem em algo divertido, interativo e estimulante. Sediada em Blumenau-SC, a empresa é a criadora e fabricante da PlayTable, a maior plataforma de jogos pedagógicos do Brasil.



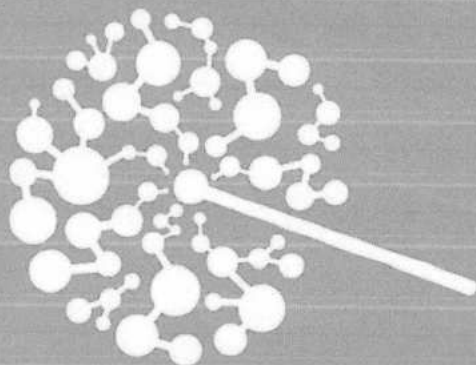
EMPRESA BENEFICIADA: LEI DA INFORMÁTICA

CONFERE COM
O ORIGINAL

MCTIC

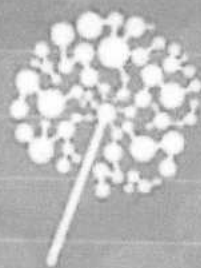
MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



playmove

Tecnologia que diverte e ensina.



playmove

Tecnologia que diverte e ensina.

Fundamentação Teórica: Ecossistema Playmove

Aprender brincando é mais divertido!

O Ecossistema Playmove é formado por um conjunto de recursos para desenvolver e potencializar o aprendizado para alunos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação Especial. O produto principal deste Ecossistema é a PlayTable, que é uma mesa interativa e multidisciplinar com sistema operacional próprio e um conjunto de jogos e aplicativos pedagógicos alinhados com a Base Nacional Comum Curricular. Além da PlayTable, o Ecossistema conta também com um Portal de formação para professores e gestão do aprendizado, que é o Playmove Class.

A premissa para o desenvolvimento desses recursos é aproximar os componentes curriculares ao cotidiano das crianças, usando para isso a linguagem que elas melhor conhecem: o brincar.

Para tornar o processo em sala de aula mais divertido, interativo e significativo para as crianças, a Playmove se utiliza da Ludopedagogia em uma estratégia que promove o desenvolvimento de habilidades e competências por meio de jogos e aplicativos.

Ludopedagogia é o ramo da pedagogia que estuda a influência da abordagem lúdica na educação. Lúdico é uma palavra que vem do latim, Ludus, que significa jogo, recreação ou diversão. O brincar está inserido no desenvolvimento das crianças e é da natureza delas buscar a brincadeira e o elemento lúdico no mundo.

À medida que as crianças vão crescendo, o lúdico fica cada vez mais presente pois é uma linguagem inerente à infância. O que a ludopedagogia se propõe a fazer é justamente explorar essa linguagem natural das crianças para inserir uma prática pedagógica.

Segundo Redin (2000), "a criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma" (p.64).

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Jean Piaget (1998) manifesta-se em relação à importância do movimento da brincadeira na infância, reforçando que a primeira linguagem que a criança compreende é a linguagem do corpo, a linguagem da ação. Para ele, é por meio do corpo que a criança interage com o meio. Já Vygotsky (1978) define o brinquedo como algo que preenche as necessidades da criança, o que significa entendê-lo como algo que motiva para a ação.

Durante todo o seu desenvolvimento, a criança se depara com momentos de frustração, coisas que ela não consegue realizar. É em seu mundo imaginário que ela recria a realidade, resolve conflitos, realiza o que não poderia realizar no "mundo real". Vygotsky (1989) aponta que na fase pré-escolar as crianças estão muito abertas a esses momentos de criatividade e propensas a aceitar desafios.

Mas, a ludopedagogia não é a inserção da brincadeira pura e simples dentro da escola. Ela deve servir a propósitos pedagógicos e deve estar alinhada às diretrizes curriculares. Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e estimule a criança a sentir prazer na realização das atividades lúdicas. Na prática, é uma brincadeira com objetivos.

No Ecossistema Playmove, cada recurso tem um propósito específico. Enquanto as crianças encaram os desafios, elas observam, lêem, interpretam, criam e definem ações. Ao tentar e errar, desenvolvem novas competências fundamentais para o seu desenvolvimento.

LUDICIDADE E COLETIVIDADE

O melhor e mais completo agente motivador para as crianças é a brincadeira. Além de ser uma linguagem inerente à infância, tem a capacidade de engajar naturalmente as crianças. O brincar pode acontecer de maneira individual, porém é na coletividade que ele amplia seu potencial. Crianças que brincam juntas expandem suas referências.

Bomtempo e Going (2012, p. 21) dizem que "neste sentido, brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver em uma ordem social e em um mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança."

O desenvolvimento das tecnologias têm mudado a forma como crianças e jovens interagem com o mundo. Os anseios das novas gerações têm sido moldados pelo excesso de informações e imediatismo de respostas, proporcionado pelo amplo acesso às ferramentas digitais. Diante disso, o papel da escola não se resume simplesmente a integrar equipamentos ao ambiente escolar. É preciso que a tecnologia seja uma aliada da educação e que possa ser um diferencial para engajar estudantes, mostrando o potencial da coletividade para a construção de conhecimento.

O Ecossistema Playmove vem suprir essa demanda, proporcionando uma experiência digital, interativa e com objetivação pedagógica. O Ecossistema Playmove é uma inovação tecnológica sem precedentes para a educação, uma proposta completa

e única, que prestigia a construção e desenvolvimento coletivos, sendo hoje reconhecidamente referência no mercado, não possuindo similares que tenham alcançado tal nível de aperfeiçoamento técnico e funcionalidades.

O desenvolvimento dos recursos é feito por uma equipe multidisciplinar, com especialistas em várias áreas, entre pedagogos, ludopedagogos, psicólogos, artistas, desenvolvedores, entre outros. A equipe da Playmove vivencia diariamente as necessidades do mundo educacional, com profissionais especializados que trabalham com a premissa que “se uma criança não pode aprender da maneira que é ensinada, é melhor ensiná-la da maneira que ela pode aprender” (Marion Welchmann). Todos os recursos são desenvolvidos especificamente para o Ecossistema Playmove, possibilitando a perfeita sintonia entre a parte física e o equipamento e a parte digital.

O BRINCAR NA BNCC

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “a Educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar o seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-lo em seu cotidiano.” (BRASIL, 2017, p. 41)

O brincar, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

Por isso, o brincar não deve ser considerado como um “tempo ou espaço” separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando.

A TECNOLOGIA NA BNCC

Crianças e jovens têm contato ativo com várias tecnologias e estão totalmente inseridas na cultura digital. A tecnologia está tão presente no cotidiano que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata diretamente do tema em diversos momentos. É possível perceber a presença do elemento tecnológico em várias das Competências gerais da BNCC, mas duas delas dão ênfase ao tema:

- Competência Geral **Comunicação** - Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência Geral **Cultura Digital** - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

O objetivo das competências citadas é o desenvolvimento do aluno para expressar-se e partilhar informações, sentimentos, ideias, experiências e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. Para comunicar-se no mundo contemporâneo, a criança precisa dominar os canais digitais de comunicação. O primeiro desafio é compreender os diferentes estilos de linguagem e as diversas etiquetas de comportamento social para cada meio de comunicação. E, para além de se expressar, a criança precisa cuidar de sua segurança digital, entender e respeitar o direito dos demais e estabelecer seu perímetro de privacidade, acessar e produzir informações e conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo de autoria.

Dada a importância da tecnologia para a comunicação, entendemos que a PlayTable é otimizada como ferramenta ao ser integrada aos planos de aula - compondo o planejamento estratégico - não como um complemento, mas como um elemento estruturante que se alia às demais tecnologias, novas ou tradicionais, para dar significado ao processo de ensino-aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS ALIADO À ABORDAGEM LÚDICA DOS COMPONENTES CURRICULARES

Em sua essência, os jogos apoiam o desenvolvimento de habilidades e competências. Para jogar, as crianças precisam mobilizar suas habilidades no enfrentamento de desafios. Os aplicativos da PlayTable potencializam esse desenvolvimento, promovendo:

- | | |
|---------------------------------|--|
| • Raciocínio lógico | • Compreensão e empatia |
| • Administração de recursos | • Estratégia |
| • Visão sistêmica | • Assertividade |
| • Análise de cenários | • Comunicação efetiva |
| • Tomada de decisão | • Interpretação textual |
| • Visão espacial e lateralidade | • Resolução de conflitos |
| • Coordenação visuo-motora | • Entre muitas outras habilidades e competências |

Os jogos e aplicativos da PlayTable dão contexto aos componentes curriculares. A criança joga para alcançar um objetivo, resolver uma questão. Esta forma inovadora de abordagem aos componentes curriculares convida o estudante à experiência, despertando seu interesse e sua motivação. É dessa forma que a língua portuguesa, a matemática, as ciências humanas e naturais, aplicados à prática, tornam-se meios para o atingimento de metas.

Alguns temas integradores merecem atenção por serem suportes à sustentabilidade: trânsito, saúde, educação financeira, meio ambiente, entre outros, são trabalhados nos jogos trazendo as crianças para uma posição de autoras de seus próprios aprendizados.

A INCLUSÃO DIGITAL

Sabemos que a educação é um dever do Estado e da própria sociedade, que devem prover ferramentas que venham ao encontro dos anseios da sociedade moderna, como está especificado no Artigo 205 da Constituição Federal: "A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho." (BRASIL, 1988)

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

O MEC, Ministério da Educação, vem propondo novas diretrizes para a educação brasileira. Tem incentivado e orientado métodos inovadores, visando superar a metodologia tradicional e buscando a melhoria dos índices educacionais, que estão muito aquém de outros países. Os antigos modelos expositivos de ensino cedem lugar a um modelo de educação que valoriza a criança e seu papel na sociedade, proporciona viver a infância na sua plenitude, valorando momentos de prazer, diversão e inclusão, reconhecendo ações que desenvolvam a criatividade, a crítica, a socialização, a inclusão e a tolerância.

As experiências de aprendizado não podem ficar pautadas no campo teórico, mas devem colocar o estudante como protagonista, buscando conceder significado a todo o processo de aquisição de conhecimento. A BNCC reconhece que a educação tem o compromisso com a formação e o desenvolvimento global, e que uma das ações fundamentais é o uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem:

"Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil." (BRASIL, 2017).

A escola não pode mais ficar inerte diante da tecnologia. Ela necessita ferramentas modernas e eficientes para as novas gerações de alunos. E é justamente papel da escola buscar, avaliar e aplicar recursos tecnológicos que promovam a inclusão digital e atendam aos direitos de aprendizagem e competências dos alunos atuais.

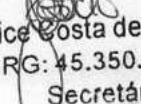
A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA, TRANSTORNOS GLOBAIS DO DESENVOLVIMENTO E ALTAS HABILIDADES OU SUPERDOTAÇÃO

Outra grande preocupação da educação contemporânea é possibilitar o acesso de todos a qualquer local, promovendo as devidas adaptações em todos os ambientes públicos e privados onde circulam pessoas. De fato, a sociedade já deveria estar preparada, pois pessoas com deficiência devem ter acesso livre para aprender, conviver e circular.

A escola, por ser um ambiente democrático que busca a construção do pensamento crítico e o desenvolvimento pleno dos indivíduos, tem por obrigação conceder acesso ao conhecimento a todos, independentemente das limitações motoras ou psíquicas, promovendo acessibilidade e autonomia dos alunos. O acesso à educação regular é garantido a todos por meio da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência – ou Estatuto da Pessoa com Deficiência – Capítulo IV, Artigo 27, onde diz que:

"A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem." (BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de junho de 2015).

CONFERE COM O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Assim, as escolas devem prover estrutura de acessibilidade arquitetônica bem como a oferta de recursos pedagógicos específicos para o desenvolvimento da autonomia dos alunos com deficiência, buscando o desenvolvimento pleno e o acesso à informação.

Com a sua tecnologia inovadora, a PlayTable abre novas possibilidades à educação. Desde a sua concepção, a PlayTable integra no seu design o conceito de ludicidade, com formas arredondadas e cores divertidas, e sempre priorizou o acesso a todos os alunos com o mínimo possível de adaptações.

Por ser intuitiva, as crianças e adolescentes têm notória facilidade no manejo das atividades propostas nos aplicativos, contribuindo para os processos de alfabetização, inclusão social e digital, desenvolvendo competências necessárias para melhorar sua qualidade de vida, mesmo para aqueles alunos que não tem familiaridade com tecnologias. Sem dúvida, a interação possibilitará significativa melhora na vida destes alunos.

A PlayTable integra, desde o início, tecnologia de ponta utilizada nos dispositivos mais modernos do mercado. Possui uma tela multitoque de alta definição juntamente com um conjunto de componentes pensados especificamente para oferecer às escolas um equipamento capaz de suprir os anseios pedagógicos de professores e coordenadores. Além disso, o equipamento é robusto e tem total segurança quanto ao uso por muitas crianças, podendo ser operando diretamente pelos alunos, tendo o professor como mediador das atividades.

Um dos fundamentos da plataforma PlayTable é a possibilidade de incluir crianças com deficiência ou transtornos de aprendizagem nas interações com os outros alunos. A inclusão acontece verdadeiramente, na prática. Crianças com diferentes níveis de aprendizado interagem num mesmo aplicativo. Isso é possível pois a linguagem lúdica é inerente a qualquer criança, mesmo àquelas com deficiência ou transtornos de aprendizagem.

Para potencializar a acessibilidade, a PlayTable possui algumas características especiais:

TELA MULTITOQUE DE ALTA DEFINIÇÃO:

a tela multitoque da PlayTable reconhece o toque humano, de qualquer parte do corpo, e também de outros objetos, como pinças, canetas, ponteiros de boca e de cabeça ou facilitadores de punho. Com isso, crianças com mobilidade reduzida podem usar a PlayTable com qualquer parte do corpo ou com acessórios.

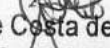
USO COMO MESA, NA PAREDE OU EM QUALQUER SUPERFÍCIE:

a PlayTable possui dois suportes que permitem o uso no formato de mesa, na posição horizontal, e também o uso na parede na posição vertical. O suporte de parede possui regulagem de angulação, facilitando o uso por cadeirantes ou crianças com mobilidade reduzida, proporcionando ergonomia aos seus usuários. Além disso, o tampo pode ser usado de forma independente em qualquer lugar, no chão ou em cima de uma mesa.

FOCO NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES:

para atender aos estudantes com deficiências intelectuais, os jogos são construídos para potencializar o desenvolvimento das habilidades cognitivas através de mecânicas que exercitam o raciocínio lógico e a coordenação motora. Por utilizarem uma linguagem lúdica e intuitiva, os jogos causam grande encantamento inclusive em crianças com deficiências intelectuais, tornando uma ferramenta extremamente efetiva para este trabalho. Além disso, os jogos são divididos em níveis diferentes de dificuldade, permitindo o uso conforme a evolução de cada criança, respeitando o seu tempo de aprendizado e tornando a jornada escolar mais prazerosa.

CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

ELEMENTOS DE USABILIDADE E INTERATIVIDADE:

para promover a inclusão de alunos com baixa visão e daltonismo, os elementos dos jogos são desenvolvidos em formatos e tamanhos suficientemente grandes para permitir a mesma experiência por alunos com baixa visão. Não há limitações no uso dos jogos por crianças com daltonismo, mesmo aqueles que usam as cores como critérios para as mecânicas, pois integram o código visual de cores chamado ColorADD, especificamente desenvolvido para pessoas daltônicas.

APOIO SONORO:

os jogos da PlayTable possuem apoio sonoro com narrações e trilhas, porém as mecânicas e interações podem ser feitas sem o auxílio do áudio, permitindo o uso também por crianças surdas. O aplicativo Contador de Histórias, que possui diversos livros infantis interativos, integra a Libras – Língua Brasileira de Sinais – simultaneamente com a contação narrada. Assim, crianças surdas podem interagir com os jogos e com os livros infantis no mesmo momento e em conjunto com crianças ouvintes.

PLAYTABLE - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS E FUNCIONALIDADES



TAMPO E PÉS

A PlayTable é produzida em plástico resistente e não oferece riscos de choques elétricos, já que sua voltagem interna é de 12 V. Possui formato arredondado e anatômico, gerando conforto aos usuários, impedindo quaisquer acidentes com quinas pontiagudas.

O plástico permite a higienização por meio de álcool gel e produtos de limpeza não abrasivos, como detergentes neutros, impedindo a contaminação e proliferação das bactérias e vírus.



TELA MULTITOQUE

A tela da PlayTable tem 21,5 polegadas, com tecnologia infravermelho, visão de 180 graus, full HD (alta definição) e é resistente a líquidos. A escolha por esta tela é fundamental para a execução das atividades propostas pela PlayTable. A tecnologia de toque infravermelho reconhece o toque dos dedos e também de outros objetos como pincéis, espátulas, entre outros. Este aspecto propicia o desenvolvimento da coordenação fina, da coordenação óculo-manual e da coordenação viso-motora, também por crianças com mobilidade reduzida. A função multitoque, por sua vez, torna possível a utilização por multiusuários, diminuindo assim a necessidade excessiva de equipamentos em uma mesma escola, contribuindo para o aprendizado coletivo.

O ângulo de visão de 180°, também conhecido como tecnologia IPS, permite que usuários com alturas distintas ou posicionados em ângulos diferentes visualizem o conteúdo na tela perfeitamente, evitando assim o efeito tela preta.

Já a característica full HD proporciona um maior detalhamento das artes gráficas, tornando as ilustrações mais atrativas e lúdicas. A resistência a líquidos também é importante para evitar danos ao equipamento.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A tela é instalada de forma embutida, não permitindo acesso do usuário comum aos componentes internos, evitando danos ou acidentes. A tela de toque possui uma camada de proteção de 4mm para proteção dos componentes.



SUPORTE DE PAREDE

Este acessório é indispensável para possibilitar o uso da ferramenta por cadeirantes e alunos com mobilidade reduzida.

FUNCIONAMENTO OFF-LINE

Diferente da maioria das tecnologias educacionais disponíveis no mercado, a PlayTable tem todo o seu conteúdo instalado no equipamento, possibilitando assim o seu perfeito funcionamento e execução das atividades sem a necessidade de conexão à internet, levando em conta a deficiência de acesso à internet de qualidade em muitas escolas brasileiras.

CONEXÃO WI-FI

A conexão à internet sem fio é necessária apenas para atualização ou instalação de novos aplicativos, além de manutenções através de suporte técnico remoto. Também é necessária para sincronização das informações geradas pelos alunos com o Portal Playmove Class. Todos os demais recursos ficam disponíveis no modo off-line.



ÁUDIO ESTÉREO DIGITAL

O apoio das narrações e trilhas sonoras estimula o desenvolvimento da percepção auditiva de crianças ouvintes e na identificação dos objetos para crianças de baixa visão.

ENTRADA USB

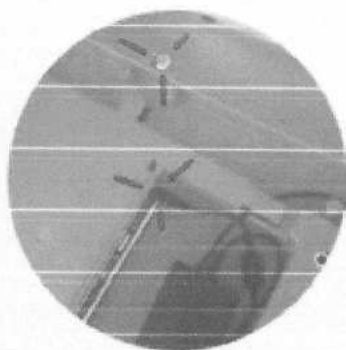
A entrada USB na parte inferior do equipamento permite captura de informações dos aplicativos, como desenhos, pinturas e atividades, através de pen-drive.

SISTEMA AUTOVOLT


Voltagem automática sem necessidade de seleção (110V a 220V). Este recurso evita danos elétricos causados por oscilações na rede e também dispensa a necessidade de estabilizadores.

CABO ANTI CHOQUE E BOTÃO LIGA/DESLIGA

A PlayTable utiliza apenas um cabo de alimentação, facilitando a instalação em sala de aula. Um único botão de ligar e desligar também facilita a inicialização e finalização das atividades.



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

SISTEMA OPERACIONAL PLAYTABLE – SOP

A PlayTable possui um sistema operacional próprio para gestão de aplicativos (SOP). Além de gerenciar os jogos e aplicativos, o SOP procura e instala as atualizações ou novos aplicativos e também faz a gestão do registro dos alunos:

- Gerenciamento dos aplicativos instalados na PlayTable;
- Controle de segurança para não permitir o acesso ou a instalação de conteúdos indesejados;
- Instalação das atualizações dos aplicativos em modo online (wi-fi) ou em modo off-line (através da entrada USB);
- Instalação de novos aplicativos, tanto em modo online (wi-fi) como em modo off-line (através da entrada USB);
- Permissão de acesso remoto para assistência técnica através de senha e sistema de token;
- Gestão do registro dos alunos através do aplicativo Liga dos Heróis;

LIGA DOS HERÓIS

A Liga dos Heróis é um aplicativo para registro dos alunos através da criação e personalização de avatares. Antes de começar a jogar, as crianças criam seus avatares, que vão acompanhar a brincadeira durante todo o ano letivo, enviando para o portal Playmove Class todas as informações de desempenho do estudante, por jogo. Assim, fica fácil para o professor acompanhar sua turma, comparando-as com o desempenho de outras turmas, caso necessite. Os gestores terão toda a informação para a tomada de decisão, a partir da análise dos dados de jogos.

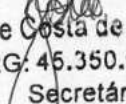
CERTIFICAÇÃO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Os aplicativos da PlayTable possuem o selo de Classificação Indicativa Livre do Ministério da Justiça e Segurança Pública, ou seja, estão livres de qualquer apologia à violência, sexo ou drogas. Apesar de ser uma certificação compulsória, muitos aplicativos que estão hoje no mercado não foram submetidos a este crivo, o que pode acarretar prejuízos para as crianças, que muitas vezes ficam expostas a conteúdos inadequados para sua faixa etária.

SEM ACESSO A PUBLICIDADE OU COMPRAS DENTRO DOS APLICATIVOS

A PlayTable não permite que haja anúncio ou qualquer conteúdo de publicidade infantil ou compra de qualquer natureza dentro dos aplicativos, ao contrário de plataformas que oferecem muitos conteúdos gratuitos em troca da exibição de publicidade, sendo esta prática proibida no Brasil, ou compras nos aplicativos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 46.350.074-2
Secretária

JOGOS, APLICATIVOS E LIVROS INTERATIVOS

O conjunto de aplicativos disponíveis tem o objetivo de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais, sociais e de coordenação motora. Os aplicativos são pensados e desenvolvidos especificamente para a plataforma PlayTable, estando protegidos por direitos autorais, incluindo os personagens e gameplay. Cada aplicativo possui mecânicas e metodologias para facilitar o desenvolvimento das atividades pelos alunos, contando com acompanhamento e mediação constante de profissionais ligados à educação.

A PlayTable possui um vasto portfólio de aplicativos pedagógicos e diversos livros digitais de literatura infantil. Os aplicativos são desenvolvidos pela própria equipe da Playmove e por estúdios parceiros, nacionais e internacionais, visando desse modo ofertar um número cada vez maior de opções. São constantemente aprimorados e as atualizações são disponibilizadas para todos os usuários.

Todos os aplicativos são cuidadosamente testados antes dos lançamentos, através do Programa Beta Test PlayTable, em que uma equipe de profissionais faz a observação do uso do aplicativo por crianças, ajustando a nivelção dos desafios dentro de cada faixa etária, avaliando ainda as experiências com multiusuários e a interação coletiva em cada aplicativo.

A Playmove possui diversos parceiros estratégicos para o desenvolvimento dos aplicativos. Entre eles estão a AACD, com trabalhos na área de terapia ocupacional e pedagogia, a Escola de Educação Especial Nilza Tartuce, para o trabalho com crianças autistas e com Síndrome de Down voltado para alfabetização, a Escola Básica Municipal Adelaide Starke, que atende aproximadamente 600 crianças, sendo que 32 fazem parte do Atendimento Educacional Especializado, e o Instituto Evoluir, com foco em literatura, alfabetização e Libras – Língua Brasileira de Sinais.

Além disso, possui diversos parceiros para o desenvolvimento de tecnologia aplicada para educação, entre eles estúdios brasileiros, portugueses e canadenses, onde constantemente estão sendo desenvolvidos novos aplicativos que irão compor o portfólio, dando ainda mais opções de trabalho à comunidade escolar.

PLAYMOVE CLASS

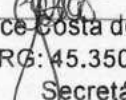
A equipe da Playmove oferece a Formação por EAD (Ensino à Distância) para todos os educadores da rede, com aulas orientadas para a inserção da tecnologia nos planos pedagógicos e para o uso prático do equipamento em sala de aula, além de canal de suporte técnico que os professores têm a oportunidade de esclarecer todas as suas dúvidas.

GESTÃO REMOTA DOS EQUIPAMENTOS

Com o Playmove Class, a Secretaria de Educação faz a gestão remota do uso dos equipamentos em cada escola. Essas informações são fundamentais para acompanhar e orientar os professores e coordenadores, buscando potencializar os resultados.

- Como aplicar a Ludopedagogia;
- Tecnologia como ferramenta pedagógica;
- Uso da plataforma PlayTable;
- Aplicações práticas para Inclusão;
- Montagem e instalação;
- Suporte e garantia;
- Acesso a planos de aula exclusivos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

INDICADORES DE DESEMPENHO

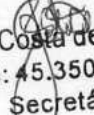
Um conjunto de indicadores detalha o desempenho de cada aluno nos jogos da PlayTable. Este desempenho pode ser acompanhado por uma média geral, da turma ou do aluno, ou ainda de forma detalhada, identificando pontos de atenção e reforço para cada aluno ou turma.

- Materiais de formação e apoio, como planos de aula e fichas técnicas de cada jogo;
- Ferramenta para criação de atividades;
- Tempo de uso de de cada PlayTable ou jogo;
- Atualizações;
- Alunos e turmas cadastrados;

SERVIÇOS PERSONALIZADOS PLAYTABLE**GARANTIA, SUPORTE E ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

A PlayTable possui um ano de garantia total do equipamento. Oferece também um canal para suporte técnico remoto gratuito aos usuários, por meio de uma equipe técnica especializada. Quando não for possível solucionar o problema por acesso remoto, a fabricante oferece assistência técnica na fábrica ou através de empresas especializadas e autorizadas.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

REFERÊNCIAS

Bomtempo, Edda. ; Going, Luana Carramillo. Felizes e brincalhões: uma reflexão sobre o lúdico na educação. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar. Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a base. Brasília: MEC, 2017.

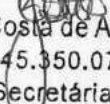
BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, 7 de julho de 2015.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 de junho de 2014.

CONFERE COM
O ORIGINAL



Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

*Esse material é de uso exclusivo da Playmove e
de sua equipe e não pode ser copiado.*

RELAÇÃO DAS PUBLICAÇÕES NO DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA LIVRE DOS JOGOS DA PLATAFORMA PLAYTABLE

Nº	D.O.U Nº	SEÇÃO	PAG	DATA	PORTARIA Nº	DATA DA PORTARIA	JOGOS
1	127	1	12	07/07/2014	114	04/07/2014	A FÁBRICA DOS NÚMEROS
2	127	1	12	07/07/2014	114	04/07/2014	TABUADA DIVERTIDA
3	153	1	47	09/08/2018	115	04/07/2014	ARIÊ DETETIVE
4	153	1	47	09/08/2018	115	04/07/2014	MAGICADEMIA
5	153	1	47	09/08/2018	115	04/07/2014	BOQUINHAS PUXA-BOCAS
6	153	1	47	09/08/2018	115	04/07/2014	LAB BOOM
7	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	ALIENS
8	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	UM DIA NA FAZENDA
9	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	RELÓGIO
10	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	QUEBRA-CABEÇA
11	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	DESENHO LIVRE
12	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	CONTADOR DE HISTÓRIAS
13	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	PEQUENO EU
14	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	MEMÓRIA
15	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	PINTURA
16	62	1	44	01/04/2016	35	29/03/2016	PAPA-LETRAS
17	153	1	47	09/08/2018	138	08/08/2018	ARIÊ DETETIVE
18	153	1	47	09/08/2018	138	08/08/2018	MAGICADEMIA
19	153	1	47	09/08/2018	138	08/08/2018	BOQUINHAS PUXA-BOCAS
20	153	1	47	09/08/2018	138	08/08/2018	LAB BOOM
21	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	AVENTURA PIRATA
22	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	BOQUINHAS MEMÓRIA
23	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	DIVERTRON
24	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	CAZA PALABRA
25	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	LIGA DO TEMPO
26	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	ALFABÉETO
27	151	1	29	07/08/2018	136	06/08/2018	FUTEBOL DE TAMPINHAS
28	138	1	47	20/07/2017	119	19/07/2017	CHOMP CHOMP
29	138	1	47	20/07/2017	119	19/07/2017	TAP THE WORD
30	138	1	47	20/07/2017	119	19/07/2017	BOX-IN
31	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - DESAFIO NO TRÂNSITO
32	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - BOMBEIRO SALVA VIDAS

A maior plataforma de
jogos educativos do Brasil

playtable.com.br



Joice Costa de
RG: 45.350.074-2
Secretária

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

33	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - BOMBEIRO
34	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - CASA
35	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - MOTORISTA E MOTOCICLISTA
36	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - ESCOTEIRO
37	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - ÁGUA E POLUIÇÃO
38	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - POLICIAL
39	200	1	145	18/10/2017	173	13/10/2017	CLUBINHO SALVA VIDAS - DEFESA CIVIL
40	2	1	170	19/09/2018	1	02/01/2018	EDU NO PLANETA DAS GALINHAS
41	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	AVENTURA PIRATA
42	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	BOQUINHAS MEMÓRIA
43	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	DIVERTRON
44	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	CAZA PALABRA
45	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	LIGA DO TEMPO
46	151	1	28	07/08/2018	136	06/08/2018	ALFABÉETO
47	151	1	29	07/08/2018	136	06/08/2018	FUTEBOL DE TAMPINHAS
48	139	1	79	21/07/2016	2350	03/08/2018	GUARDIÕES DO MUNDO
49	139	1	79	21/07/2016	2350	03/08/2018	MUL TI PLI
50	139	1	79	21/07/2016	2350	03/08/2018	TRI TRI
51	139	1	79	21/07/2016	2350	03/08/2018	DEBAIXO DOS CORAIS
52	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	GUARDIÕES DA NATUREZA
53	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	BRINQUEMÁTICA
54	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	CAÇA PALAVRA
55	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	CENTRAL DE ATIVIDADES
56	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	CROAC
57	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	MEU JARDIM
58	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	COME LETRAS
59	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	COLOR SHOOTER
60	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	SEGURA ESSE PANDA
61	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	COELHOS CONSTRUTORES
62	130	1	64	10/07/2017	113	07/07/2017	MÃO NA MASSA
63	131	1	34	11/07/2014	119	10/07/2014	O LIVRO MÁGICO
64	76	1	35	20/04/2018	59	19/04/2018	TESOUROS DO FARAÓ
65	121	1	22	27/06/2016	75	23/06/2016	XILO

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A maior plataforma de
jogos educativos do Brasil

playtable.com.br





DIÁRIO OFICIAL

MONGAGUÁ

ESTÂNCIA BALNEÁRIA

ESTADO DE SÃO PAULO



www.mongagua.sp.gov.br - Conforme Lei Municipal nº 2.865, de 27 de junho de 2017

Sexta-feira, 17 de dezembro de 2021

Ano V - Edição nº 1021

Página 1 de 5

PODER EXECUTIVO

Licitações e Contratos

Aditivos / Aditamentos / Supressões

1º Termo de aditamento de prazo ao Contrato nº 039/2021. Proc. nº 030/2021. Objeto: Reforma do Parque Ecológico "A Tribuna": Prorrogação contratual p/ mais 60 (sessenta) dias, conf. Disposto nos Art.57, §1º, II e §2º da Lei 8.666/93 Contratada: R.S.S Ferreira Eireli. Firmado: 18/10/2021. Marcio Melo Gomes Prefeito do Mun. de Mongaguá.

1º Termo de aditamento de prazo ao Contrato nº 069/2020. Proc. nº 046/2020. Objeto: Limpeza e desobstrução de calhas e tubulações de águas pluviais em unidades escolares, pelo período de 180 (cento e oitenta) dias : conf. Disposto nos Art.57, §1º, II e §2º da Lei 8.666/93 Contratada: J N Comércio & Serviços de Construção Civil Eireli. Firmado: 11/11/2021. Marcio Melo Gomes Prefeito do Mun. de Mongaguá.

Extrato de Contrato

Extrato de Contrato nº. 161/2021 – Processo nº. 232/2.021 – Inexigibilidade nº. 005/2.021 Objeto: Contratação de Show de Natal com Mundo de Kaboo, no "Natal no Parque" – Valor de R\$ 49.800,00 – Contratada: Farol Entretenimentos LTDA- Firmado em 13 de Dezembro de 2.021 – Marcio Melo Gomes – Prefeito Municipal.

Extrato de Contrato nº. 160/2021 – Processo nº. 210/2.021 – Inexigibilidade nº. 004/2.021 Objeto: Aquisição de 50 Mesas Digitais interativas e Multidisciplinar com tela touch screen, jogos educativos, com sistema operacional e com todos os aplicativos com funcionamento exclusivo, conforme documentação em anexo – Valor de R\$ 1.269.450,00 – Contratada: Adonai Mercado Eireli EPP – Firmado em 13 de Dezembro de 2.021 – Marcio Melo Gomes – Prefeito Municipal.

Ratificação

Eu MARCIO MELO GOMES, Prefeito do Município de Mongaguá, Estado de São Paulo, RATIFICO, o processo nº. 232/2021, Modalidade Inexigibilidade de Licitação nº. 005/2021, nos termos do artigo 25, inciso III, da Lei nº. 8.666/93, para a Contratação de Natal com Mundo de Kaboo, a ser realizado no dia 18 de dezembro de 2021, na Praça de Eventos Dudu Samba-Centro, no Evento Natal no Parque, através da empresa Farol Entretenimentos LTDA, com o valor de R\$. 49.800,00 (quarenta e nove mil e oitocentos reais).

Aviso de Edital

AVISO DE LICITAÇÃO - Processo nº 216/2021, Pregão Presencial nº 049/2021 - objeto: Contratação de Empresa Especializada para realização de Serviços de Castração de Cães e Gatos, conforme anexo I - Termo de Referência, pelo período de 12 meses. Encerramento no dia 29/12/2021 as 09h: 30min; Abertura às 10h: 00min. O Edital na íntegra encontra-se a disposição dos interessados no endereço eletrônico www.mongagua.sp.gov.br, através do aplicativo ACESSO A INFORMAÇÃO- PORTAL LICITAÇÕES - Pregão Tomada de Preços, ou através do Portal de Transparência. Para qualquer esclarecimento, entrar em contato: telefone (13) 3445-3067 e e-mail: licitacao@mongagua.sp.gov.br - Márcio Melo Gomes Prefeito Municipal.

Suspensão

COMUNICADO - Processo nº. 163/2.021 – Pregão Presencial nº. 046/2.021 – Objeto: REGISTRO DE PREÇOS para Aquisição de Baterias Automotivas, para serem utilizadas na reposição e manutenção dos veículos da Frota Municipal, conforme descrição e quantidades constantes no Anexo I – Termo de Referência do Edital, para um período de 12 meses. Fica SUSPENSO o procedimento do certame, que tem abertura designada para o dia 17 de Dezembro de 2021 às 09:30min.

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG 45.350.074-2
Secretária

Estância Balneária de Mongaguá – Estado de São Paulo

Diário Oficial assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2, de 2001, garantindo autenticidade, validade jurídica e integridade.

Contrato Administrativo nº 316/2021
Processo Administrativo nº 11137/2021
Contratante: Município de Salto
Contratada: Adonai Mercado Eireli
Objeto: Aquisição de Mesa Interativa Playtable.
Referente: Art. 25, I da Lei 8.666/93
Valor Total: R\$ 2.758.800,00 (dois milhões setecentos e cinquenta e oito mil e oitocentos reais)
Vigência: A vigência do contrato será de 90 (noventa) dias, a partir da emissão de autorização de fornecimento.

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	QUANT.	PREÇO UNITÁRIO	PREÇO TOTAL
1	<p>MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE - CARTA PATENTE BR 202016014242-9:</p> <p>- ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidade de Processamento • CPU embutida no interior do tampo, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (4Gb), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (MSata) com capacidade mínima de 120Gb e unidades de entrada e saída de dados. • Interfaces e Acessos • Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho de 21,5, na parte superior do tampo, resolução de alta definição (Full HD), que permita a visualização da imagem em ângulo mínimo de 170º em todas as direções. • Tela de toque, embutida na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho com a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pinças, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 6 toques simultâneos. • Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior do tampo, para maior segurança • do usuário: Som áudio digital estéreo; • Conexão USB 2.0 e 3.0; • Conexão VGA; • Conexão HDMI; • Conexão Wi-Fi; • Conexão Ethernet RJ-45; • Saída de áudio P2; Botão liga/desliga. • Estrutura Física • Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência (plástico ABS), atóxico e não inflamável; • Dimensões em centímetros • Tampo com medidas de 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura), 10cm (tampo). • Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo em caso de o usuário se apoiar sobre o tampo. • Aceita suporte para fixação em parede, com regulagem angular, compatível com o padrão VESA de mercado. • Peso e embalagem • 20 kg; • O equipamento é embalado da seguinte forma: <p>1. O tampo da mesa irá numa maleta com a seguinte metragem 515X136X730 mm com quatro cantoneiras de proteção, sendo</p>	120	R\$ 22.990,00	R\$ 2.758.800,00

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
 RG: 45.350.074-2
 Secretária

<p>a tela protegida com manta de espuma, acima segue o Manual do equipamento e o Procedimento Operacional Padrão - POP. Devidamente lacrada.</p> <p>2. Na caixa master com metragem de 760X540X435mm segue a maleta do item anterior, acima o primeiro pé, em seguida folha vincada de papelão, acima o segundo pé, novamente outra folha vincada de papelão, e acima a caixa do kit acessórios (fonte e cabo). Devidamente lacrada.</p> <p>• Requisitos de Segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tela resistente a líquidos (não imerso); • Antichoque e antivibração; • Componentes eletrônicos internos isolados; • Fonte de alimentação externa; • Sem arestas ou quinas, com cantos arredondados; • Aberturas para ventilação de ar; • Tela resistente a pressão. <p>• Energia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possui fonte de energia externa com voltagem automática entre 110v e 240v; • Dispõe de conversor de tensão de 12V conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT. <p>• Sistema Operacional e de Gestão do Equipamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possui sistema operacional e de gestão do equipamento que controle os aplicativos nele instalados, não permite o uso de outras aplicações que não sejam o conteúdo educacional específico da plataforma digital interativa. • Permite a instalação de novos aplicativos e a atualização dos aplicativos existentes de maneira automática através de conexão Ethernet RJ-45 e wi-fi. • Apresenta diretamente os aplicativos instalados no equipamento sem a necessidade de acessar qualquer menu ou configuração anterior, facilitando o acesso aos aplicativos pelo usuário. • Aplicativos organizados com ícones ilustrados de fácil entendimento, inclusive por usuários com baixa visão (ícones em tamanho mínimo de visualização de 5 cm). Cada aplicativo traz uma legenda que identifique o seu objetivo pedagógico. • Oferece acesso a uma área de gestão dos aplicativos instalados no equipamento, com informações da versão instalada de cada aplicativo e a possibilidade de esconder determinados aplicativos da área de ícones visível ao usuário. • Garantindo a segurança da informação, o equipamento oferece a possibilidade de geração de um token ou outra forma de solicitação ao gestor do equipamento para permitir o acesso remoto pelo fabricante para suporte ou manutenção do equipamento. • Acesso a área de gestão dos aplicativos e outras configurações limitado a usuários com conhecimento deste acesso, evitando assim que o usuário final efetue alterações que não são autorizadas pelos gestores do equipamento. • Não permite o acesso a nenhuma interface do sistema operacional que não seja com o objetivo de gerenciar os aplicativos ou informações de acesso remoto, gestão dos usuários e demais funcionalidades relacionadas aos aplicativos ou uso geral do equipamento. 			
--	--	--	--

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Contrato Administrativo nº 316/2021

Processo Administrativo nº 11137/2021

Contratante: Município de Salto

Contratada: Adonai Mercado Eireli

Objeto: Aquisição de Mesa Interativa Playtable.

Referente: Art. 25, I da Lei 8.666/93


Valor Total: R\$ 2.758.800,00 (dois milhões setecentos e cinquenta e oito mil e oitocentos reais)

Vigência: A vigência do contrato será de 90 (noventa) dias, a partir da emissão de autorização de fornecimento.

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	QUANT.	PREÇO UNITÁRIO	PREÇO TOTAL
1	<p>MESA INTERATIVA COM TELA SENSÍVEL AO TOQUE - CARTA PATENTE BR 202016014242-9:</p> <p>- ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidade de Processamento • CPU embutida no interior do tampo, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (4Gb), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (MSata) com capacidade mínima de 120Gb e unidades de entrada e saída de dados. • Interfaces e Acessos • Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho de 21,5, na parte superior do tampo, resolução de alta definição (Full HD), que permita a visualização da imagem em ângulo mínimo de 170º em todas as direções. • Tela de toque, embutida na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho com a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 6 toques simultâneos. • Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior do tampo, para maior segurança • do usuário: Som áudio digital estéreo; • Conexão USB 2.0 e 3.0; • Conexão VGA; • Conexão HDMI; • Conexão Wi-Fi; • Conexão Ethernet RJ-45; • Saída de áudio P2; Botão liga/desliga. • Estrutura Física • Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência (plástico ABS), atóxico e não inflamável; • Dimensões em centímetros • Tampo com medidas de 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura), 10cm (tampo). • Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo em caso de o usuário se apoiar sobre o tampo. • Aceita suporte para fixação em parede, com regulagem angular, compatível com o padrão VESA de mercado. • Peso e embalagem • 20 kg; • O equipamento é embalado da seguinte forma: <p>1. O tampo da mesa irá numa maleta com a seguinte metragem 515X136X730 mm com quatro cantoneiras de proteção, sendo</p>	120	R\$ 22.990,00	R\$ 2.758.800,00

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

<ul style="list-style-type: none"> • Livros em LIBRAS para contação de histórias; • Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros) ou qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante; • Aplicativos para o desenvolvimento da alfabetização para crianças com autismo, síndrome de Down, TDA/H, Transtornos Globais do Desenvolvimento, dislexia; • Aplicativos com histórias interativas para desenvolvimento do português escrito para crianças surdas; • Aplicativos para aprendizado da língua brasileira de sinais (Libras) para crianças surdas e ouvintes; • Aplicativos para desenvolvimento de lógica de programação e educação financeira para crianças com altas habilidades / superdotação; • Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático; • Aplicativos para desenvolvimento de coordenação motora fina e Visomotora, que permitam interação com acessórios físicos, como adaptadores de punho ou ponteiros, voltados para crianças com limitações motoras, tetraparesia ou paralisia cerebral; • Aplicativos para desenvolvimento de raciocínio lógico voltados para crianças com baixa visão; • Suporte de parede ou regulagem de inclinação do equipamento para permitir o uso por cadeirantes. • Aplicativos: • Todos os jogos embarcados e/ou disponíveis para instalação no equipamento adquirido têm a classificação indicativa LIVRE do Ministério da Justiça, em conformidade com a Portaria nº 1189/2018, cujo objetivo é analisar os conteúdos das produções e informar as famílias e responsáveis sobre os conteúdos apresentados nas obras audiovisuais. A classificação é feita, principalmente, observando-se a incidência de conteúdos relacionados à sexo e nudez, violência e drogas levando em conta a quantidade de incidência de cada critério e alguns elementos de seu contexto tais como motivação, consequência e a forma de apresentar. • Todos os aplicativos estão aderentes a Base Nacional Comum Curricular - BNCC. • Todos os aplicativos possuem licença perpétua de uso. <p>Possui 14 (quatorze) aplicativos digitais educacionais e mais licença aplicativo contador de histórias contendo 10 aplicativos literários:</p> <p>OBS: Um total de 15 (quinze) aplicativos digitais com mais de 300 atividades educacionais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acessórios • Caixa com (fonte e cabo). • Manual de montagem e instalação. • Garantia <p>Garantia de 12 (doze) meses fornecida pelo fabricante contra defeitos no hardware, estrutura do equipamento e aplicativos.</p> <p>MARCA: PLAYTABLE</p> <p>FABRICANTE: PLAYMOVE INDUSTRIA ECOMERCIO S/</p>			<p>CONFERE COM O ORIGINAL</p> <p> Joice Costa de Almeida RG: 45.350.074-2 Secretária</p>
---	--	--	--

VALOR TOTAL R\$ 2.758.800,00 (DOIS MILHÕES SETECENTOS E CINQUENTA E OITO MIL E OITOCENTOS REAIS)

Anna Christina Carvalho Macedo de Noronha Fávaro
Secretária da Educação

ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE FRAIBURGO
ESCOLA ESPECIAL "MARIA FREY"

Fundada em 31/07/1984

Registro no Cartório de Pessoas Jurídicas nº. 148 de 13/09/1985 - CNPJ nº. 75.447.995/0001-32 - Certificado de Entrada de Fins Filantrópicos Resolução 137 de 07/06/99 - Declarada Utilidade Pública Municipal Lei nº. 616/86 de 20/02/86 - Declarada Utilidade Pública Estadual Lei nº. 7.462 de 11/10/88 - Declarada Utilidade Pública Federal Portaria nº18 - Lei 91/35 - art. 5º - Decreto 50.517/61 de 07/03/1996.

APAE
Fraiburgo - SC

Playtable

A mesa interativa Playtable chegou a nossa escola em maio de 2015. Desde então vem sendo uma aliada nos atendimentos da equipe multidisciplinar (Fonoaudiologia, Terapia Ocupacional, Psicologia e Fisioterapia), promovendo o desenvolvimento infantil nos aspectos cognitivos, motores e sociais.

A Playtable é uma maneira dinâmica, lúdica e tecnológica de aprendizado, pois há um envolvimento maior da criança, possibilitando não só a expansão da área educacional como também suas habilidades de independência e autonomia, estimulação e aperfeiçoamento da linguagem, treino de coordenação motora fina e integração social e afetiva.

Consideramos de suma importância o uso da Playtable também em sala de aula para o desenvolvimento e aprimoramento nas atividades pedagógicas, colaborando como instrumento técnico de aprendizagem.


Equipe multidisciplinar
APAE Fraiburgo


Caroline C. Manfredi
Psicóloga
CRP/SC 13311


Carolina F. T. Hoffmann
Psicóloga
CRP 12/07586



Dra. Ana Cláudia Cavichon Luscoski
Fisioterapeuta
CREFITO: 192213 - F


Danieli Cristina Ribeiro
Fonoaudióloga
CRFa3 10383


Tayane
Terapeuta Ocupacional
CREFITO 16090-T.O

Av. René Frey, 1.025 - Centro
Telefone/Fax: (49) 3246-2724
e-mail: diretoriaapae@brturbo.com.br
89580-000 - Fraiburgo - Santa Catarina

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.850.074-2
Secretária



CER IV

Salvador, 17 de março de 2017

RELATÓRIO

REFERÊNCIA: MESA DIGITAL PLAY TABLE


UNIDADE: CENTRO ESPECIALIZADO EM REABILITAÇÃO – CER IV/OSID

O Centro de Reabilitação e Prevenção de Deficiências das Obras Sociais Irmã Dulce – CRPD, primeiro serviço das OSID voltado à atenção da pessoa com deficiência, foi criado em 1992 e era composto por dois Núcleos: O Núcleo Residencial e o Ambulatório de Reabilitação. No ano de 2013, como forma de reconhecimento ao trabalho que já era realizado, o Ambulatório de Reabilitação foi habilitado a CER IV. Por consequência desde fato, o CRPD foi extinto, e seus antigos Núcleos tornaram Centros independentes: Centro de Acolhimento a Pessoa com Deficiência João Paulo II – CAPD e o Centro Especializado em Reabilitação – CER IV Irmã Dulce.

Através do modelo de atendimento multiprofissional interdisciplinar, a equipe técnica do CER IV Irmã Dulce, atualmente é composta por profissionais das áreas de Serviço Social, Fisioterapia, Terapia Ocupacional, Fonoaudiologia, Psicologia, Pedagogia, Educador Físico, Neurologia, Psiquiatria, Ortopedista, Oftalmologia, Otorrinolaringologia e Odontologia especializada. Atende atualmente, em regime ambulatorial, a cerca de 1.300 pessoas com deficiência ao mês, nas temáticas de reabilitação física, intelectual, auditiva e visual, incluindo deficiência múltipla (demanda crescente).

Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CER IV

Nesse serviço, as ações de reabilitação/habilitação são executadas a partir das necessidades de cada indivíduo através da definição de Planos Terapêuticos Singulares – PTS's voltados para os aspectos físicos, sensoriais, educacionais, e psicológicos, privilegiando também aspectos relacionados à inclusão social, o desempenho das atividades e a sua participação na família, comunidade e sociedade. O objetivo primordial é favorecer a qualidade de vida e um "estar no mundo" enquanto cidadãos com participação ativa, mesmo que dependendo do auxílio/cuidado de uma terceira pessoa.

No mês de novembro do ano 2016 a Associação Obras Sociais Irmã Dulce - OSID recebeu através da Secretaria Municipal de Promoção Social e Combate à Pobreza - SEMPS a concessão de uma Mesa Digital Play Table, destinada ao atendimento de crianças com deficiência em atendimento/acompanhamento no Centro Especializado em Reabilitação – CER IV / OSID.

Finalidade da Play Table no CER IV:

Proporcionar a ampliação do repertório de atividades terapêuticas através de jogos interativos com acessibilidade tecnológica e física para crianças com deficiência física, intelectual, auditiva e visual com idade entre 03 a 12 anos.

Metodologia de utilização da Play Table:

Os atendimentos no CER IV são realizados de segunda a sexta-feira das 07:00 às 18:00. A periodicidade é estabelecida de acordo com os objetivos traçados no Plano Terapêutico Singular - PTS de cada criança, variando de 01 a três vezes por semana.

O acesso das crianças à Play Table, é definido pelos profissionais de acordo com os objetivos funcionais e terapêuticos estabelecidos no PTS de cada paciente.

Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CER IV

A Play Table vem sendo utilizada como recurso terapêutico pelos profissionais das áreas de Pedagogia, Psicologia, Terapia Ocupacional, Fonoaudiologia e Fisioterapia.

Além de atendimentos individuais, têm sido realizados atendimentos em grupos de crianças e integrados com os profissionais das diferentes especialidades que se complementam, como Pedagogia + Terapia Ocupacional, Fisioterapia + Pedagogia, Psicologia + Terapia Ocupacional, etc..

Resultados alcançados no ambiente de Reabilitação:

Tem sido observados alcances significativos de objetivos terapêuticos das crianças atendidas com o recurso da Play Table, como melhoria das funções cognitivas (atenção, concentração, raciocínio lógico, coordenação motora); das valências físicas (alongamentos de membros inferiores e superiores, descarga de peso para ficar em pé, posturamento adequado); do estímulo auditivo (atenção aos sons e comandos sonoros) e visual (estímulo pela luminosidade e variação de cores). Sobre os aspectos pedagógicos, têm sido trabalhadas as noções matemáticas como soma e subtração, problemas matemáticos, conhecimentos e reconhecimento de letras, cores, sons, etc. Do ponto de vista da interação e inclusão social, tem auxiliado no estímulo da imaginação, comunicação, iniciativa, expressão de sentimentos, elaboração de narrativas/contação de histórias, e autonomia para a vida cotidiana.

De acordo com o relato de algumas genitoras durante os atendimentos, é possível afirmar que através do uso da Play table crianças têm apresentado respostas positivas quanto à concentração, raciocínio lógico, reconhecimento de cores, letras e sons, e etc. em casa e no ambiente escolar.

Chega a ser observada em sala de espera, a expectativa de crianças que aguardam o início dos atendimentos. Durante as atividades, tem sido perceptível o entusiasmo para

Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



explorar os recursos da mesa e assim empenham esforços para realizar as atividades propostas, que podem ser percebidos pelas famílias conforme relatos de melhoria na atenção e comportamento em outros ambientes, como na escola e em casa.

Chamou a atenção o fato de uma genitora ter solicitado a referência da mesa para pesquisar via internet, vislumbrando possível aquisição.

Alguns relatos de pacientes sobre a mesa digital , segundo as genitoras e as profissionais:

E. M. - 08 anos : "Mamãe quero brincar no computador grande. Vamos para o Irmã Dulce hoje"?

S. J. - 12 anos: " Mãe eu gosto de brincar na mesa que é igual um computador, lá eu pinto e posso escolher alguns jogos".

F. M. - 09 anos: " Hoje vamos brincar aqui no computador? Eu quero fazer o joguinho de quebra -cabeça."

R. B. - 12 anos : " Mãe eu gosto da mesa que parece um computador"!

L. S. - 11 anos: "Ah, eu gosto de desenhar na mesa digital por que eu posso guardar meus desenhos para ver depois."

Relato coletivo dos profissionais sobre o uso da Play Table:

"Os atendimentos realizados com o recurso da mesa digital têm com o objetivo de trabalhar aspectos sensoriais (visual/auditivo/tátil), aspectos motores (movimentos ativos de MMSS), aspectos cognitivos (percepção, atenção, memória, função executiva (início, meio e fim), para que os processos de interação, inclusão e acessibilidade aconteçam. Os atendimentos interdisciplinares são planejados em duas etapas:

Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CER IV

1 – O posicionamento adequado das crianças, quando necessário utilizando recursos como (parapodiuns, cadeiras de posicionamento) que favoreçam facilitem a posição de pé e sentados adequadamente;

2 - Orientação das atividades na mesa, com os estímulos e limites adequados, permitindo uso funcional.

A mesa Tablet, tem despertado o interesse das crianças, tornando os atendimentos, mais dinâmicos, lúdicos e motivadores."

Conclusão:

É grande a satisfação em encontrar parcerias que proporcionam a utilização de recursos e equipamentos inovadores tecnológicos na prática da reabilitação para crianças com deficiência, promovendo assim um diferencial que favorece a elevação da auto-estima, a interação, a inclusão social e educacional em uma Unidade de atendimento de natureza filantrópica como as Obras Sociais Irmã Dulce.

Em nome de todas as crianças beneficiadas com a concessão da Mesa Digital Play Table a Equipe do Centro Especializado em Reabilitação CER IV / OSID deixa registrado o agradecimento pela parceria e oportunidade de continuar levando adiante o compromisso com o Legado de vida deixado por Irmã Dulce: "Amar e Servir".

Atenciosamente,


Rosinei Alves de Souza

Líder CER IV

71 / 3310-1199

Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CER IV

Recebimento da Play Table em 24 de outubro de 2016:




Atendimentos com a Paly Table no CER IV:



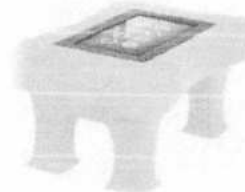
Associação Obras Sociais Irmã Dulce
AV. Bonfim, 161, Largo de Roma, Salvador, Bahia, Brasil. CEP 40420 000
CNPJ: 15178551/0001-17
Tel: (71) 3310-1181 / 3310-1199
rosinei.souza@irmadulce.org.br
www.irmadulce.org.br

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 46.350.074-2
Secretária

RELATÓRIO DE OBSERVAÇÃO

PLAY TABLE



O presente relatório tem como objetivo descrever a prática e a observação do recurso didático-pedagógico denominado Play Table, no 3º ano C do Ensino Fundamental I, turma com 36 alunos, no ano de 2016.


O Play Table é uma mesa digital interativa que busca desenvolver o processo de ensino e aprendizagem dos alunos de diferentes faixas etárias e nível de conhecimento. Dessa maneira, ela dispõe de aplicativos que trabalham a psicomotricidade, memória, assim como conteúdos ligados à leitura, escrita, corpo humano e matemática.

Nesse caminho, a ferramenta ficou na sala de aula do 3º ano C da Escola Comendador Bernardo Martins Catharino (SESI) durante 10 dias. E aqui, iremos relatar os pontos positivos e os pontos a melhorar desse recurso tecnológico que é voltado para a área educacional.

No primeiro dia apresentamos o Play Table aos alunos. Os sentimentos de euforia, curiosidade, ansiedade e animação tomaram conta de todos os presentes. Dessa forma, os alunos conheceram a mesa, explorando, assistindo vídeos de práticas bem-sucedidas, além de discussões em sala de aula sobre os combinados para a utilização.

Nos dias seguintes iniciamos o uso, por meio da distribuição de equipes. Nesse caminho, inúmeros foram os benefícios observados, dentre eles o trabalho com a paciência, pois os alunos precisam aguardar a sua vez para poder jogar. O trabalho em equipe, uma vez que os pares deveriam se ouvir e decidir a melhor estratégia para jogar. Além dos desafios, onde os alunos motivavam-se a conquistar e superar seus limites, em busca do êxito e do sucesso.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Ressaltamos que entre os alunos do 3º ano, temos dois alunos que possuem NEE (Necessidades Educativas especiais). Vale então destacar o interesse desses alunos em participar ativamente das atividades desenvolvidas no Play Table. Percebemos que os discentes se envolveram no processo com entusiasmo e motivação, o que é uma grande conquista, pois sempre buscamos atividades significativas e contextualizadas para trabalhar com os alunos de inclusão, visando maior participação e interesse dos mesmos.

Trazemos também algumas reflexões acerca do material trabalhado, com o objetivo de melhorias futuras. Dessa maneira, sugerimos o fornecimento de cadeiras compatíveis com o equipamento, não que tenha sido um empecilho no processo lúdico, mas foi necessário adaptar cadeiras para acomodar os alunos da melhor forma possível. Outro aspecto é o som do equipamento, sugerimos um volume mais alto, uma vez que tivemos dificuldade no aplicativo de leitura automática, pois a turma com 36 alunos necessita de uma amplificação mais significativa. Deixamos claro que essas observações não tiram o brilho e as vantagens trazidas pelo Play Table.

Sendo assim, reconhecemos que o equipamento didático-pedagógico possibilitou e facilitou o processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar, uma vez que estimulou nossos alunos pela busca do aprendizado de uma forma interativa e lúdica.


Atenciosamente,

Lislei Silva de Brito

Docente do 3º ano C

Lislei Silva de Brito

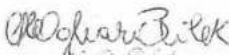
**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

PlayTable

A mesa interativa PlayTable foi adquirida pela Escola Nilza Tartuce – Modalidade Educação Especial com o intuito de oferecer aos alunos com déficits de aprendizagem e autismo um instrumento capaz de estimular o desenvolvimento global.


Não há como negar a importância dos aplicativos disponíveis na mesa interativa PalyTable para o desenvolvimento infantil, uma vez que envolvem os aspectos cognitivo, afetivo e motor. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais os jogos são recursos auxiliares para o processo de aprendizagem, assumindo também importante papel nos intercâmbios afetivos e favorecendo aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem. Destaque para o interesse dos alunos durante a exploração dos conteúdos didáticos disponíveis de forma diferenciada e lúdica. Concluo parafraseando a pedagoga e mestre Adriana Friedmann, que diz que o jogo é uma ‘janela’ da vida emocional das crianças.



Larissa O. Thomazi
Psicóloga
CRP - 02147/00

Equipe Pedagógica e Terapêutica
Escola Nilza Tartuce – Modalidade Educação Especial


Luciano Bruno
Terapeuta Ocupacional
9200 TO / CREFITO-8

Curitiba, junho de 2016


Mariana Minetto Caldeira
Fisioterapeuta
CREFITO: 7880



Escola Nilza Tartuce
Larissa Gabriele O. Thomazi
RG 6388026-4/ata 02
Pedagoga

Sector de Desenvolvimento Institucional
Escola de Educação Especial Nilza Tartuce
Rua da Glória, 158 Centro Cívico
Contato com Ana Maria ou Silvana
Fone: (41) 3252-7354 (41) 3253-5499
eent@terra.com.br www.escolaespecialnilzatartuce.org.br



**CONFERE COM
O ORIGINAL**

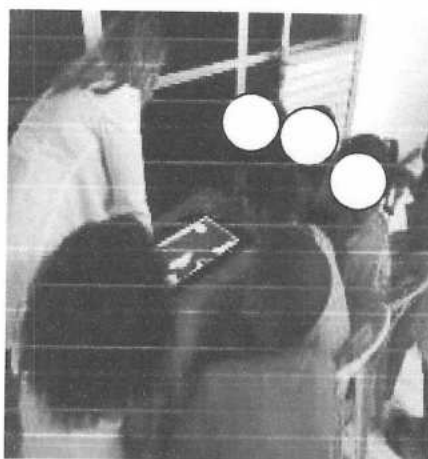
CNPJ: 75.955.286/0001-68 – CNSS 240948/71
UTILIDADE PÚBLICA
FEDERAL - DECRETO LEI Nº 69677 DE 03/12/71
ESTADUAL - DECRETO LEI Nº 9641 DE 05/07/91
MUNICIPAL - DECRETO LEI Nº 2775 DE 23/03/66


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Associação Bahiana de
Reabilitação e Educação

RELATÓRIO DE ATIVIDADES



**CONFERE COM
O ORIGINAL**

RUA RAUL LEITE, 93, VILA LAURA, MATATU, CEP 40.270-180, SALVADOR-BAHIA



(71) * 3019-0800



(71) * 3021-0500

e-mail: abre.ba@terra.com.br

HomePage: paginas.terra.com.br/servicos/abre

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Associação Bahiana de
Reabilitação e Educação

Considerando-se que a criança com deficiência intelectual apresenta dificuldades para assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de materiais lúdicos pedagógicos que possam proporcionar de forma criativa novas aprendizagens. A busca de novas estratégias para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas e a construção conhecimentos de forma significativa perpassa também pelo uso de recentes tecnologias que atualmente apresentam várias ferramentas facilitadoras para esse propósito. Desse modo, a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o reabilitador. Partindo dessa concepção que busca viabilizar a conquista de novos saberes a partir de instrumentos diversos, tendo como alicerce situações lúdicas que proporcionem prazer e alegria às crianças, e que promovam o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico do educando é que esse Centro de Atendimento Educacional Especializado vem justificar a importância da Play Table para nossos reabilitandos.

Tendo como ponto de partida os próprios objetivos desse instrumento pode-se dizer que será de grandiosa valia ter como recurso pedagógico essa tecnologia que busca através do lúdico facilitar o desenvolvimento de diferentes habilidades em diversas dimensões tais como: o raciocínio lógico-matemático, a coordenação motora fina, coordenação óculo manual, dentre outras funções cognitivas.

A utilização da Play Table proporcionou momentos agradáveis de leitura, construção e ampliação do vocabulário através de suas histórias ricamente ilustradas e animadas intencionalmente para fixar a atenção das crianças facilitando assim o desenvolvimento de várias atividades a partir desse aplicativo.

Outro fator determinante sinalizado foi a possibilidade de sistematizar competências escolares de forma criativa e significativa, buscando através

RUA RAUL LEITE, 93, VILA LAURA, MATATU, CEP 40.270-180, SALVADOR-BAHIA

(71) * 3019-0800

(71) * 3021-0500

e-mail: abre.ba@terra.com.br

HomePage: paginas.terra.com.br/servicos/abre

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Associação Bahiana de
Reabilitação e Educação

situações diárias elucidar dúvidas e questionamentos, pois as crianças vivenciaram na prática como podem ser utilizados esses novos conhecimentos.

A utilização da Play Table proporcionou momentos de alegria e aprendizagem para as crianças através de seus diversos programas cheios de curiosidades e novos saberes.

O lúdico possibilita que a criança com deficiência intelectual se torne cada vez mais autônoma, melhorando a autoestima e a consciência corporal. O Centro de Atendimento Educacional ABRE reconhece a importância em adquirir a Play Table para enriquecer os atendimentos nas Salas de Recurso Multifuncionais objetivando sempre a melhoria do serviço oferecido aos seus reabilitandos.

O play table foi utilizado em atendimentos multidisciplinares no período de 26 a 28 de Agosto de 2015, na Associação Bahiana de Reabilitação e Educação (ABRE), com pacientes de 4 a 14 anos com déficit intelectual, déficit cognitivo, com alterações neurológicas e portadores de síndromes variadas.

Os jogos eletrônicos apresentam diversas possibilidades de estimulação, assim como desenvolver a criatividade, sociabilidade e as inteligências múltiplas, bem como o enriquecimento e o relacionamento entre os grupos, adquirir novas habilidades, aceitar e respeitar as regras, aumentar a interação e integração entre os participantes, lidar com frustrações e proporcionar a autoconfiança e a concentração.

Observamos que o Play Table é um importante instrumento que permite aos terapeutas a perceberem com mais clareza quais as dificuldades dos pacientes em determinadas áreas. Todavia, diferentemente das terapias convencionais, proporcionou para os pacientes, atividades de forma coletiva e individual, assim como estímulos para os movimentos de coordenação motora ampla e fina, bem como maior concentração direcionada ao jogo.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


RUA RAUL LEITE, 93, VILA LAURA, MATATU, CEP 40.270-180, SALVADOR-BAHIA

 (71) * 3019-0800

 (71) * 3021-0500

e-mail: abre.ba@terra.com.br

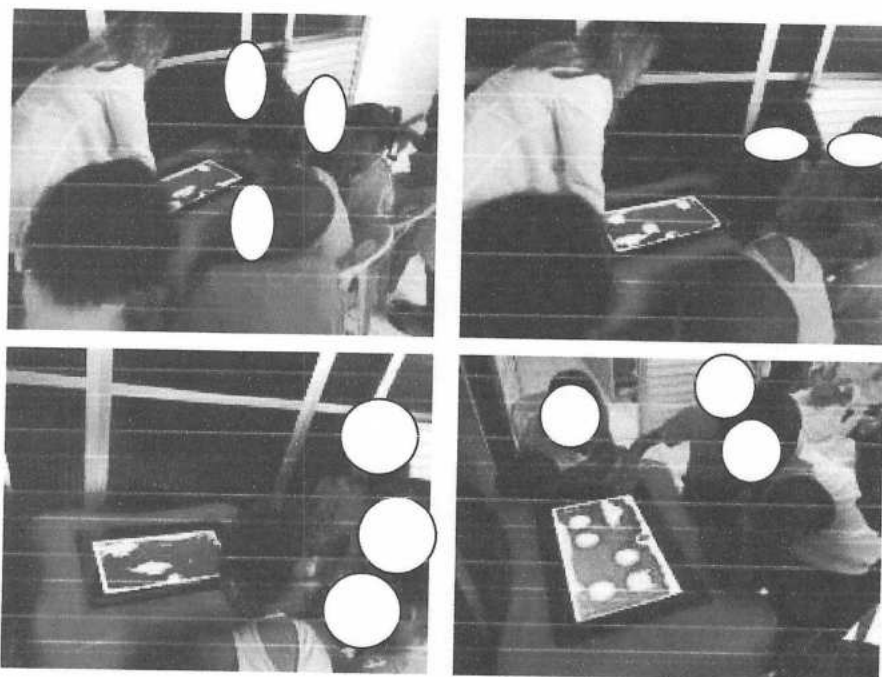
HomePage: paginas.terra.com.br/servicos/abre


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Os pacientes mostraram-se motivados, interagiram de forma intuitiva, fisicamente ativa e essencialmente lúdica, foram observados durante a interação do grupo, respeito às regras estabelecidas no momento e autocontrole emocional mediante a espera.

Os jogos apresentaram desafios distintos, exigindo dos pacientes habilidades motoras, cognitivas e sociais. Diante dos desafios os pacientes apresentaram diferentes dificuldades de acordo com seus déficits. Ao tentar vencer os desafios aprenderam a desenvolver e aperfeiçoar o processo de observação, atenção, memória, coordenação motora, lógica e a ansiedade. Além disso, aprenderam novos conteúdos.

Depoimentos de alguns pacientes sobre o Play table: "é muito bom para a cabeça", "bom para treinar a inteligência", "é mais que bom, é nota 10", "eu sou um canhoto e eu consigo jogar", "foi divertido, a mesa é interessante", "desenvolve os movimentos"...



RUA RAUL LEITE, 93, VILA LAURA, MATATU, CEP 40.270-180, SALVADOR-BAHIA

☎ (71) * 3019-0800

e-mail: abre.ba@terra.com.br

☎ (71) * 3021-0500

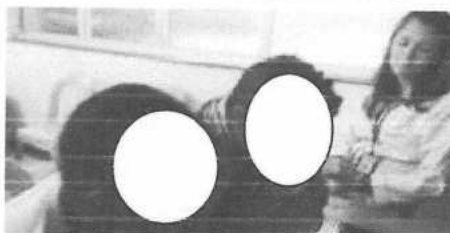
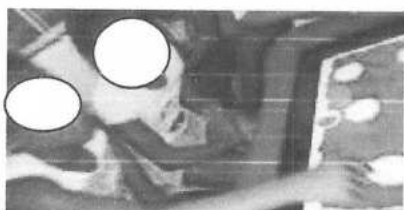
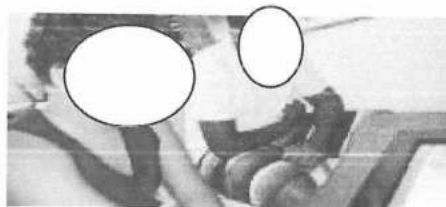
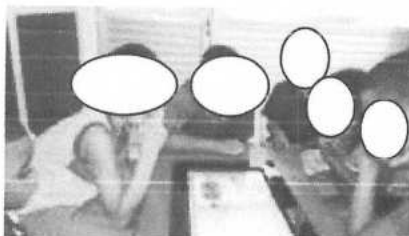
HomePage: paginas.terra.com.br/servicos/abre

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Associação Bahiana de
Reabilitação e Educação



Total de crianças e adolescentes atendidos nas Salas de Recursos Multifuncionais 330. Total de crianças em atendimento ambulatorial em grupos terapêuticos 170.

RUA RAUL LEITE, 93, VILA LAURA, MATATU, CEP 40.270-180, SALVADOR-BAHIA

(71) * 3019-0800

(71) * 3021-0500

e-mail: abre.ba@terra.com.br

HomePage: paginas.terra.com.br/servicos/abre

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de ARAÚJO
RG: 45.350.074-2
Secretária

Relatório sobre o treinamento: Uso da Play Table como ferramenta pedagógica e tecnológica para mediação de aprendizagem

Foi realizada formação em 14/09/2018 com 28 participantes entre docentes, coordenadoras pedagógicas e diretora, sobre a qual foi preenchida ficha de avaliação de eficácia. Seguem alguns comentários listados como pontos fortes:

- O curso foi bastante importante para a formação profissional na área de educação
- A aprendizagem foi significativa, apesar de a carga horária ter sido pouca para a apresentação, o conhecimento foi adquirido. Ou seja, ponto forte, a explanação do conteúdo;
- Inovação para o fazer pedagógico;
- Boa apresentação e envolvimento como o grupo;
- Enriquecedor o conhecimento de novos instrumentos pedagógicos;
- Excelente material;
- Estratégias novas para aplicar os conteúdos da matéria que leciona;
- Foi uma explanação bem didática;
- Estou saindo daqui cheia de empolgação querendo pôr em prática tudo que foi abordado;
- Esta experiência foi muito significativa pois estou com muitas ideias para implementar em sala. Muito bom mesmo!

Além dos pontos fortes foram sinalizadas algumas oportunidades de melhorias, como:

- O palestrante iniciou com atraso o que impossibilitou praticarmos os jogos;
- Adequação da carga horária – poderia ser maior;
- Mais tempo para a parte prática;
- Faltou a oficina.

Utilização das mesas

A play table está sendo utilizada pelos estudantes da seguinte forma:

1. Projeto Intervalo Lúdico - esse projeto tem como objetivo proporcionar que o horário do intervalo se torne diversificado, interativo e lúdico com propostas que envolvam atividades esportivas e jogos diversos, possibilitando além do lazer, um momento de integração entre as turmas e estudantes.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Sabendo que a mesa digital promove práticas pedagógicas complementares ao currículo escolar, trabalha com aspectos cognitivos, como raciocínio lógico, memorização, atenção, paciência, criatividade, resolução de problemas, linguagens e aspectos de coordenação motora fina, foi inserida a utilização da Play Table nesses momentos livre de brincadeiras e aprendizado.



2. Na sala de Recursos Multifuncionais (SRM): A sala de Recursos Multifuncionais é um espaço organizado, com recursos pedagógicos diversos, para atender estudantes com deficiência, Transtorno Global do Desenvolvimento (TGD) e altas habilidades, sendo assim, a aquisição da play table agregou no trabalho com este público como uma ferramenta eficaz, que auxilia nos atendimentos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de A.
RG: 45.350.07-1
Secretária

Jogo: papa letras – por meio dele o estudante está descobrindo o processo de escrita e começando a entender que quando juntamos as letras formamos palavras. Dessa forma, é percebido o quanto o jogo auxilia no processo da construção da escrita.



Estudante com autismo utilizando a play table nas intervenções na SRM.

A fábrica dos Números – na sala de aula foi trabalhado o conteúdo de Matemática adição. Ao explorar a play table o estudante observou o jogo e quis jogá-lo. Com mediação da professora, ele jogou e pôde utilizar o conhecimento adquirido na sala de aula.



Estudante com autismo utilizando a play table nas intervenções na SRM.

Desenho e pintura – a diversão preferida deste estudante é desenhar e pintar. Quando está em atividade na SRM procura sempre esse jogo. Momento em que a professora realiza intervenções, pois, sabe que esse jogo auxilia no desenvolvimento da coordenação motora, habilidade muito importante para o seu desenvolvimento.



Estudante com deficiência intelectual utilizando a play table nas intervenções na SRM.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Quebra-cabeça – este estudante apresenta dificuldades de atenção e memorização, sendo assim, o jogo é utilizado para desenvolver essas habilidades, bem como a percepção visual.

Estudante com síndrome de down utilizando a play table nas intervenções na SRM com mediação da professora.



Relógio – foi testado durante o jogo os conhecimentos adquiridos pela estudante incluída no ensino regular. A medida que jogava, lembrava-se dos conteúdos confirmando o que professor tinha explicado.



Prof. Márcia Cunha

Estudante com deficiência intelectual utilizando a play table nas intervenções na SRM com o objetivo de fixação e extrapolação dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

3. Utilização na sala do CAIS (Centro de Apoio à Inclusão do Sesi): O CAIS presta atendimento às pessoas com deficiência, especialmente intelectual, visando promover a sua inclusão escolar, social e produtiva. Também foi contemplado com uma play table para auxiliar na mediação de aprendizagem do público alvo. Professora Liana Cláudia utiliza frequentemente em suas aulas e deu o seguinte depoimento:

“A Play Table é um recurso envolvente com atividades e jogos que proporcionam o desenvolvimento em vários aspectos da pessoa com deficiência de forma prazerosa, fazendo com que os aprendizes, apesar de apresentarem algumas “dificuldades específicas, participem ativamente e desenvolvam habilidades cognitivas e motoras.”

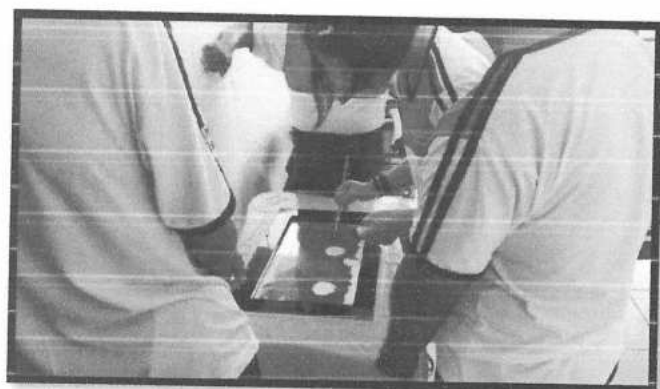
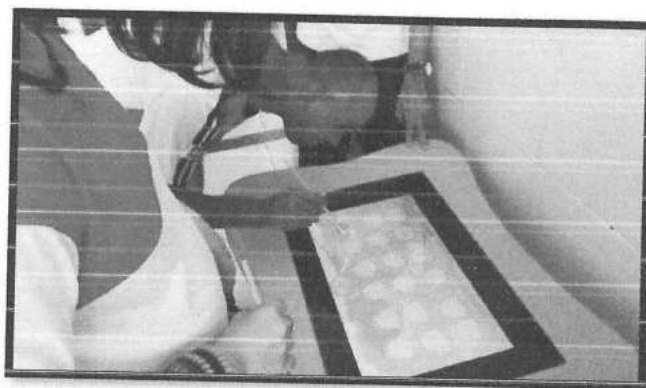
**CONFERE COM
O ORIGINAL**
Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Acredito na ferramenta e percebo que com ela podemos avançar ainda mais.

Brincar e aprender favorece a auto estima, a interação com os pares e sobretudo a linguagem, propiciando situações de aprendizagem que desafiam saberes estabelecidos, trazendo elementos para a elaboração de novos esquemas de cognição.

Profª Liana Claudia.


Registro de alguns desses Momentos:



**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Salvador, 20 de setembro de 2018.

Relatório elaborado por Josenice Araújo
Revisado por Luciane Abreu


Joice Costa de Almeida
RG 45.350.074-2
Secretária

Suporte (<https://playtable.com.br/suporte>) Desenvolvedores (<https://playtable.com.br/desenvolvedores>)
 A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>) Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)
 Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>) Blog (<https://playtable.com.br/blog>)
 Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>) Contato (<https://playtable.com.br/contato>) Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)
 Assine nossa newsletter



(<https://playtable.com.br/>)

Solicite um orçamento (<https://playtable.com.br/orcamento>)

A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>) Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)
 Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>) Blog (<https://playtable.com.br/blog>)
 Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>) Contato (<https://playtable.com.br/contato>) Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)

Opiniões

Educação

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/educacao>)

Saúde

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/saude>)

Inclusão

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/inclusao>)



Centro Educacional Chianca

Ana Paula Chianca - Proprietária
Brasília-DF

Eu, Ana Paula Chianca e o Educacional Chianca, agradecemos de coração a oportunidade de proporcionar aos nossos alunos essa maravilhosa tecnologia, tão cheia de recursos e com tantas possibilidades de conhecimento. Os adultos se encantaram! Imagine as nossas crianças! Parabéns pela inovação e o trabalho de excelência.

Leia menos



Colégio Equipe

Luana Gruppi - Professora
Juiz de Fora-MG

Aqui no Colégio Equipe, usamos as PlayTables para as turmas do Maternal III ao 1º ano do Ensino Fundamental. A interatividade desta ferramenta desperta o interesse dos alunos, que ficam ainda mais encantados com as aulinhas de informática. Eles aprendem brincando!

Leia menos



Colégio Sagrada Família

Terezinha Jenzen - Coordenadora Pedagógica
Blumenau-SC

Ela é muito simples de utilizar, pois é interativa e cativa desde os alunos da Educação Infantil ao Ensino Fundamental I. Os diversos aplicativos são bem variados e desafiam a criança a superar seus próprios limites, avançando de fase conforme seu desempenho.

Tenho utilizado a PlayTable tanto para entreter a criança que vem com a família para conhecer o Colégio, assim como para avaliar alguns aspectos específicos entre nossos estudantes e também por puro divertimento. Ela tem sido uma grande aliada em atividades voltadas à alfabetização, memorização, coordenação motora, lógica, matemática, dentre outras.

CONFERE COM O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Leia menos



Prefeitura de Dias D'Ávila

Jussara Márcia - Prefeita
Dias D'Ávila - BA

Estamos atualizando o conteúdo programático das nossas escolas, levando para as salas de aulas soluções tecnológicas inovadoras. Com as Mesas Interativas Digitais os alunos vão achar que estão apenas brincando, mas, na verdade estarão desenvolvendo novas habilidades, e isso é maravilhoso!

Fonte: Prefeitura de Dias D'Ávila - BA
(www.diasdavila.ba.gov.br/prefeitura-lanca-nova-metodologia-interativa-de-aprendizagem-em-rede-publica/)

Leia menos



Prefeitura de Florianópolis

Maurício Fernandes Pereira -
Secretário de Educação
Florianópolis-SC

Pensar nas possibilidades educativas da gamificação - a ciência que aplica mecânicas de jogos com o objetivo de engajar pessoas -, é uma forma de inovar e de tornar a aprendizagem mais dinâmica, interativa, prazerosa e mais próxima ao mundo real. Já que os jogos digitais fazem, cada vez mais, parte do cotidiano das nossas crianças, vamos trazê-los para dentro da sala de aula também.
Fonte: Prefeitura de Florianópolis
(<https://http://www.pmf.sc.gov.br/noticias/index.php?pagina=notpagina¬i=19382>)

Leia menos



Prefeitura de Fraiburgo

Tânia Ferreira - Sec. Educação
Fraiburgo-SC

A BNCC nos orienta: quanto mais flexível a sala de aula, mais fácil para o professor trabalhar. Com a PlayTable tivemos resultados até inesperados, situações de alunos que eram considerados sem capacidade de alfabetização. E com utilização deste recurso conseguimos que eles fossem alfabetizados.

Leia menos



Prefeitura de Praia Grande

Alberto Mourão - Prefeito
Praia Grande -SP

"A relação dos alunos com essa tecnologia, desde pequeno, pode ser fundamental para o desenvolvimento. Isso porque, as atividades propostas por essas mesas interativas provocam as crianças a trabalharem o raciocínio lógico. São ações que ficarão guardadas no subconsciente e que podem fazer a diferença quando atingirem a fase adulta. Então aqui eles não virão para brincar, entretanto, a iniciativa lúdica vai prepará-los para o processo educacional".

Prefeito, Alberto Mourão

"A entrega das mesas interativas vem a somar com o constante investimento em tecnologia nas escolas. Com os novos equipamentos estamos preparando os nossos alunos para o futuro. Nos últimos anos avançamos muito no que há de mais atual em tecnologias e, hoje, damos continuidade a esse trabalho. Precisamos sempre estar antenados e à frente do que está por vir".

**Secretária de Educação, Nanci Solano
Tavares de Almeida**

Fonte: Prefeitura de Praia Grande
(praia.grande.sp.gov.br/pgnoticias/noticias/noticia-cod=47271)

Leia menos



VIP Time Idiomas

Zunara Rodrigues Padilha -
Diretora
Colatina-ES

Sem palavras para descrever a emoção de nossos alunos com a chegada da PlayTable! Aulas dinâmicas, jogos interativos, maior socialização entre os alunos e muito mais!

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

PlayTable e VIP TIME IDIOMAS juntos por uma educação moderna, dinâmica e eficaz! Thank you!

Leia menos

Assine nossa newsletter

Selecione

OK

protegido por
reCAPTCHA
Privacidade -
Termos

EMPRESA

SEGMENTOS

CONTEÚDOS

CLIENTES

A PlayTable (https://playtable.com.br/aplaytable)	Educação (https://playtable.com.br/segmentos/educacao)	Todos os jogos (https://playtable.com.br/conteudos/todos-os-jogos)	Suporte (https://playtable.com.br/suporte)
Eventos (https://playtable.com.br/eventos)	Educação Especial (https://playtable.com.br/segmentos/educacao-especial)	Educação Especial (https://playtable.com.br/conteudos/educacao-especial)	Para Famílias (https://playtable.com.br/conteudos/para-familias)
Na mídia (https://playtable.com.br/midia)	Saúde (https://playtable.com.br/segmentos/saude)	Educação Infantil (https://playtable.com.br/conteudos/educacao-infantil)	Para Professores (https://playtable.com.br/conteudos/para-professores)
Blog (https://playtable.com.br/blog)		Ensino Fundamental (https://playtable.com.br/conteudos/ensino-fundamental)	Programa PlayTable de Acessibilidade (https://playtable.com.br/conteudo/programa-playtable-de-acessibilidade)
Desenvolvedores (https://playtable.com.br/desenvolvedores)		Jogos de Espanhol (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-espanhol)	
		Jogos de Inglês (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-ingles)	
		Livros Digitais (https://playtable.com.br/conteudos/livros-digitais)	
		Multi Idiomas (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/multi-idomas)	



(<https://playtable.com.br/>)



(<https://playtable.com.br/>)

Um produto:

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau | SC

Empresa acelerada:



Empresa Investi



**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Suporte (<https://playtable.com.br/suporte>) Desenvolvedores (<https://playtable.com.br/desenvolvedores>)
 A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>) Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)
 Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>) Blog (<https://playtable.com.br/blog>)
 Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>) Contato (<https://playtable.com.br/contato>) Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)
 Assine nossa newsletter ▼



(<https://playtable.com.br/>)

Solicite um orçamento (<https://playtable.com.br/orcamento>)

A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>) Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)
 Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>) Blog (<https://playtable.com.br/blog>)
 Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>) Contato (<https://playtable.com.br/contato>) Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)

Opiniões

Educação

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/educacao>)

Saúde

Inclusão

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/saude>) (<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/inclusao>)

Apae Bom Jesus do Itabapoana
 Marisa Borges
 Bom Jesus do Itabapoana-RJ

O encantamento é total. Tanto dos alunos como dos profissionais que utilizaram essa novidade para melhorar o trabalho desenvolvido com os educandos. Fáceis de usar, têm muitas utilidades e variedades de temas a explorar, atendendo a Educação Especial e acessibilidade como um todo. As modernas mesas didáticas PlayTable entraram no plano de aula da Escola Municipal, bem como no CAEE, para que todos os nossos 303 assistidos tenham acesso a mais uma oportunidade de aprender brincando e se divertindo.



Apae Casvacel
 Evilasio Schmitz - Presidente
 Cascavel-PR

"Temos certeza de que a PlayTable será de grande aliada para o desenvolvimento das crianças da Apae de Cascavel. A tecnologia aplicada ao apoio desses alunos se torna uma grande facilitadora e este é o nosso objetivo: tornar a aprendizagem ainda melhor e mais interessante para eles, através de momentos lúdicos".



Apae Fraiburgo
 Equipe Multidisciplinar
 Fraiburgo-SC

A PlayTable vem sendo uma aliada nos atendimentos da equipe multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento infantil nos aspectos cognitivos, motores e sociais. É uma maneira dinâmica, lúdica e tecnológica de aprendizado, pois há um envolvimento maior da criança, possibilitando não só a expansão da área educacional como também suas habilidades de independência e autonomia, estimulação e aperfeiçoamento da linguagem, treino de coordenação motora fina e integração social e afetiva. Consideramos de suma importância o uso da PlayTable também em sala de aula para o desenvolvimento e aprimoramento nas

Leia menos

CONFERE COM O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
 RG: 45.350.074-2
 Secretária

Professores e técnicos foram capacitados pelos representantes da empresa responsável pela PlayTable e assim as lindas mesas atendem nossos alunos, independentemente de suas deficiências.

São centenas de atividades que servirão para trabalhar diversas habilidades como a coordenação motora, raciocínio, criatividade, além de atividades que reforçaram o conteúdo pedagógico aplicado na sala de aula.

Leia menos



Escola Especial Nilza Tartuce

Equipe Pedagógica
Curitiba-PR

A PlayTable foi adquirida com o intuito de oferecer aos alunos com déficits de aprendizagem e autismo um instrumento capaz de estimular o desenvolvimento global. Não há como negar a importância dos aplicativos disponíveis na mesa interativa PlayTable para o desenvolvimento infantil, uma vez que envolvem os aspectos cognitivo, afetivo e motor. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais os jogos são recursos auxiliares para o processo de aprendizagem, assumindo também importante papel nos intercâmbios afetivos e favorecendo aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem. Destaque para o interesse dos alunos durante a exploração dos conteúdos didáticos disponíveis de forma diferenciada e lúdica.

Leia menos

atividades pedagógicas, colaborando como instrumento técnico de aprendizagem.

Leia menos



Espaço Equilibrium

Marcia Anita Rossato Marini -
Psicopedagoga
Bento Gonçalves-RS

Não só as crianças amaram como até as demais profissionais da clínica se encantaram e, quando sobra um tempinho, nós adultas voltamos a ser crianças. Como é bom nos permitir a voltar no tempo. Talvez isso esteja faltando neste mundo tão corrido e cheio de preocupações. Estou muito feliz com o resultado da mesa e o quanto tem beneficiado minhas crianças e adultos!

Leia menos

Assine nossa newsletter

OK

protegido por
reCAPTCHA
Privacidade -
Termos

EMPRESA

A PlayTable
(<https://playtable.com.br/aplaytable>)
Eventos
(<https://playtable.com.br/eventos>)
Na mídia
(<https://playtable.com.br/midia>)
Blog
(<https://playtable.com.br/blog>)
Desenvolvedores
(<https://playtable.com.br/desenvolvedores>)

SEGMENTOS

Educação
(<https://playtable.com.br/segmentos/educacao>)
Educação Especial
(<https://playtable.com.br/segmentos/educacao-especial>)
Saúde
(<https://playtable.com.br/segmentos/saude>)

CONTEÚDOS

Todos os Jogos
(<https://playtable.com.br/conteudos/todos-os-jogos>)
Educação Especial
(<https://playtable.com.br/conteudos/educacao-especial>)
Educação Infantil
(<https://playtable.com.br/conteudos/educacao-infantil>)
Ensino Fundamental
(<https://playtable.com.br/conteudos/ensino-fundamental>)
Jogos de Espanhol
(<https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-espanhol>)
Jogos de Inglês
(<https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-ingles>)

CLIENTES

Suporte
(<https://playtable.com.br/suporte>)
Para Famílias
(<https://playtable.com.br/conteudos/para-familias>)
Para Professores
(<https://playtable.com.br/conteudos/para-professores>)
Programa PlayTable de
Acessibilidade
(<https://playtable.com.br/conteudo/programa-playtable-de-acessibilidade>)
Jogos de Espanhol
(<https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-espanhol>)



(<https://playtable.com.br/>)



(<https://www.facebook.com/playtablebr>)

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida

RG: 45.350.074-2

Secretária

Página 2 de 3

Livros Digitais
(<https://playtable.com.br/conteudos/livros-digitais>)

Multi Idiomas
(<https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/multi-idiomias>)

Um produto:

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau | SC

Empresa acelerada:




endeavor
VIA DO RIO NEGRO, 1000 - BRASIL

Empresa Investi



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Página 3 de 3

Suporte (<https://playtable.com.br/suporte>)Desenvolvedores (<https://playtable.com.br/desenvolvedores>)A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>)Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)(<https://playtable.com.br/home/switchLanguage/eng>)Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>)Blog (<https://playtable.com.br/blog>)Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>)Contato (<https://playtable.com.br/contato>)

Assine nossa newsletter

(<https://playtable.com.br/>)Solicite um orçamento (<https://playtable.com.br/orcamento>)A PlayTable (<https://playtable.com.br/aplaytable>)Segmentos (<https://playtable.com.br/segmentos>)Conteúdos (<https://playtable.com.br/conteudos/jogos>)Blog (<https://playtable.com.br/blog>)Eventos (<https://playtable.com.br/eventos>)Na mídia (<https://playtable.com.br/midia>)Contato (<https://playtable.com.br/contato>)

Opiniões

Educação

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/educacao>)

Saúde

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/saude>)

Inclusão

(<https://playtable.com.br/opinioes/categoria/inclusao>)

Clínica Infântus

Geórgia Pereira -
Fonoaudióloga
Juiz de Fora-MG

Tenho paciente que fica eufórico para entrar em terapia. É maravilhoso ver o avanço de cada pessoa, desde a criança aprendendo as primeiras palavras, ao idoso buscando resgatar as que perdeu.

Leia menos



Clínica Nosso Mundo

Francine Fávero de Sousa - T.O.
Sombrio-SC

A repercussão está sendo muito boa em todos os atendimentos. Costumo dizer que a PlayTable é meu braço direito. Devido a alguns pacientes relutarem em fazer os movimentos pedidos nas sessões, ter a PlayTable junto, incentivando a permanecer nos aparelhos, torna mais fácil o desafio sensorio-motor.

Leia menos



Hospital Rede D'or São Luiz

Maria Regina Leão - Supervisora
de Hotelaria
São Paulo-SP

A aquisição da PlayTable foi um sucesso imediato. Pais e crianças tornaram a PlayTable o brinquedo mais concorrido em todas as unidades e passam bastante tempo jogando. A interação das crianças com os pais e com outras crianças, por meio dos jogos, foi o grande destaque para adquirir mais unidades. [Clique aqui e confira como a PlayTable ajudou os pacientes do Hospital São Luiz.](https://pages.services/materials.playtable.com.br/rede-d-or-sao-luiz) (<https://pages.services/materials.playtable.com.br/rede-d-or-sao-luiz>)

CONFERE COM
O ORIGINAL

Leia menos

Joice Costa de Almeida

RG: 45.350.074-2

Secretária

Página 1 de 2

Assine nossa newsletter

Selecione

OK

protegido por
reCAPTCHA
Privacidade -
Termos

EMPRESA

SEGMENTOS

CONTEÚDOS

CLIENTES

A PlayTable (https://playtable.com.br/aplaytable)	Educação (https://playtable.com.br/segmentos/educacao)	Todos os jogos (https://playtable.com.br/conteudos/todos-os-jogos)	Suporte (https://playtable.com.br/suporte)
Eventos (https://playtable.com.br/eventos)	Educação Especial (https://playtable.com.br/segmentos/educacao-especial)	Educação Especial (https://playtable.com.br/conteudos/educacao-especial)	Para Famílias (https://playtable.com.br/conteudos/para-familias)
Na mídia (https://playtable.com.br/midia)	Saúde (https://playtable.com.br/segmentos/saude)	Educação Infantil (https://playtable.com.br/conteudos/educacao-infantil)	Para Professores (https://playtable.com.br/conteudos/para-professores)
Blog (https://playtable.com.br/blog)		Ensino Fundamental (https://playtable.com.br/conteudos/ensino-fundamental)	Programa PlayTable de acessibilidade (https://playtable.com.br/conteudo/programa-playtable-de-acessibilidade)
Desenvolvedores (https://playtable.com.br/desenvolvedores)		Jogos de Espanhol (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-espanhol)	
		Jogos de Inglês (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/jogos-de-ingles)	
		Livros Digitais (https://playtable.com.br/conteudos/livros-digitais)	
		Multi Idiomas (https://playtable.com.br/conteudos/jogos/categoria/multi-idiomas)	



(https://playtable.com.br/)



(https://playtable.com.br/)

Um produto:

Empresa acelerada:

Empresa Investi

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau | SC

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Página 2 de 2

Certificado

A Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (Fapesc) certifica a

Playmove Indústria e Comércio S/A

o 1º lugar na Categoria Inovação em Produto no Prêmio Inovação Catarinense - Professor Caspar Erich Stemmer 2020.

Florianópolis (SC), 27/04/2021



Fábio Zabdt Holthausen
Presidente da Fapesc

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Azevedo
RG: 45.350.074-2
Secretária



fapesc
Fundação de Amparo à
Pesquisa e Inovação do
Estado de Santa Catarina

25
ANOS

GOVERNO DE
**SANTA
CATARINA**
SECRETARIA DE ESTADO
DO DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO SUSTENTÁVEL

- I - Presidente do FNDE, nos casos de sindicâncias ou processos administrativos disciplinares, que resultem nas penalidades de advertência ou suspensão de até 30 dias;
- II - Ministro da Educação, nos casos de sindicâncias e processos administrativos disciplinares instaurados no FNDE, que resultem em aplicação de penalidade de suspensão superior a 30 dias, demissão, cassação e aposentadoria ou disponibilidade do servidor.
- III - Pela autoridade que houver feito a nomeação, quando se tratar de destituição de cargo em comissão; e
- IV - Pelo Presidente da República quando a penalidade for de demissão do dirigente máximo do FNDE.
- Parágrafo único - Nos casos em que o Presidente do FNDE seja a autoridade julgadora, os autos serão encaminhados à Procuradoria Federal da Autarquia para manifestação prévia e posterior evolução para o competente julgamento.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA
DIRETORIA DE APOIO ÀS REDES DE EDUCAÇÃO BÁSICA

PORTARIA Nº 52, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2018

Divulga o resultado final do processo de avaliação do 1º ciclo de tecnologias educacionais de que trata o subitem 8.2, alínea b), do Edital 25, de 02 de abril de 2018, o qual integra o Programa Nacional do Livro e do Material Didático - PNLD.

A DIRETORIA DE APOIO ÀS REDES DE EDUCAÇÃO BÁSICA, no uso das atribuições que lhe confere a Portaria MEC nº 778, de 10 de agosto de 2018, e CONSIDERANDO o constante do processo nº 23000.006061/2018-13, resolve:

Art. 1º - Divulgar, no Anexo I, II, III e IV desta Portaria, o resultado final do processo de avaliação do 1º ciclo de tecnologias educacionais, nos termos do subitem 8.2, alínea b), do Edital nº 25/2018/SEB - Convocação para o Processo de Inscrição, Avaliação e Precificação de Tecnologias Educacionais para a Educação Básica.

Art. 2º - As informações desta Portaria já consideram os resultados dos recursos ou das reapresentações referentes ao que foi divulgado na Portaria nº 40, de 15 de outubro de 2018 e na nº 41, de 30 de outubro de 2018.

Parágrafo primeiro - Não cabe mais recurso de resultado ou pedido de reapresentação de tecnologias educacionais para correção de pendências.

§ 2º - O proponente responsável pela tecnologia educacional pode consultar os documentos do processo avaliativo acessando seu cadastro na Plataforma Evidências.

Art. 2º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

RENILDA PERES DE LIMA

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS APROVADAS

ANEXO I

Ord	Empresa proponente	Tecnologia educacional
1	CONESUL Comercial e Tecnologia Educacional EIRELI	Microkids ETC
2	Editora Moderna Ltda.	Moderna EJA
3	Elefante Letrado Serviços Educacionais	Plataforma de Leitura Elefante Letrado
4	Escribo S.A.	Escribo Play Educação Interativa
5	Instituto Alfa e Beto	Ilhas do Alfabeto
6	IT2B Tecnologia e Serviços Ltda	Plataforma SAAS de Avaliações e Provas Digitais
7	Multimídia Arts Ltda - EPP	KIT Educativo - MATEMÁTICA - fatos básicos da adição e subtração
8	Mundo Educacional Comércio de Produtos Ltda	Educalabs
9	Positivo Tecnologia S.A	Educação 4.0 Inventura
10	Positivo Tecnologia S.A	Viva Matemática
11	Positivo Tecnologia S.A	V.C. Maker

ANEXO II

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COM ENQUADRAMENTO REDUZIDO

Odr	Empresa proponente	Tecnologia educacional	Aprovada para:
1	Ateliê da Escrita Editora Ltda - ME	Matemática em rede multiplano	Na dimensão educacional, categoria Acompanhamento Pedagógico/ Recuperação da Aprendizagem, no critério 4.9.1.c Na dimensão educacional, categoria Formação Continuada de Professores da Educação Básica, no critério 4.1.1.c
2	MD Distribuidora de Livros	Endless Educacional	Enquadramento da Tecnologia dentro das etapas, fases, modalidades educacionais ou áreas do conhecimento dispostas no item nº 04 do Edital como segue: + Educação Regular, Educação Especial, Educação do Campo nas a(s) Área(s) de conhecimento(s) Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Ensino Religioso Etapas) Educação Infantil - de 4 a 5 anos, Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Anos Finais, Ensino Médio - 1º Ano, 2º ano e 3º Ano. + Enquadramento da Tecnologia dentro de uma ou mais categorias expressas no item nº 05 do Edital, como segue: Na dimensão Educacional, categoria Gestão de Redes Públicas de Ensino, nos critérios: 4.3.1.a, 4.3.1.b, 4.3.1.c, 4.3.1.d, 4.3.1.e, 4.3.1.f, 4.3.1.g, 4.3.1.h, 4.3.1.i, 4.3.1.j Na dimensão Educacional, categoria Gestão Escolar, nos critérios: 4.4.1.a, 4.4.1.b, 4.4.1.c, 4.4.1.d, 4.4.1.e, 4.4.1.g, 4.4.1.h, 4.4.1.i, 4.4.1.j Atendimento à Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - Lei nº 13.146/2015. + Enquadramento da Tecnologia dentro das etapas, fases, modalidades educacionais ou áreas do conhecimento dispostas no item nº 04 do Edital como segue: Educação Regular Área(s) de conhecimento(s) Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas Etapas) Educação Infantil - de 4 a 5 anos + Enquadramento da Tecnologia dentro de uma ou mais categorias expressas no item nº 05 do Edital, como segue: Na dimensão Educacional, categoria Processos de Ensino-aprendizagem, nos critérios: 4.7.1.b, 4.7.1.c Na dimensão Educacional, categoria Didática na Sala de Aula, nos critérios: 4.6.1.b, 4.6.1.c
3	Playmove Indústria e Comércio	Play Table Educação Infantil	+ Atendimento à Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - Lei nº 13.146/2015
4	Playmove Indústria e Comércio	Play Table Educação Especial	+ Considerando o não enquadramento à Modalidade de Educação Especial, e em atendimento ao item 4.4 do edital, a tecnologia foi avaliada como regular Área(s) de conhecimento(s): Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



PREMIAÇÕES



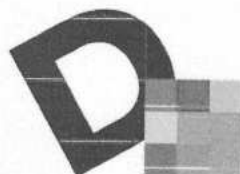
**Empreendedor
de sucesso 2016**



**Prêmio Gustav
Salinger 2016**



**Finalista LATAM
GES Awards 2017**



**Design Catarina
2ª Edição 2015
Brasil**




**Selecionada
Tech2Play 2017
Alemanha**



**Finalista Prêmio
Brasil Criativo
2019**

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA
Maio | 2021

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Para os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-1
Data: 25/06/2021 08:27:58
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60533-X7C2;



CNJ: 06.870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PE, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | **PEDAGOGA**

Pedagoga formada pela Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras de São Bernardo do Campo e Psicóloga formada pela Instituto Metodista de Ensino Superior. É Mestre em Educação pela Universidade Metodista. Possui Pós-graduação em Psicopedagogia pela UNIFEC e Didática do Ensino Especial pela Faculdade São Luís. Atuou como docente na educação pública e particular (1989 a 2014) e em função de Gestão em Escolas na Educação Pública básica (2003 a 2020). Atuou como Psicóloga clínica na Casa da Esperança e em Consultório particular por 15 anos no atendimento psicoterapêutico a crianças, adolescentes e adultos. Participação na ONG Mão Solidária (2019) com o projeto Habilis.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | **PEDAGOGA**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-2
Data: 25/06/2021 08:27:58
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60534-EKOB;



CNJ: 06.870-2

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no TABELIONATO de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

Na sociedade contemporânea, as tecnologias e o seu avanço têm provocado mudanças em todo o contexto social, sendo que hoje ela não é mais uma ferramenta isolada ou uma matéria a ser aprendida. Desde muito cedo as crianças já manuseiam com muita destreza os aparelhos tecnológicos, demonstrando habilidades digitais diversas, e adentram aos âmbitos escolares já trazendo consigo as suas experiências vividas nos seus ambientes sociais de convívio.

Segundo Bruner (1971, p.1) cada geração dá nova forma as aspirações que modelam a educação do seu tempo e talvez esteja surgindo, como marca da nossa, um amplo renovar da preocupação com a qualidade e os objetivos intelectuais da educação. Logo, cabe ao processo educativo contribuir na construção de uma nova sociedade, favorecer aos indivíduos a dominação da linguagem digital, desenvolver potenciais e estrutura competências e habilidades essenciais para participação ativa nessa rede social.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressivos e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2013, p.53)

Reconhecendo que as crianças constroem a si próprias e sua cultura através das suas rotinas lúdicas, fica cada vez mais evidente o papel das apropriações criativas das tecnologias na construção de uma cultura lúdica contemporânea.

No cotidiano infantil, mesmo antes de saberem ler ou escrever, elas já possuem domínio sobre muitas tecnologias, onde são entendidas como (e transformadas em) mais um tipo de brinquedo incorporado à rotina lúdica das crianças. Se há tempos atrás fazia algum sentido diferenciar as brincadeiras realizadas com tecnologias digitais (ora denominadas 'brincadeiras virtuais ou digitais' pelo senso comum) daquelas brincadeiras tradicionais realizadas sem estes recursos, esta cultura lúdica emergente – pautada pelas experiências híbridas que apropriam elementos digitais conectados e elementos tradicionais de forma complementar num mesmo episódio lúdico, reinventando a própria "brincadeira tradicional" – nos sugere que se tornará cada vez mais complexa e desnecessária a cisão digital/não-digital dentro de uma cultura infantil que é, em si, primordialmente conectada (Lemos, 2004).

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

3

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-3
Data: 25/06/2021 08:27:58
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60535-JXCU;



CNJ: 06870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PE, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provisamento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

A tecnologia possui um papel fundamental na BNCC em um contexto de aprendizagem formal, tanto para aprender a utilizar os meios digitais quanto para lidar com os novos hábitos e relações decorrentes do seu uso. Ela aparece desde as competências gerais até as habilidades e os objetivos específicos, tanto para os alunos nas etapas iniciais de ensino quanto para aqueles que já estão concluindo a Educação Básica.

Nas competências gerais a base prevê que os alunos devem aprender:

"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva". (BNCC2018)

No texto que se refere a Educação infantil a tecnologia aparece como um dos seis direitos:

"Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia."

E encontramos também nos objetivos de aprendizagem da Educação Infantil que seria estimular o pensamento crítico, criativo e lógico, curiosidade, o desenvolvimento motor e a linguagem.

O ambiente escolar deve, portanto, privilegiar a utilização de tecnologias que desafiem e estimulem a criatividade, a autonomia e a atitude colaborativa e participativa da criança, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento.

Neste sentido, as escolas necessitam estarem abertas as mudanças, deve oferecer suporte suficiente para as crianças aprenderem em todos os sentidos e não significa somente incluir uma nova tecnologia ou um novo recurso tecnológico. O uso das tecnologias no cotidiano escolar devem ser feito como instrumento lúdico para exercitar o imaginário infantil. Para melhor atender a esses alunos mediatizados da Educação Infantil, os sujeitos escolares e mediadores precisam estar atentos em buscar aprender, se atualizar e se preparar para atuarem de forma mais adequada junto ao público infantil.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressivos e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2011)

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



As tecnologias aliadas às propostas curriculares da Educação Infantil, permitirão às crianças explorar novos conhecimentos, aprendendo a pesquisar, questionar, expressar sua opinião, pensar e elaborar ideias de maneira lúdica, interativa e divertida, tornando o processo de aprendizagem mais interessante.

Na Educação Infantil é possível utilizar os jogos e as brincadeiras para desenvolver além do cognitivo, a motricidade, a imaginação, a criatividade, habilidades de pensamento, tomada de decisão, organização, e especialmente como lidar com regras e conflitos.

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (WINNICOTT, 1975, p.80).”

Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, ampliam seu vocabulário, aprendem, constroem, exploram, pensam, se movimentam, se desenvolve integralmente e passa a conhecer o mundo em que está inserida.

Segundo Kishimoto, (2001), enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. No ato de brincar a criança transforma conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brinca.

Com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas apresentadas pelo professor. Veem-se mudanças nos recursos didáticos, principalmente os das áreas pedagógicas, nestes incluem-se os jogos e as brincadeiras que, quando são usadas de maneira adequada tornam a aprendizagem mais agradável, significativa e prazerosa para a criança.

Para Kishimoto (2002), usar atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem pode ser uma grande ajuda, para o desenvolvimento da criança, os jogos e brincadeiras são atividade que despertam muito o interesse do aluno.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO 2002, p. 13).

Baseado no conceito que o brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária da criança, e que é através da brincadeira que a criança se diverte, interage e aprende de forma significativa, que a empresa Playmove desenvolveu a plataforma PlayTable.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

5

[Assinatura]
Joice Costa de
RG. 45.350.0
Secretária

Infira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-5
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60537-XHJ6;



CNU: 06870-3

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

[Assinatura]
Valther Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provisamento nº 100/2020 CNU - artigo 22.

A empresa, que tem sede em Santa Catarina, na cidade de Blumenau, se utiliza da Ludopedagogia que é um recurso facilitador no processo de ensino aprendizagem; embora ela se realize através dos jogos e brincadeiras é preciso ficar atento e observar o contexto que envolve cada ação das crianças. A Ludopedagogia é um recurso facilitador no processo de aquisição do conhecimento aprendizagem; e embora ela se realize através dos jogos e brincadeiras é preciso ficar atento e observar o contexto que envolve cada ação das crianças.

A PlayTable é uma plataforma de aprendizagem que contribui na aquisição de novos conhecimentos, promovendo uma maior integridade e intensidade na relação criança/professor/escola, além de proporcionar um desenvolvimento significativo na aquisição de ensino e aprendizagem. Sobre este aspecto, Moran (2013, p.31) afirma que

Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagem significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir. (MORAN, 2013, p.31)

A plataforma PlayTable é uma grande aliada da pedagogia pois entende que as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem significativa, interativa, divertida, proporcionando prazer no ato de aprender. Na plataforma podemos acessar diversos conteúdos educativos, livros digitais e clipes musicais desenvolvidos para crianças da Educação Infantil, Ensino Fundamental até o 3º ano (ciclo I) e Educação Especial.

Partindo do princípio que a escola é um lugar de direito para todos, a plataforma PlayTable, respeita os direitos e especificidades de cada criança, eliminando barreira de acesso físico. O equipamento possui uma tela multitoque, sendo que as crianças podem brincar com o dedo, pincel, ponteiros ou qualquer parte do corpo. A plataforma possibilita a inclusão de crianças não ouvintes, com deficiência ou transtornos de aprendizagem nas interações com outras crianças num mesmo aplicativo, uma vez que a linguagem lúdica faz parte da infância.



**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

6

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO
Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-6
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60538-RUPE;



Cartório Azevedo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estado, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

CNJ: 06.870-0

Valber Azevedo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

O material é resistente e seguro, sendo que as crianças não tem acesso as redes sociais, publicidade, conteúdos não pedagógicos ou inadequados para a faixa etária.

A PlayTable pode ser utilizada de três formas: no chão, na parede com utilização de suporte de parede, que deve ser feito por um profissional, facilitando o uso de crianças cadeirante ou mobilidade reduzida ou como mesa, sendo que neste formato a mesa possui altura ideal para as crianças, sendo que podem jogar até quatro crianças, não havendo necessidade do uso de cadeiras permitindo desta forma que as mesmas transitem livremente pelo espaço.



O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. É nessa perspectiva que os jogos educativos da PlayTable foram desenvolvidos. Eles estimulam a criança a realizar os desafios, a buscar soluções para situações difíceis que aparecem no jogo, possibilita que a criança raciocine, troque ideias e depois tome decisões. Os momentos lúdicos propostos pela plataforma contribuem para que as crianças observem, levantem hipóteses, testem, confirmem ou não suas hipóteses, lançando mão das habilidades que já conhecem, no processo pedagógico.

As atividades lúdicas de aprendizagem propostas aos alunos trabalham conceitos de cooperação, coletividade e trabalho em grupo, desenvolve noções de respeito, igualdade em relação ao outro, autocontrole, expressão de sentimentos entre outras habilidades. Sobre essa perspectiva, Belloni e Gomes (2008, p.717) afirmam que:

A interação entre pares e com adultos, em situações favoráveis e inovadoras de aprendizagem e com uso pedagógico apropriado das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), pode levar as crianças a desenvolverem comportamentos colaborativos e autônomos de aprendizagem, benéficos para o seu desenvolvimento intelectual e sócio afetivo.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

7

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Infira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO
Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-7
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60539-RGYP;



Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estado, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelionato de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

No processo de aprendizagem, o professor tem o papel fundamental como mediador na construção de novos conhecimentos, sendo a escola local propício para essa interação e construção do conhecimento tendo o lúdico como principal instrumento.

Para que o equipamento atinja seu objetivo, segundo Farias (2003, p.19): Não é suficiente equipar materialmente as escolas. É preciso cuidar do material humano, de sua formação continuada como estratégia de política prioritária para que a incorporação de tecnologias como o computador possa, de fato, ser um contributo à educação. A tecnologia junto à ação humana, ganha outro sentido.

São os professores que possibilitam significar o que as telas por si só não conseguem fazer. Nesse aspecto, Moraes e Teruya (2010, p.2), em seus estudos afirmam que:

A competência para utilizar as novas tecnologias pressupõem novas formas de se relacionar com o conhecimento, com os outros e com o mundo, em uma perspectiva colaborativa. Essas alternativas propõem ir além dos cursos de formação que contemplam apenas aspectos técnicos e operacionais. Isso exigirá do professor para alcançar uma concepção teórica da aplicação das tecnologias na educação escolar.

Para utilizar os computadores, os professores precisam criar situações em que o conteúdo da aula faça sentido para o aluno, para que as produções escolares sejam significativas.

Faz-se necessário repensar a prática pedagógica para que equipe gestora e professores consigam desempenhar melhor seu papel dentro da escola e da sala de aula, adquirir novos conhecimentos em relação às novas práticas pedagógicas e tendências de ensino.

Durante o processo de construção de conhecimento das crianças o papel do professor é essencial. O uso da PlayTable não substitui o professor, mas modifica algumas das suas funções, sendo que ele se torna responsável pela escolha das atividades e através destas poderá intervir tomando por base as necessidades de cada aluno, desta forma o planejamento deve ser pensado e repensado a partir dos resultados do processo de ensino e aprendizagem.

Ao elaborar o planejamento é importante que o professor conheça os jogos e aplicativos, explore, organize e utilize nas aulas de forma intencional promovendo situações desafiadoras, observando o desenvolvimento do aluno durante as atividades, apoiando quando surgirem às dificuldades e sempre o estimulando a desenvolver suas potencialidades.

A formação continuada ajuda os professores a adquirir novos conhecimentos para que eles consigam desempenhar melhor seu papel dentro da escola e da sala, ela fornece ele-

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

Joice Costa de A.
RG 45.350.074-
Secretária

Verifique os dados do ato em: <https://setodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO
Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-8
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60540-QIGQ;



Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

CNJ: 06.870-0

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provedor n° 100/2020 CNJ - artigo 22.

mentos para que a equipe gestora atue no sentido de aperfeiçoar as práticas e o processo avaliativo.

Como forma de contribuir nesse processo a Playmove desenvolveu uma formação EAD alinhada com a BNCC para professores da Educação Infantil e da Educação Especial com certificação e duração de 4 horas. O curso aborda conceitos teóricos e especificidades do equipamento, como parte do processo formativo, porém é importante que as concepções apresentadas no curso estejam alinhadas as da equipe gestora e professores. É importante que os profissionais explorem os jogos jogando uns com outros em momentos formativos, que tirem dúvidas, que conheçam os recursos da plataforma para inserir no planejamento e posteriormente apresentem as crianças e socializem com as famílias estas conquistas. Como forma de significar a prática do professor, é essencial que haja reflexões sobre as questões apresentadas para que a plataforma não seja apenas um momento de brincadeira ou de estabelecer regras conforme apontado nos gráficos.

Para avaliar e qualificar como está sendo feito o uso da plataforma nas escolas pelos professores, seria interessante que a empresa estabelecesse uma parceria com as escolas através do diálogo. Esse diálogo poderia ser estabelecido através de mentoria, e/ou visitas as escolas, ajudando os professores a pensar em possibilidades do uso da plataforma contribuindo desta forma com o processo de formação de aprendizagem dos professores.

Para Hoffmann (2012) a avaliação na Educação Infantil é, pois, "um conjunto de procedimentos didáticos que se estendem por um longo tempo e em vários espaços escolares, de caráter processual e visando, sempre, a melhoria do objeto avaliado" (HOFFMANN, 2012, p. 13). O processo avaliativo na Educação Infantil pressupõe planejamento sobre concepção de avaliação que se quer implementar, qualificar os professores com formação em serviço, elaboração de instrumentos metodológicos que consigam registrar o percurso realizado (observação e registro) e socializar os avanços com as famílias de forma que elas consigam visualizar o caminho percorrido, bem como os avanços que seus filhos tiveram.

Vale ressaltar que:

avaliar o desenvolvimento de uma criança é uma ação complexa e exige da escola um olhar de extrema atenção, um conhecimento sobre o aprender e o desenvolver do aluno, para que assim, através de metodologias de avaliação ou de instrumentos variados seja possível aferir de maneira mais sistematizada, contemplando o indivíduo e seus avanços (SILVA; URT, 2014, p. 63).

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Infira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-9
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60541-Q62Y;



CNJ: 06.870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelaionato de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

Para que a escola alcance resultados favoráveis é necessário um caminho a ser percorrido que envolve um conjunto de ações por parte de toda a equipe escolar em que o professor é parte fundamental.

O IDEB, é uma avaliação externa e foi criado com o objetivo de medir a qualidade do aprendizado nacional e estabelecer metas para a melhoria do ensino e é feita em três etapas da educação: nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ao final do Ensino Fundamental e Ensino Médio. O que determina uma nota no IDEB é trabalhar com as crianças para que ela reflita sobre os conteúdos que estão aprendendo, conteúdos estes que tenham significado para elas. É necessário investir no letramento, na ampliação cultural desde o primeiro ano de forma prazerosa e ter professor pesquisador, cuidadoso, que planeje suas propostas com intencionalidade considerando o que as crianças já sabem e o que precisam aprender. A tecnologia pode contribuir se for utilizada como uma estratégia a mais que deve fazer parte de um planejamento coerente e cuidadoso do professor que deve ser atento, pesquisador, observador e mediador. Como forma de avaliar as contribuições da plataforma PlayTable no IDEB, seria interessante a aplicação de instrumentos metodológicos que mensurassem estes resultados mapeando alunos e professores.

A plataforma possui um portal para acompanhamento e gestão. Através do portal online, os gestores da educação podem monitorar os dados de uso de seus equipamentos, desde a localização e o tempo de uso de cada mesa, até o desempenho de cada aluno, turma ou grupo. O professor administra os aplicativos instalados e tem acesso a suporte técnico e materiais de capacitação continuada, porém é essencial que a escola em parceria com a empresa cuide da formação continuada na busca de novos conhecimentos e metodologias para facilitar o processo ensinoaprendizagem.

O uso da plataforma PlayTable, com a mediação do professor pode contribuir para o desenvolvimento integral do aluno, já que o professor pode utilizar as atividades como forma de desenvolver a linguagem e a psicomotricidade, além de estimular o pensamento lógico, crítico e criativo da criança. Mais tarde, nas etapas seguintes, esse contato inicial vai permitir ao aluno que utilize os meios digitais no seu dia a dia de maneira consciente e intencional, refletindo criticamente sobre esse uso; propicia uma aprendizagem mais significativa utilizando atividades que conversam com a realidade pessoal das crianças e colocam o aluno como protagonista e estimula a autonomia em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem; desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, por utilizar uma linguagem próxima do dia a dia das crianças, as atividades tecnológicas e lúdicas estimulam a interação e o envolvimento dos alunos; aproxima o professor da realidade dos alunos já que especialmente nesta etapa o professor é uma figura muito presente e importante no desenvolvimento.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

CONFERE COM O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-10
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60542-B032;



Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>



Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular



TJPB

O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelionato de Notas. Proveniente nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

Contudo, não podemos esquecer que o uso da PlayTable nos diferentes segmentos da educação dever ser utilizada para colaborar com o aprendizado, devendo haver uma combinação entre o uso da PlayTable e as brincadeiras tradicionais, as atividades físicas e o contato com a natureza.

Desta forma oferecemos um processo de ensino de aprendizagem mais significativo.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro

Pedagoga Maio/2021

Referências Bibliográficas

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. *Infância, Mídias e Aprendizagem: Autodidaxia e Colaboração*. Revista Educação & Sociedade, Campinas, vol. 29, n. 104-Especial, págs. 717, 741, 746, out. 2008. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BRUNER, Jerome S. *O processo da educação*. São Paulo, Nacional, 1971.

HOFFMANN, J. *Avaliação e educação infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança*. Porto Alegre: Mediação, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

LEMO, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MORAES, S.A., TERUYA, T.K. *Paulo Freire e formação do professor na sociedade tecnológica*. Págs. 2, 5, 7. UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, PR. 2010.

MORAN, J.M.; MASETTO, M.T.; BEHRENS, M.A. *Novas Tecnologias e mediação pedagógica*. 21ª edição revisada e atualizada. Págs. 12, 31 e 53 – Campinas, SP: Papirus, 2013.

SILVA, J. P.; URT, S. C. *Educação infantil e avaliação: uma ação mediadora*. Nuances: estudos sobre Educação. Presidente Prudente: v. 25, n. 3, p. 56-78, set./dez. 2014

WINNICOTT, Donald Woods. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago. 1975.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-11
Data: 25/06/2021 08:27:59
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60543-VVSV;



CNJ: 06.870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estados, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Valber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular



TJPB

O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no TABELIONATO de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.



playmove

tecnologia
que diverte e
ensina



A Playmove é uma EdTech brasileira que nasceu em 2013 com o propósito de transformar o processo de aprendizagem em algo divertido, interativo e estimulante. Sediada em Blumenau-SC, a empresa é a criadora e fabricante da PlayTable, a maior plataforma de jogos pedagógicos do Brasil.

EMPRESA BENEFICIADA: LEI DA INFORMÁTICA

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MCTIC

CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

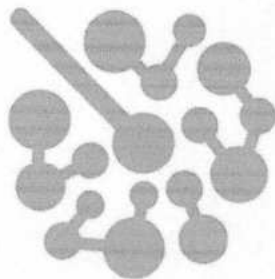


Porto

PORTO SEGURO AUTOMÓVEL

RCF-V E APP + FROTA


Condições Gerais

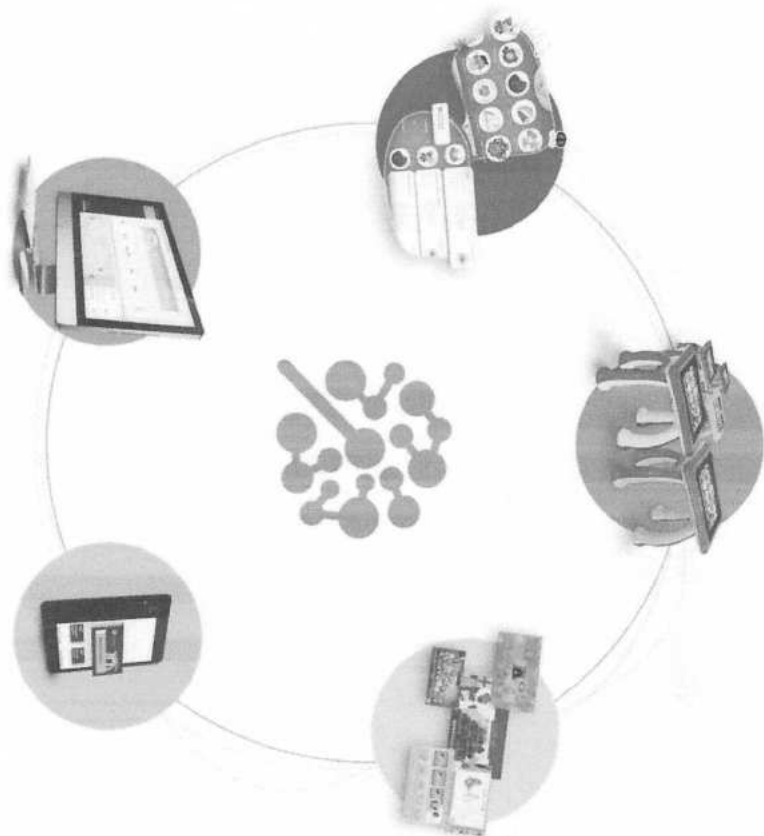


playmove

tecnologia
que
diverte e
ensina

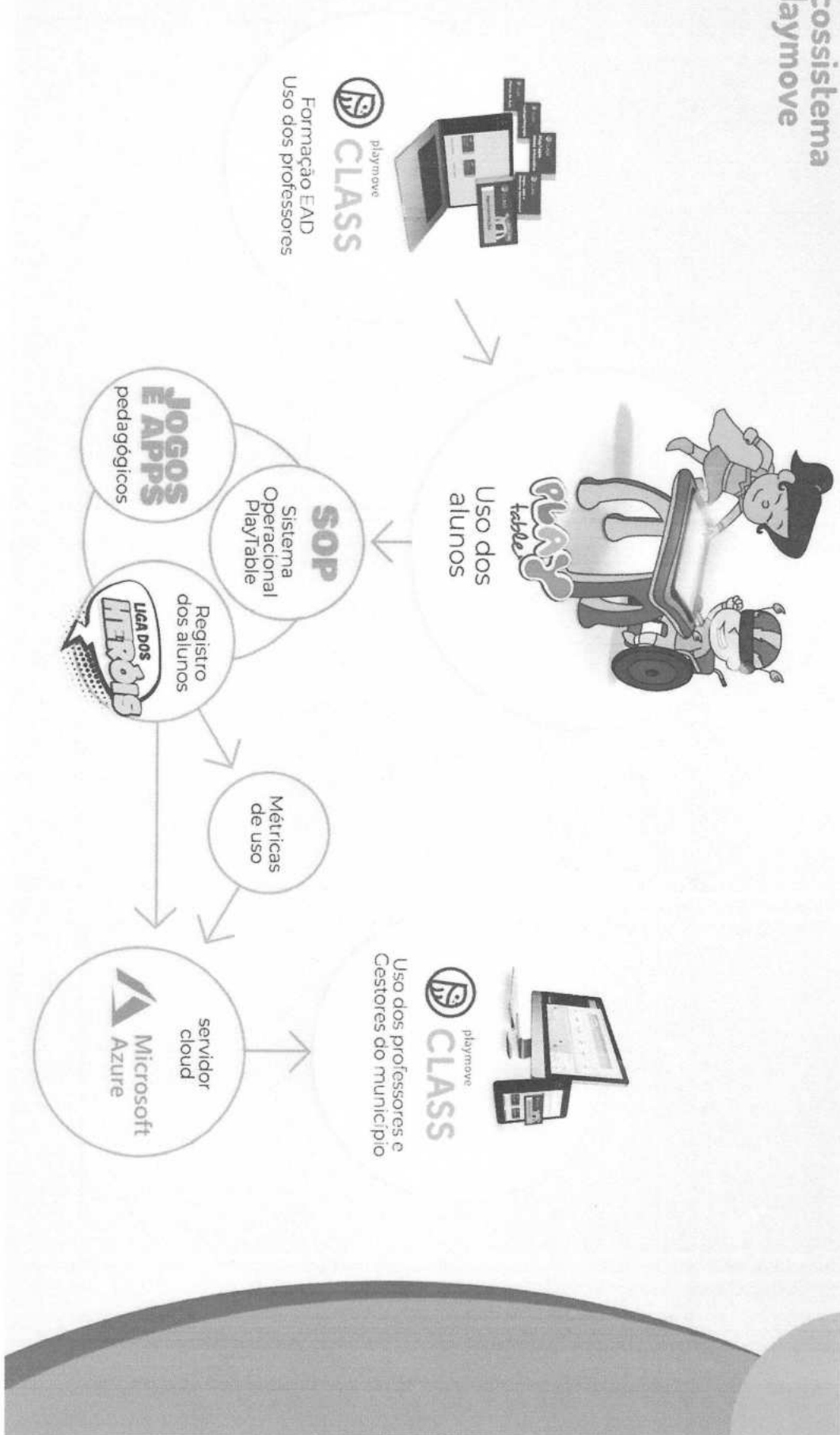
**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 46.350.074-2
Secretária



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



CONFERE COM
O ORIGINAL

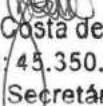

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Aprender brincando é mais divertido

Play
table



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG/45.350.074-2
Secretária



**UM ECOSISTEMA DE
APRENDIZADO BASEADO
NA LUDOPEDAGOGIA**

O Ecossistema Playmove
aproveita a linguagem
natural da criança:
o brincar.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A PlayTable é uma plataforma multidisciplinar com jogos e aplicativos para Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Especial.

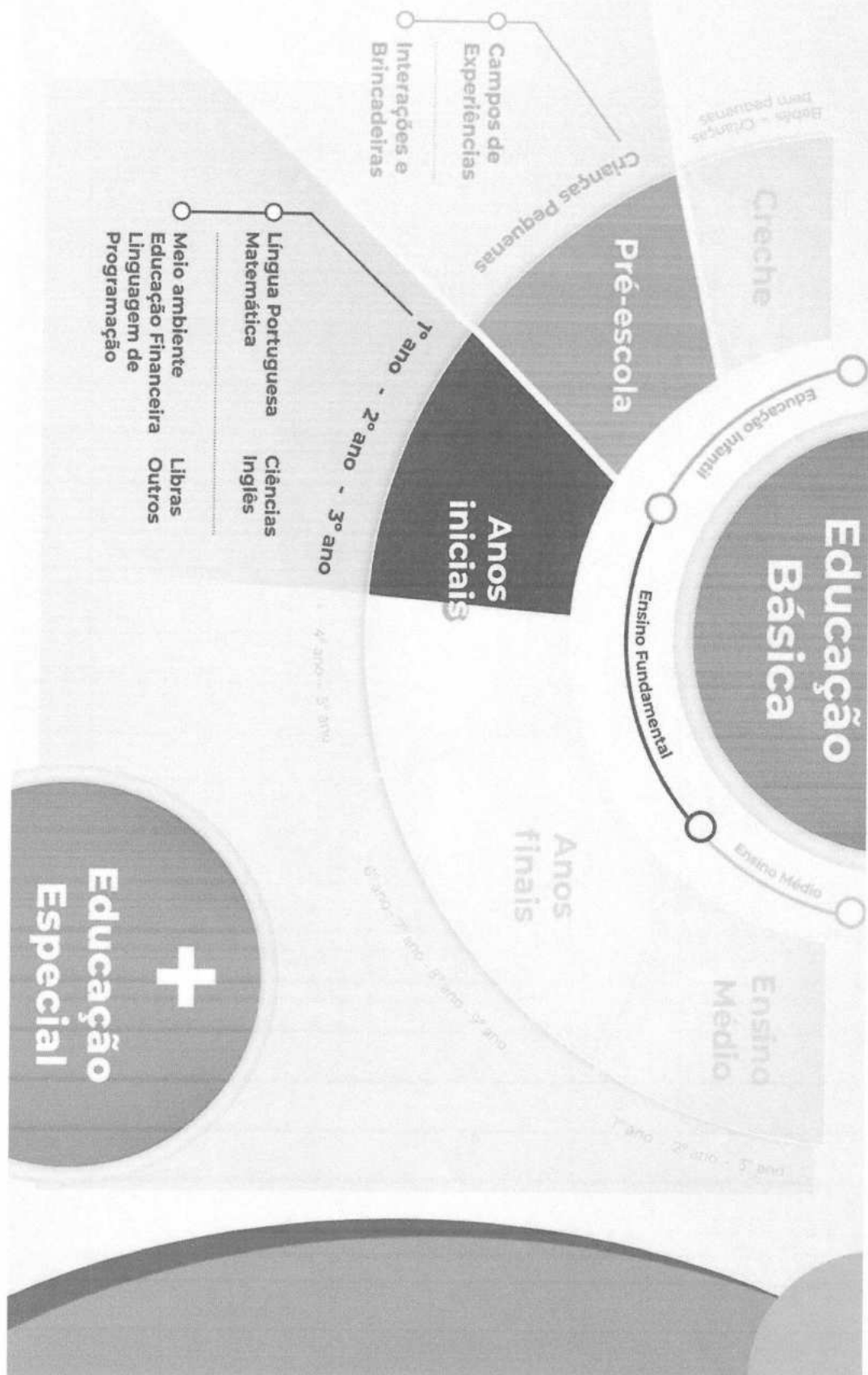
São diversos recursos disponíveis, como jogos, livros digitais, cliques musicais e desenhos animados, tudo validado por especialistas e alinhados com a BNCC.



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

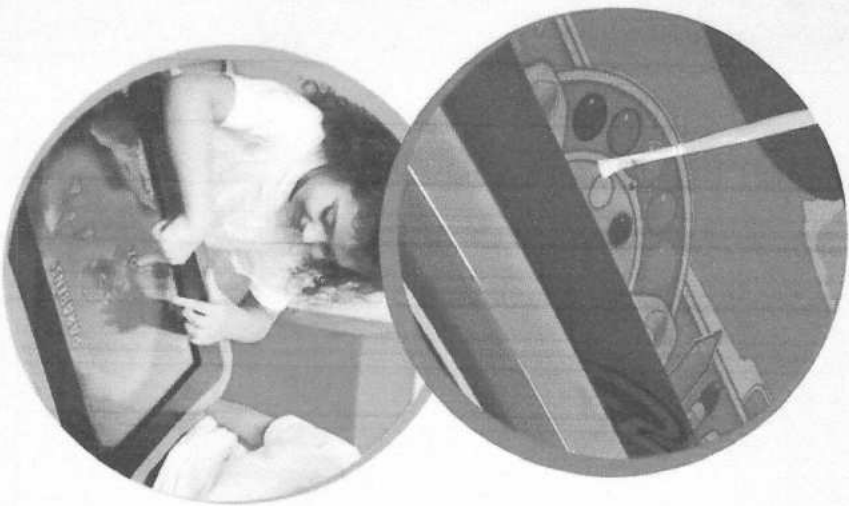
Nossa atuação



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFFERENCIAIS DA PLAYTABLE




Tela multitoque

Use o dedo, pincel, ponteiros ou outros objetos que auxiliam no uso da PlayTable

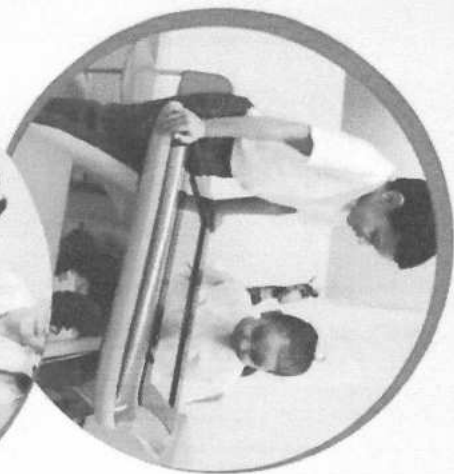
Full HD

21,5 polegadas e com tecnologia IPS, que garante maior ângulo de visão

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



Resistente e segura

Construída para resistir a impactos e pensada na segurança das crianças.



Aprendizado coletivo

Crianças brincam, exploram, se desenvolvem e aprendem juntas!

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



Sem apologia a violência

Conteúdos 100% educativos e focados em uma experiência lúdica para as crianças.

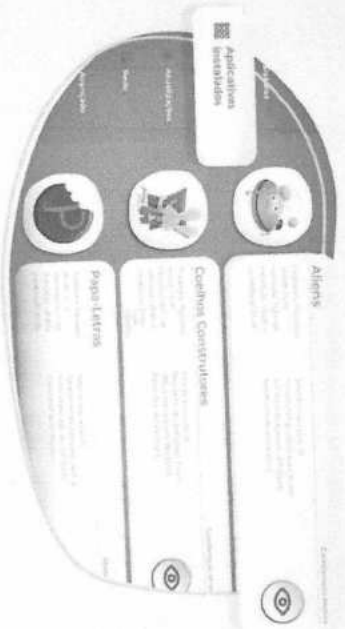
Empresa brasileira

A PlayTable é desenvolvida e fabricada no Brasil.

CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

DIFERENCIAIS DA PLAYTABLE



SOP - Sistema Operacional PlayTable

Controle e gestão dos aplicativos, conexão com a internet, atualizações e instalação de novos recursos.

Não acessa:

- redes sociais,
- publicidade,
- conteúdos não pedagógicos ou inadequados para a faixa etária.

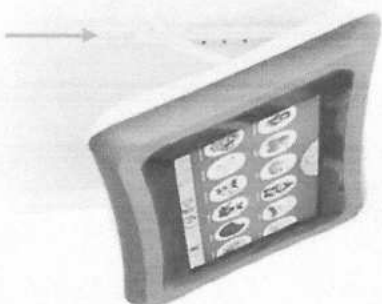
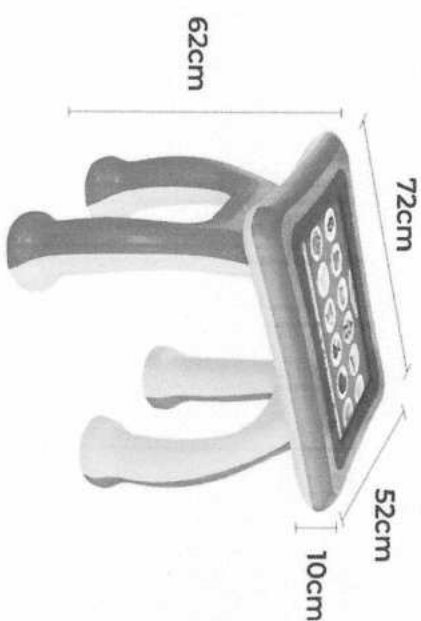


CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária


MESA INTERATIVA E MULTIDISCIPLINAR

A PlayTable pode ser usada diretamente sobre o chão, no formato de mesa ou com suporte de parede.



Suporte de parede
padrão VESA.
[Acessório opcional]

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 48.350.074-2
Secretária

CERTIFICAÇÕES

CIEB
CENTRO DE INOVAÇÃO PARA
A EDUCAÇÃO BRASILEIRA

GUIA EDUTECH



CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA



LIVRE

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2^{da}
Secretária

Educação Infantil

Nossa proposta para a Educação Infantil está centrada nas interações e brincadeiras, um dos pilares da BNCC que embasam as práticas pedagógicas e metodologias para este período.

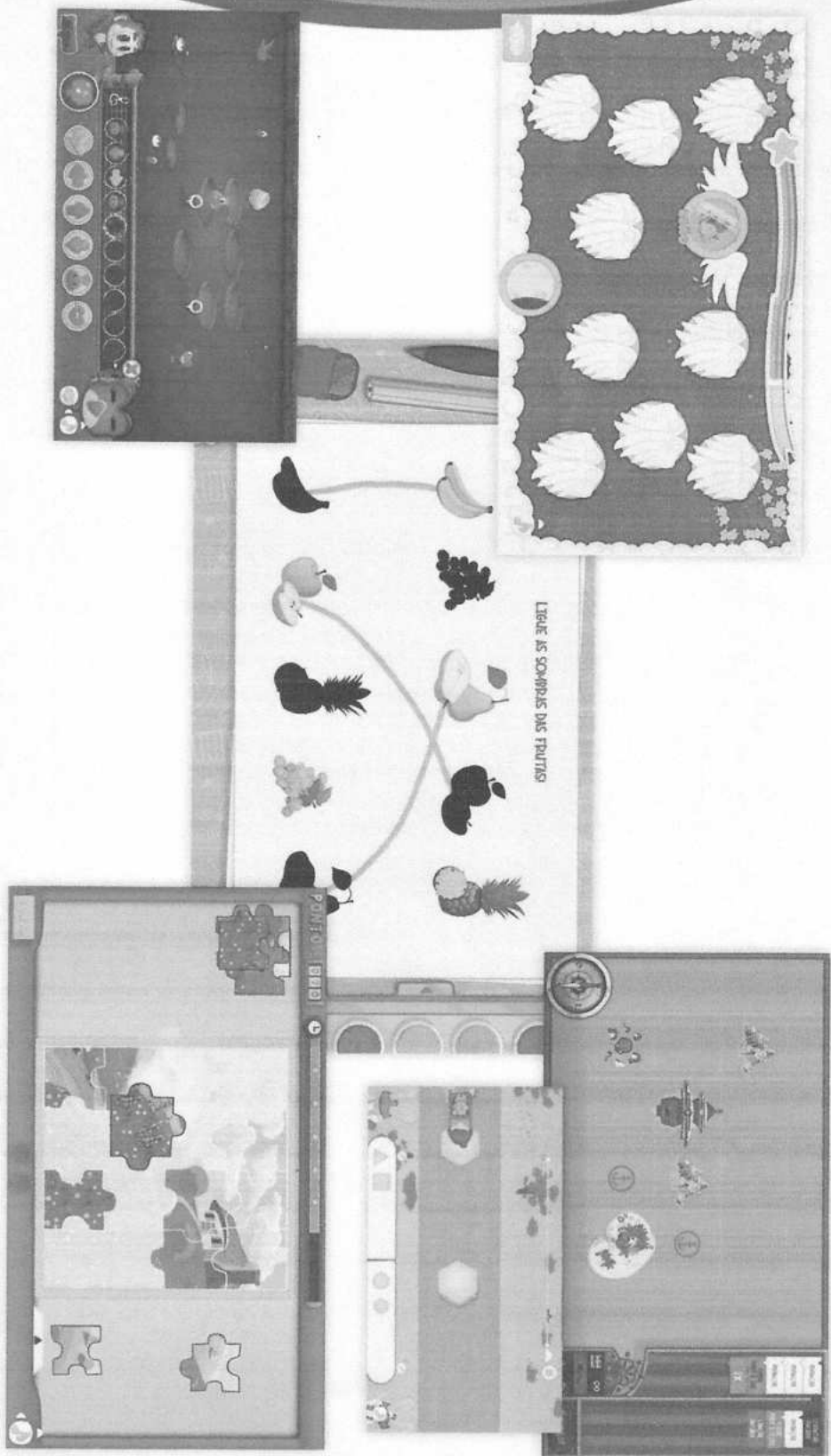
Através das atividades com os jogos e aplicativos da PlayTable, as crianças vão brincar, explorar, expressar e conviver juntas.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

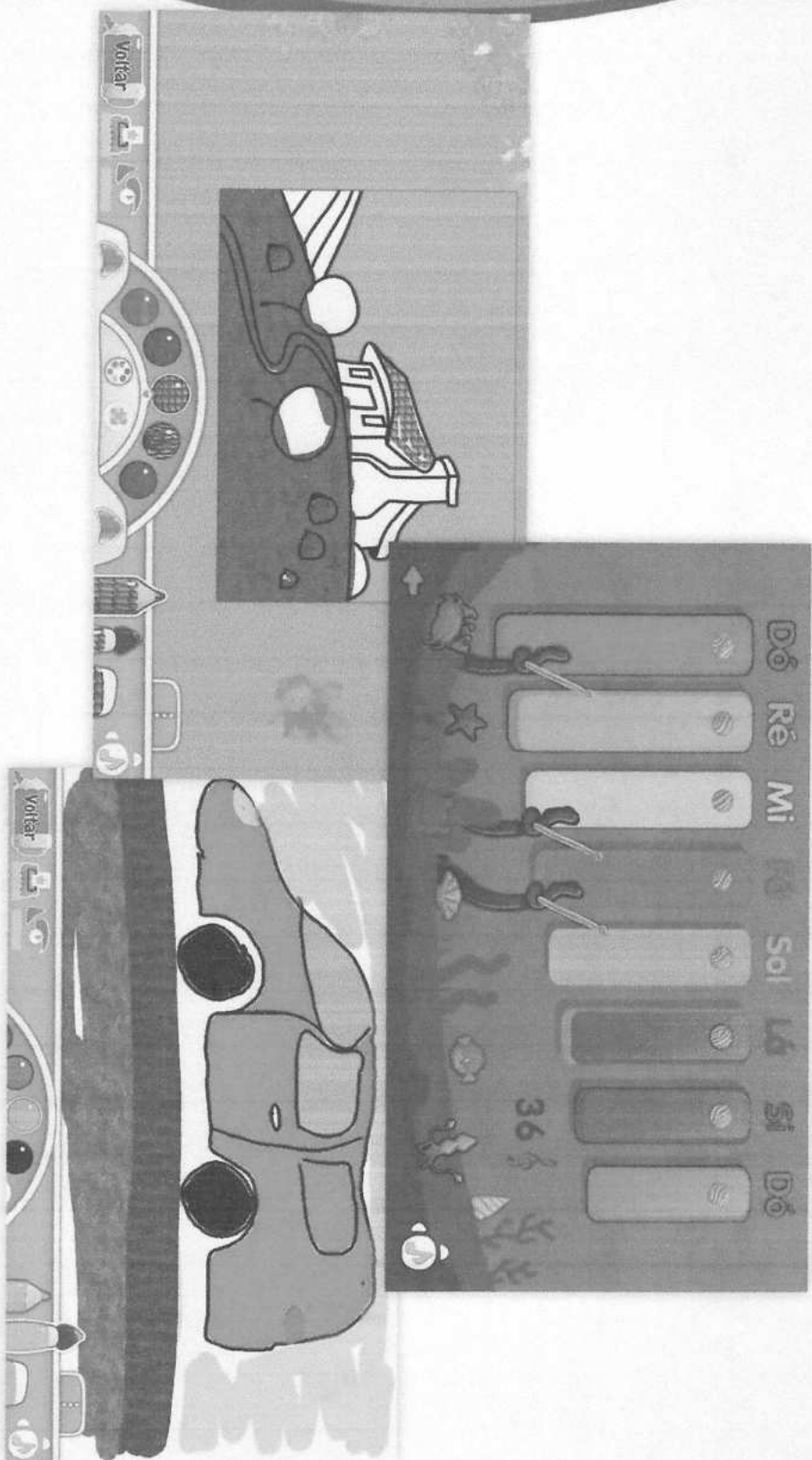
Raciocínio Lógico e Coordenação Motora



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Azevedo
RG: 45.350.074-2
Secretária

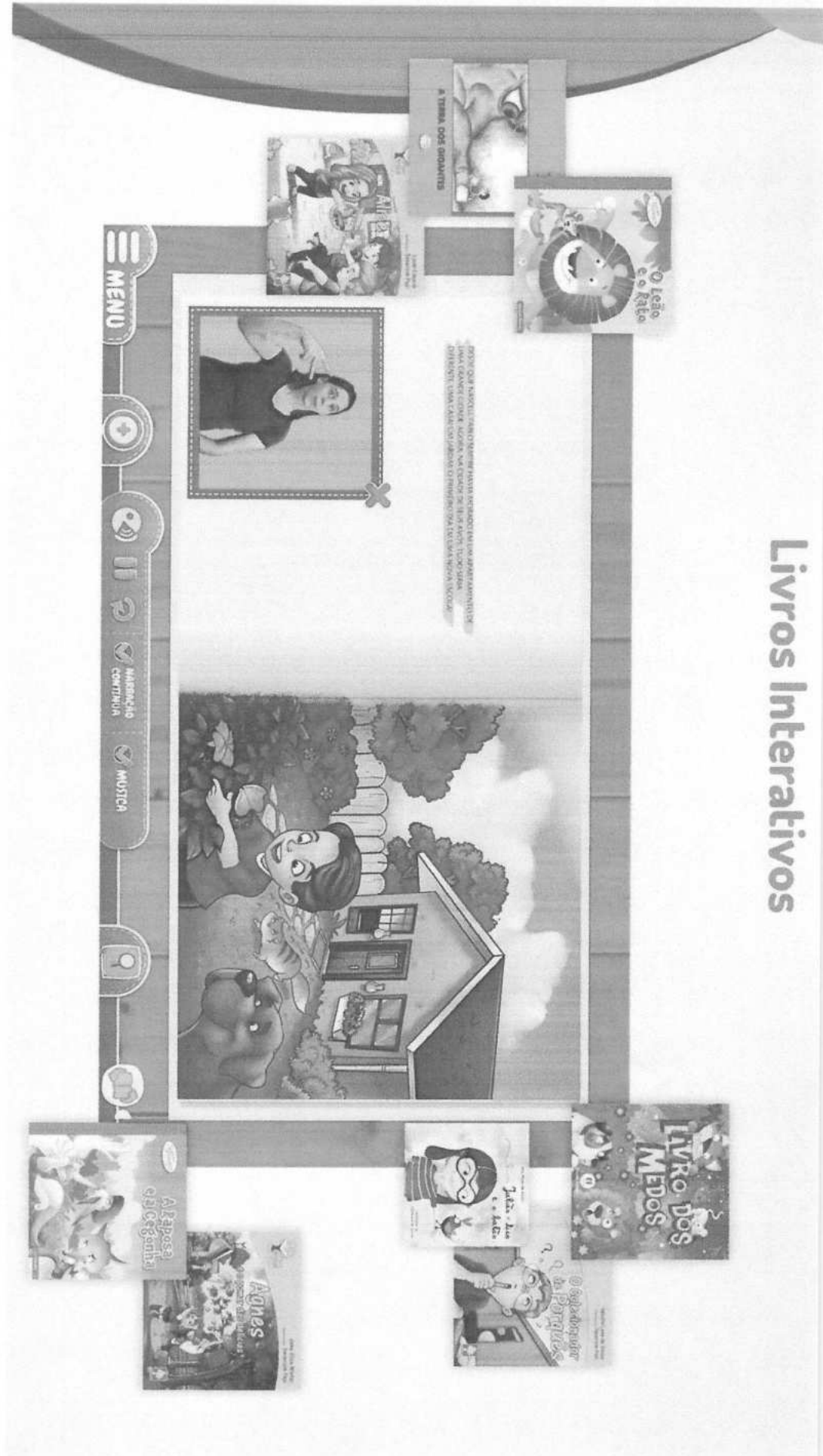
Arte



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Livros Interativos



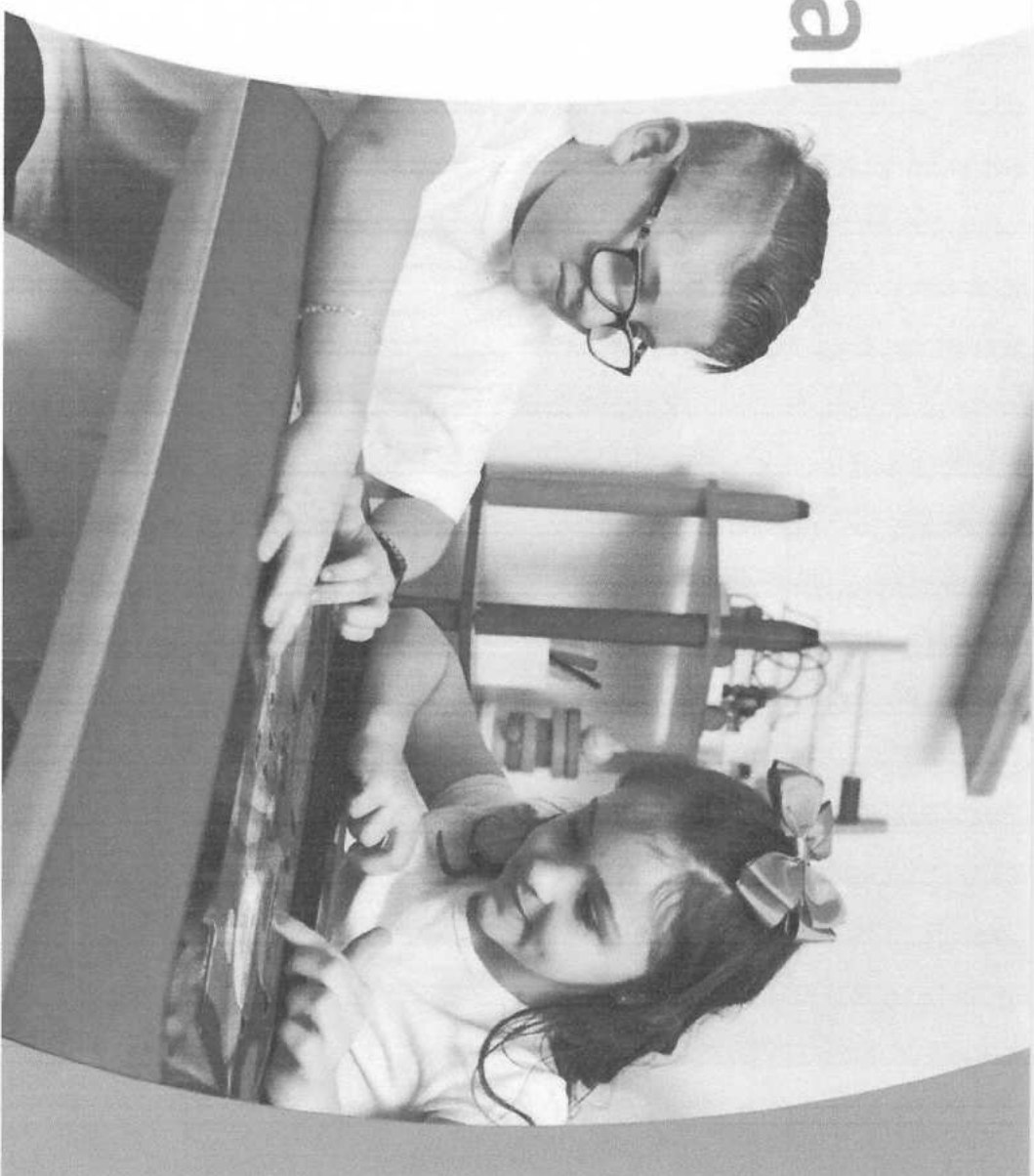
Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

*CONFERE COM
O ORIGINAL*

Ensino Fundamental

Para os anos iniciais, a PlayTable oferece vários recursos que apoiam o desenvolvimento da linguagem, da matemática, das ciências humanas e da natureza. Os conteúdos já estão integrados dentro dos jogos, curados e preparados por uma equipe de especialistas.

Também conta com jogos para o ensino de programação, meio ambiente, língua inglesa, Libras e muito mais.



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

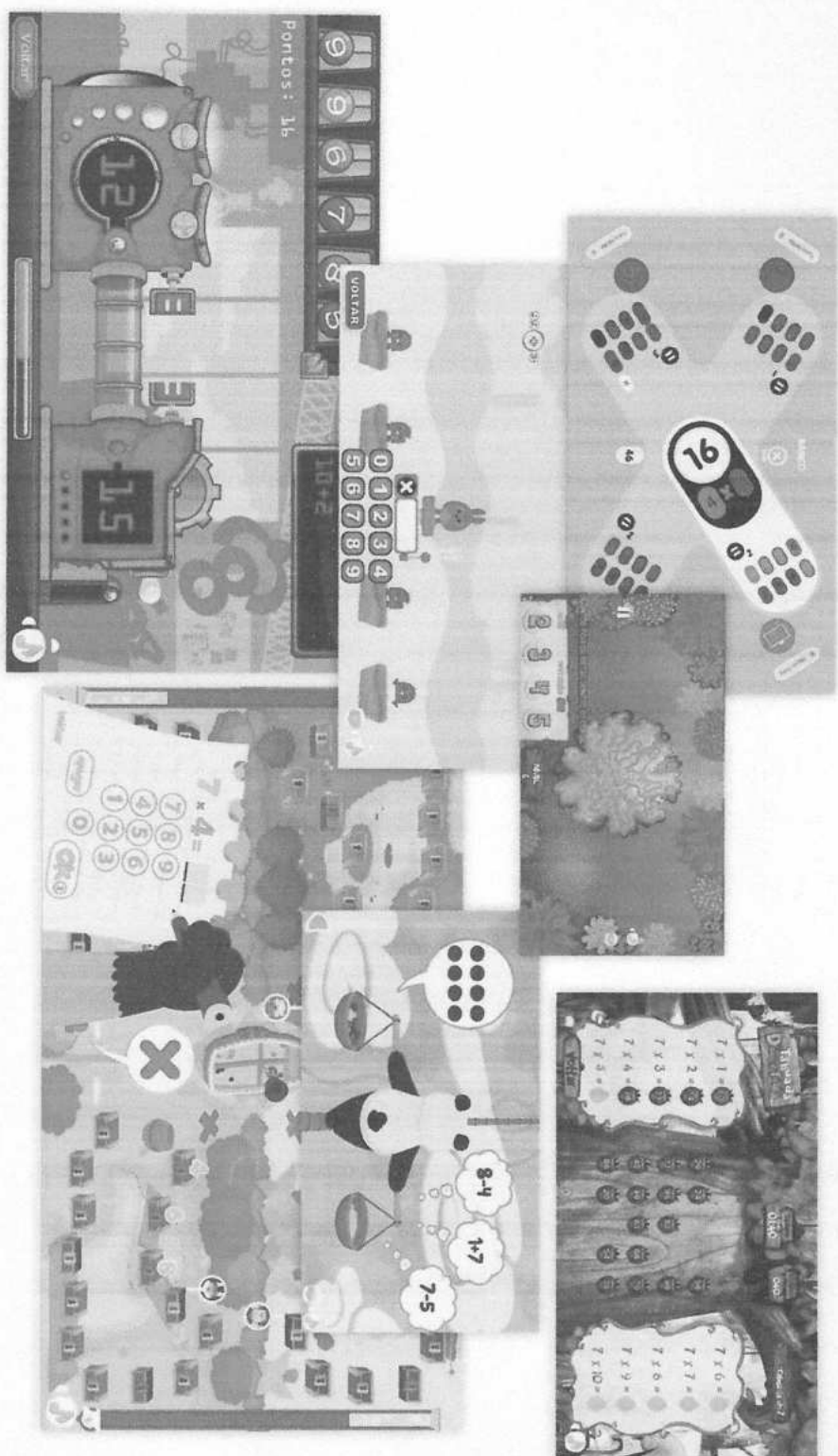
Alfabetização



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Matemática



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Educação Especial

A PlayTable conta com jogos alicerçados na fonoaudiologia e em metodologias específicas para crianças com autismo, síndrome de down, surdos, entre outros, tanto para o uso clínico quanto para o trabalho de inclusão nas escolas.

Metodologia baseada no lúdico: jogos com temáticas cativantes para uma rotina prazerosa, beneficiando crianças de várias faixas etárias.

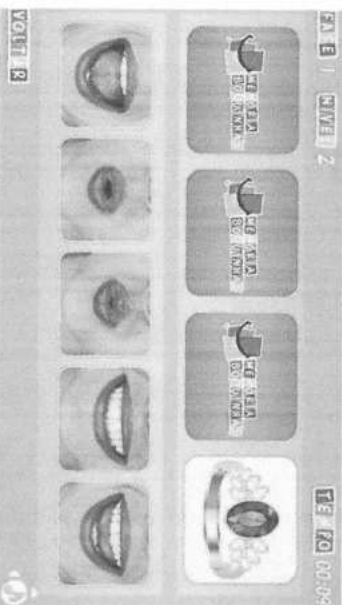


**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Conheça alguns jogos para Educação Especial

alfabetização
e matemática



coordenação motora



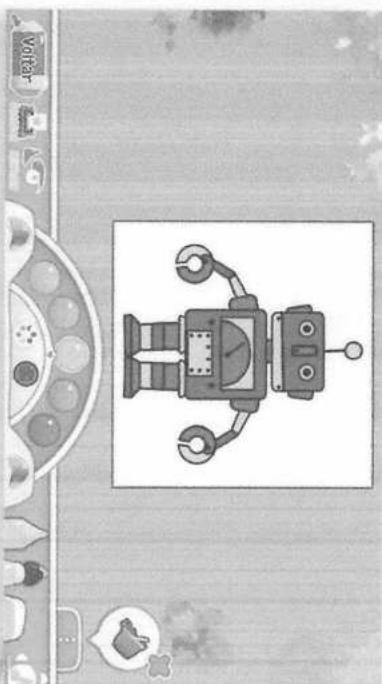
contação de histórias,
literatura, linguagem



Clique e assista ao vídeo:
conheça mais jogos para
Educação Especial



concentração,
memorização,
percepção
espacial e
muito mais

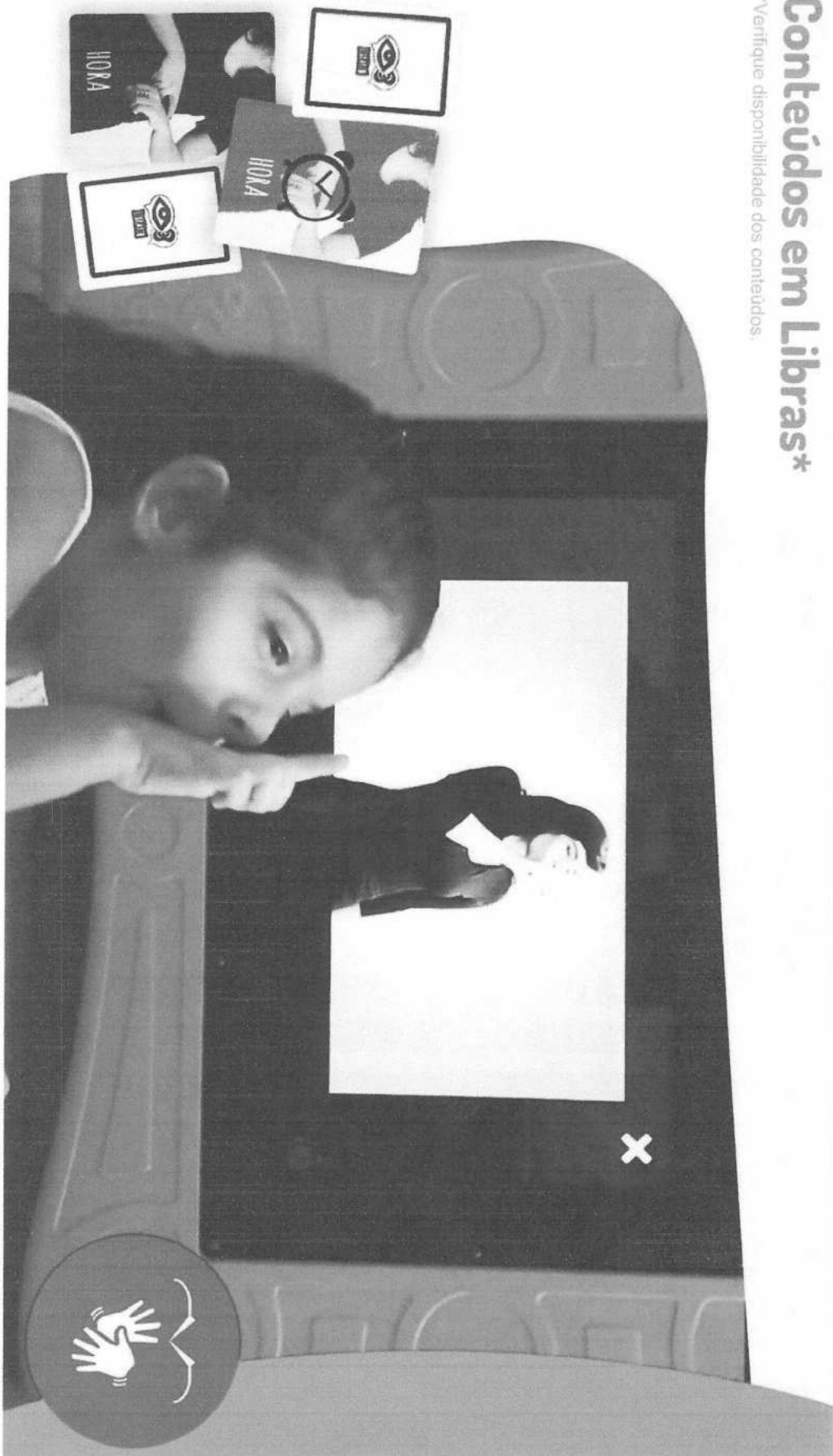


CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Conteúdos em Libras*

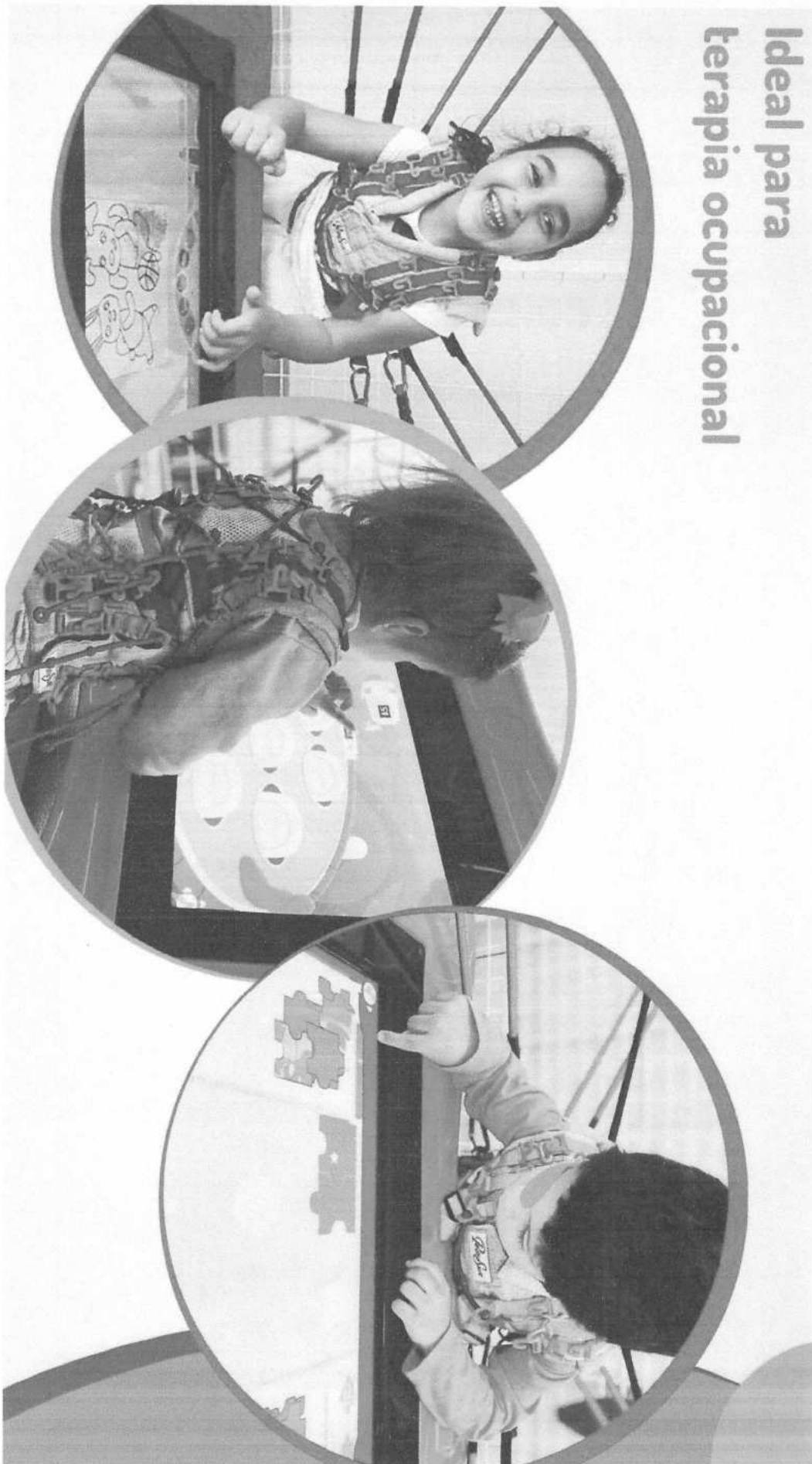
*Verifique disponibilidade dos conteúdos.



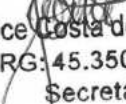
CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

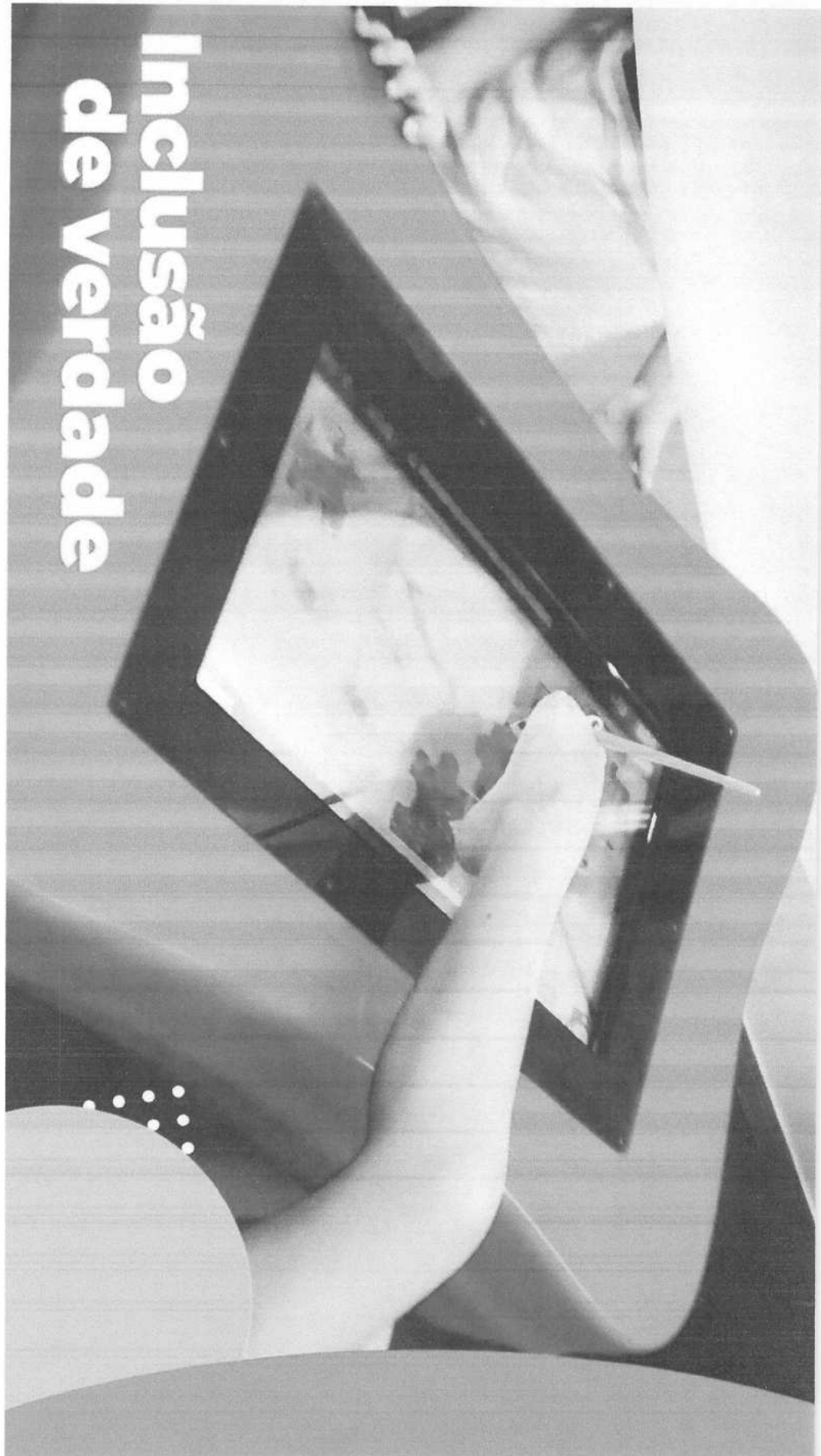
Ideal para terapia ocupacional




**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Inclusão de Verdade



**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

MILHARES

de atividades educativas

jogos
pedagógicos

aplicativos
pedagógicos

livros
interativos

Recursos alinhados aos Componentes
Curriculares e aos Campos de
Experiências da BNCC

BNCC

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



playmove

CLASS

Gestão do aprendizado
e formação continuada.



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

EAD

Formação para todos os professores da rede.



Como fazer
do lúdico uma
ferramenta de
aprendizagem.



Como inserir a
tecnologia da
PlayTable no
planejamento.



Como trabalhar
na prática as
habilidades da
BNCC.



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Sua plataforma de gestão educacional

Ao alcance de um clique, os professores e gestores têm acesso às informações dos equipamentos, jogos instalados, tempo de uso, atualizações, informações de suas turmas e muito mais.

Um conjunto de indicadores detalha a evolução de cada aluno, mostrando as áreas de melhor desempenho ou a necessidade de reforço.

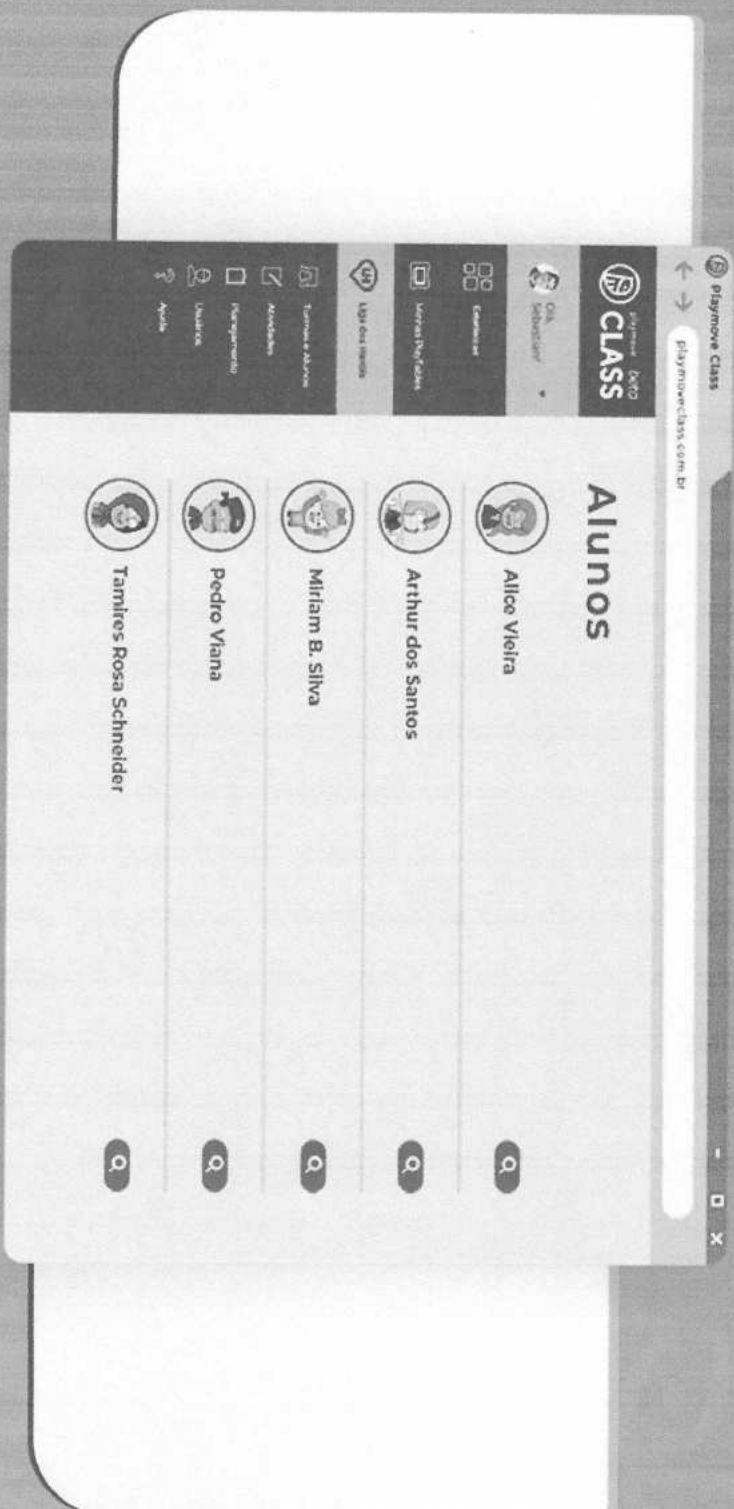
Os dados permitem que os professores criem estratégias para otimizar o aprendizado.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

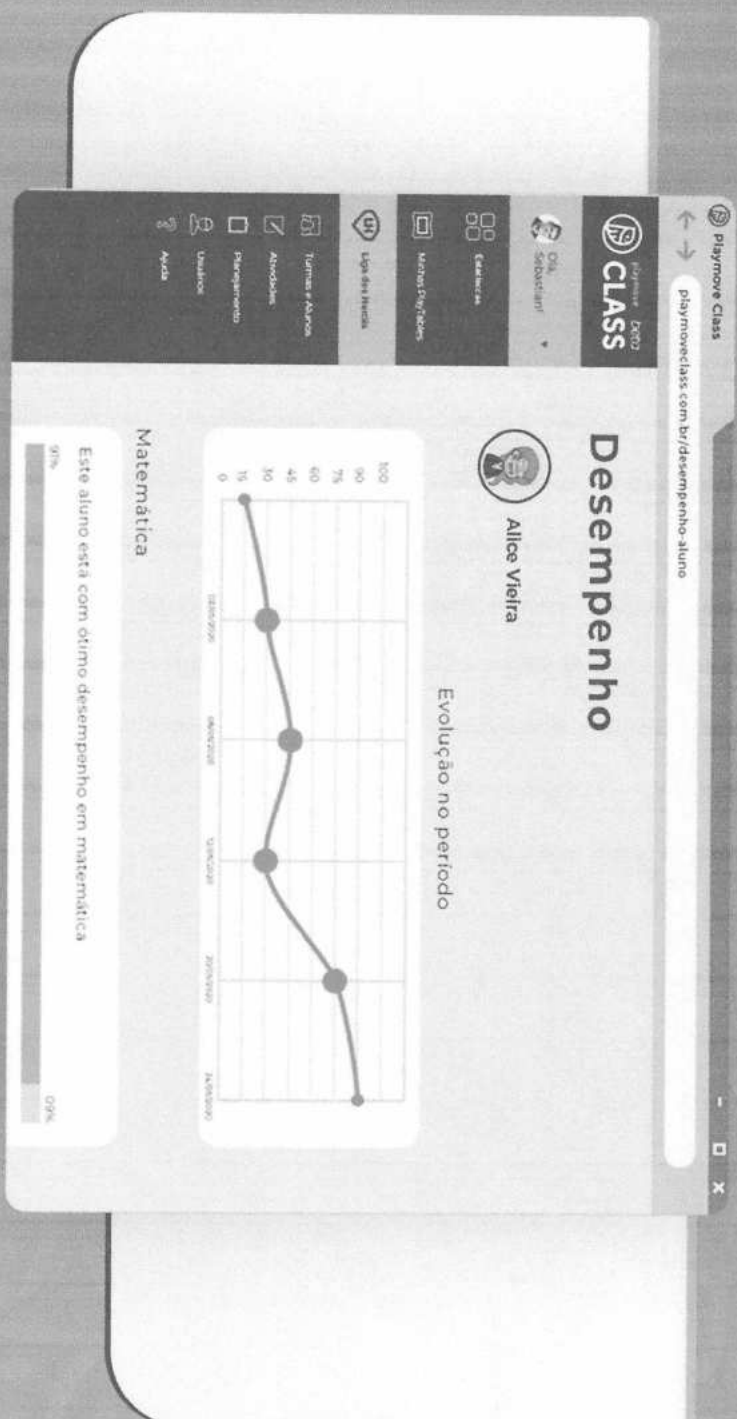
Acompanhe o desenvolvimento de turmas e alunos.



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Acompanhe o desenvolvimento de turmas e alunos.



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Empresa acelerada



ARTEMISIA

Empresa acelerada

endeavor
BRASIL

Empresa investida



Premiações



Design Catarina
2ª Edição 2015
Brasil



Prêmio
Inovação
Catarinense
Professor Caspar Erich Stemmer



Selecionada
Tech2Play 2017
Alemanha




Vencedora categoria
Inovação em Produto 2021
Brasil

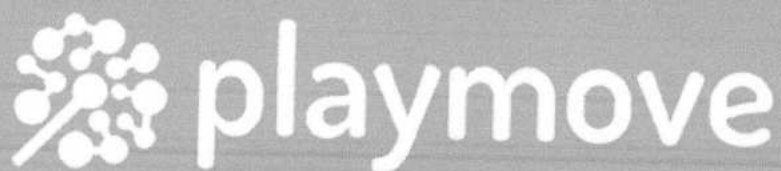


Finalista prêmio
Brasil Criativo 2019
Brasil



CONFERE COM
O ORIGINAL


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



Fundamentação Teórica: Ecossistema Playmove

Aprender brincando é mais divertido!

O Ecossistema Playmove é formado por um conjunto de recursos para desenvolver e potencializar o aprendizado para alunos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação Especial. O produto principal deste Ecossistema é a PlayTable, que é uma mesa interativa e multidisciplinar com sistema operacional próprio e um conjunto de jogos e aplicativos pedagógicos alinhados com a Base Nacional Comum Curricular. Além da PlayTable, o Ecossistema conta também com um Portal de formação para professores e gestão do aprendizado, que é o Playmove Class.

A premissa para o desenvolvimento desses recursos é aproximar os componentes curriculares ao cotidiano das crianças, usando para isso a linguagem que elas melhor conhecem: o brincar.

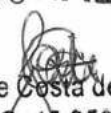
Para tornar o processo em sala de aula mais divertido, interativo e significativo para as crianças, a Playmove se utiliza da Ludopedagogia em uma estratégia que promove o desenvolvimento de habilidades e competências por meio de jogos e aplicativos.

Ludopedagogia é o ramo da pedagogia que estuda a influência da abordagem lúdica na educação. Lúdico é uma palavra que vem do latim, Ludus, que significa jogo, recreação ou diversão. O brincar está inserido no desenvolvimento das crianças e é da natureza delas buscar a brincadeira e o elemento lúdico no mundo.

À medida que as crianças vão crescendo, o lúdico fica cada vez mais presente pois é uma linguagem inerente à infância. O que a ludopedagogia se propõe a fazer é justamente explorar essa linguagem natural das crianças para inserir uma prática pedagógica.

Segundo Redin (2000), "a criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de se aproximar sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma" (p.64).

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Jean Piaget (1998) manifesta-se em relação à importância do movimento da brincadeira na infância, reforçando que a primeira linguagem que a criança compreende é a linguagem do corpo, a linguagem da ação. Para ele, é por meio do corpo que a criança interage com o meio. Já Vygotsky (1978) define o brinquedo como algo que preenche as necessidades da criança, o que significa entendê-lo como algo que motiva para a ação.

Durante todo o seu desenvolvimento, a criança se depara com momentos de frustração, coisas que ela não consegue realizar. É em seu mundo imaginário que ela recria a realidade, resolve conflitos, realiza o que não poderia realizar no "mundo real". Vygotsky (1989) aponta que na fase pré-escolar as crianças estão muito abertas a esses momentos de criatividade e propensas a aceitar desafios.

Mas, a ludopedagogia não é a inserção da brincadeira pura e simples dentro da escola. Ela deve servir a propósitos pedagógicos e deve estar alinhada às diretrizes curriculares. Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e estimule a criança a sentir prazer na realização das atividades lúdicas. Na prática, é uma brincadeira com objetivos.

No Ecosistema Playmove, cada recurso tem um propósito específico. Enquanto as crianças encaram os desafios, elas observam, lêem, interpretam, criam e definem ações. Ao tentar e errar, desenvolvem novas competências fundamentais para o seu desenvolvimento.

LUDICIDADE E COLETIVIDADE


O melhor e mais completo agente motivador para as crianças é a brincadeira. Além de ser uma linguagem inerente à infância, tem a capacidade de engajar naturalmente as crianças. O brincar pode acontecer de maneira individual, porém é na coletividade que ele amplia seu potencial. Crianças que brincam juntas expandem suas referências.

Bomtempo e Going (2012, p. 21) dizem que "neste sentido, brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver em uma ordem social e em um mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança."

O desenvolvimento das tecnologias têm mudado a forma como crianças e jovens interagem com o mundo. Os anseios das novas gerações têm sido moldados pelo excesso de informações e imediatismo de respostas, proporcionado pelo amplo acesso às ferramentas digitais. Diante disso, o papel da escola não se resume simplesmente a integrar equipamentos ao ambiente escolar. É preciso que a tecnologia seja uma aliada da educação e que possa ser um diferencial para engajar estudantes, mostrando o potencial da coletividade para a construção de conhecimento.

O Ecosistema Playmove vem suprir essa demanda, proporcionando uma experiência digital, interativa e com objetivação pedagógica. O Ecosistema Playmove é uma inovação tecnológica sem precedentes para a educação, uma proposta com

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

e única, que prestigia a construção e desenvolvimento coletivos, sendo hoje reconhecidamente referência no mercado, não possuindo similares que tenham alcançado tal nível de aperfeiçoamento técnico e funcionalidades.

O desenvolvimento dos recursos é feito por uma equipe multidisciplinar, com especialistas em várias áreas, entre pedagogos, ludopedagogos, psicólogos, artistas, desenvolvedores, entre outros. A equipe da Playmove vivencia diariamente as necessidades do mundo educacional, com profissionais especializados que trabalham com a premissa que "se uma criança não pode aprender da maneira que é ensinada, é melhor ensiná-la da maneira que ela pode aprender" (Marion Welchmann). Todos os recursos são desenvolvidos especificamente para o Ecossistema Playmove, possibilitando a perfeita sintonia entre a parte física e o equipamento e a parte digital.

O BRINCAR NA BNCC

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), "a Educação Infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar o seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-lo em seu cotidiano." (BRASIL, 2017, p. 41)

O brincar, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

Por isso, o brincar não deve ser considerado como um "tempo ou espaço" separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando.

A TECNOLOGIA NA BNCC

Crianças e jovens têm contato ativo com várias tecnologias e estão totalmente inseridas na cultura digital. A tecnologia está tão presente no cotidiano que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata diretamente do tema em diversos momentos. É possível perceber a presença do elemento tecnológico em várias das Competências gerais da BNCC, mas duas delas dão ênfase ao tema:

- Competência Geral **Comunicação** - Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Competência Geral **Cultura Digital** - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

CONFERE COM
O ORIGINAL

O objetivo das competências citadas é o desenvolvimento do aluno para expressar-se e partilhar informações, sentimentos, ideias, experiências e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. Para comunicar-se no mundo contemporâneo, a criança precisa dominar os canais digitais de comunicação. O primeiro desafio é compreender os diferentes estilos de linguagem e as diversas etiquetas de comportamento social para cada meio de comunicação. E, para além de se expressar, a criança precisa cuidar de sua segurança digital, entender e respeitar o direito dos demais e estabelecer seu perímetro de privacidade, acessar e produzir informações e conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo de autoria.

Dada a importância da tecnologia para a comunicação, entendemos que a PlayTable é otimizada como ferramenta ao ser integrada aos planos de aula - compondo o planejamento estratégico - não como um complemento, mas como um elemento estruturante que se alia às demais tecnologias, novas ou tradicionais, para dar significado ao processo de ensino-aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS ALIADO À ABORDAGEM LÚDICA DOS COMPONENTES CURRICULARES

Em sua essência, os jogos apoiam o desenvolvimento de habilidades e competências. Para jogar, as crianças precisam mobilizar suas habilidades no enfrentamento de desafios. Os aplicativos da PlayTable potencializam esse desenvolvimento, promovendo:

- | | |
|---------------------------------|--|
| • Raciocínio lógico | • Compreensão e empatia |
| • Administração de recursos | • Estratégia |
| • Visão sistêmica | • Assertividade |
| • Análise de cenários | • Comunicação efetiva |
| • Tomada de decisão | • Interpretação textual |
| • Visão espacial e lateralidade | • Resolução de conflitos |
| • Coordenação visuo-motora | • Entre muitas outras habilidades e competências |

Os jogos e aplicativos da PlayTable dão contexto aos componentes curriculares. A criança joga para alcançar um objetivo, resolver uma questão. Esta forma inovadora de abordagem aos componentes curriculares convida o estudante à experiência, despertando seu interesse e sua motivação. É dessa forma que a língua portuguesa, a matemática, as ciências humanas e naturais, aplicados à prática, tornam-se meios para o atingimento de metas.

Alguns temas integradores merecem atenção por serem suportes à sustentabilidade: trânsito, saúde, educação financeira, meio ambiente, entre outros, são trabalhados nos jogos trazendo as crianças para uma posição de autoras de seus próprios aprendizados.

A INCLUSÃO DIGITAL

Sabemos que a educação é um dever do Estado e da própria sociedade, que devem prover ferramentas que venham ao encontro dos anseios da sociedade moderna, como está especificado no Artigo 205 da Constituição Federal: "A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho." (BRASIL, 1988)

CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

O MEC, Ministério da Educação, vem propondo novas diretrizes para a educação brasileira. Tem incentivado e orientado métodos inovadores, visando superar a metodologia tradicional e buscando a melhoria dos índices educacionais, que estão muito aquém de outros países. Os antigos modelos expositivos de ensino cedem lugar a um modelo de educação que valoriza a criança e seu papel na sociedade, proporciona viver a infância na sua plenitude, valorando momentos de prazer, diversão e inclusão, reconhecendo ações que desenvolvam a criatividade, a crítica, a socialização, a inclusão e a tolerância.

As experiências de aprendizado não podem ficar pautadas no campo teórico, mas devem colocar o estudante como protagonista, buscando conceder significado a todo o processo de aquisição de conhecimento. A BNCC reconhece que a educação tem o compromisso com a formação e o desenvolvimento global, e que uma das ações fundamentais é o uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem:

"Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil." (BRASIL, 2017).

A escola não pode mais ficar inerte diante da tecnologia. Ela necessita ferramentas modernas e eficientes para as novas gerações de alunos. E é justamente papel da escola buscar, avaliar e aplicar recursos tecnológicos que promovam a inclusão digital e atendam aos direitos de aprendizagem e competências dos alunos atuais.

A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA, TRANSTORNOS GLOBAIS DO DESENVOLVIMENTO E ALTAS HABILIDADES OU SUPERDOTAÇÃO

Outra grande preocupação da educação contemporânea é possibilitar o acesso de todos a qualquer local, promovendo as devidas adaptações em todos os ambientes públicos e privados onde circulam pessoas. De fato, a sociedade já deveria estar preparada, pois pessoas com deficiência devem ter acesso livre para aprender, conviver e circular.

A escola, por ser um ambiente democrático que busca a construção do pensamento crítico e o desenvolvimento pleno dos indivíduos, tem por obrigação conceder acesso ao conhecimento a todos, independentemente das limitações motoras ou psíquicas, promovendo acessibilidade e autonomia dos alunos. O acesso à educação regular é garantido a todos por meio da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência ou Estatuto da Pessoa com Deficiência – Capítulo IV, Artigo 27, onde diz que:

"A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem." (BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de junho de 2015).

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Assim, as escolas devem prover estrutura de acessibilidade arquitetônica bem como a oferta de recursos pedagógicos específicos para o desenvolvimento da autonomia dos alunos com deficiência, buscando o desenvolvimento pleno e o acesso à informação.

Com a sua tecnologia inovadora, a PlayTable abre novas possibilidades à educação. Desde a sua concepção, a PlayTable integra no seu design o conceito de ludicidade, com formas arredondadas e cores divertidas, e sempre priorizou o acesso a todos os alunos com o mínimo possível de adaptações.

Por ser intuitiva, as crianças e adolescentes têm notória facilidade no manejo das atividades propostas nos aplicativos, contribuindo para os processos de alfabetização, inclusão social e digital, desenvolvendo competências necessárias para melhorar sua qualidade de vida, mesmo para aqueles alunos que não tem familiaridade com tecnologias. Sem dúvida, a interação possibilitará significativa melhora na vida destes alunos.

A PlayTable integra, desde o início, tecnologia de ponta utilizada nos dispositivos mais modernos do mercado. Possui uma tela multitoque de alta definição juntamente com um conjunto de componentes pensados especificamente para oferecer às escolas um equipamento capaz de suprir os anseios pedagógicos de professores e coordenadores. Além disso, o equipamento é robusto e tem total segurança quanto ao uso por muitas crianças, podendo ser operando diretamente pelos alunos, tendo o professor como mediador das atividades.

Um dos fundamentos da plataforma PlayTable é a possibilidade de incluir crianças com deficiência ou transtornos de aprendizagem nas interações com os outros alunos. A inclusão acontece verdadeiramente, na prática. Crianças com diferentes níveis de aprendizado interagem num mesmo aplicativo. Isso é possível pois a linguagem lúdica é inerente a qualquer criança, mesmo àquelas com deficiência ou transtornos de aprendizagem.

Para potencializar a acessibilidade, a PlayTable possui algumas características especiais:

TELA MULTITOQUE DE ALTA DEFINIÇÃO:

a tela multitoque da PlayTable reconhece o toque humano, de qualquer parte do corpo, e também de outros objetos, como pincéis, canetas, ponteiros de boca e de cabeça ou facilitadores de punho. Com isso, crianças com mobilidade reduzida podem usar a PlayTable com qualquer parte do corpo ou com acessórios.

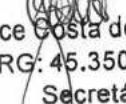
USO COMO MESA, NA PAREDE OU EM QUALQUER SUPERFÍCIE:

a PlayTable possui dois suportes que permitem o uso no formato de mesa, na posição horizontal, e também o uso na parede na posição vertical. O suporte de parede possui regulagem de angulação, facilitando o uso por cadeirantes ou crianças com mobilidade reduzida, proporcionando ergonomia aos seus usuários. Além disso, o tampo pode ser usado de forma independente em qualquer lugar, no chão ou em cima de uma mesa.

FOCO NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES:

para atender aos estudantes com deficiências intelectuais, os jogos são construídos para potencializar o desenvolvimento das habilidades cognitivas através de mecânicas que exercitam o raciocínio lógico e a coordenação motora. Por utilizarem uma linguagem lúdica e intuitiva, os jogos causam grande encantamento inclusive em crianças com deficiências intelectuais, tornando uma ferramenta extremamente efetiva para este trabalho. Além disso, os jogos são divididos em níveis diferentes de dificuldade, permitindo o uso conforme a evolução de cada criança, respeitando o seu tempo de aprendizado e tornando a jornada escolar mais prazerosa.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

ELEMENTOS DE USABILIDADE E INTERATIVIDADE:

para promover a inclusão de alunos com baixa visão e daltonismo, os elementos dos jogos são desenvolvidos em formatos e tamanhos suficientemente grandes para permitir a mesma experiência por alunos com baixa visão. Não há limitações no uso dos jogos por crianças com daltonismo, mesmo aqueles que usam as cores como critérios para as mecânicas, pois integram o código visual de cores chamado ColorADD, especificamente desenvolvido para pessoas daltônicas.

APOIO SONORO:

os jogos da PlayTable possuem apoio sonoro com narrações e trilhas, porém as mecânicas e interações podem ser feitas sem o auxílio do áudio, permitindo o uso também por crianças surdas. O aplicativo Contador de Histórias, que possui diversos livros infantis interativos, integra a Libras – Língua Brasileira de Sinais – simultaneamente com a contação narrada. Assim, crianças surdas podem interagir com os jogos e com os livros infantis no mesmo momento e em conjunto com crianças ouvintes.

PLAYTABLE - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS E FUNCIONALIDADES



TAMPO E PÉS

A PlayTable é produzida em plástico resistente e não oferece riscos de choques elétricos, já que sua voltagem interna é de 12 V. Possui formato arredondado e anatômico, gerando conforto aos usuários, impedindo quaisquer acidentes com quinas pontiagudas.

O plástico permite a higienização por meio de álcool gel e produtos de limpeza não abrasivos, como detergentes neutros, impedindo a contaminação e proliferação das bactérias e vírus.



TELA MULTITOQUE

A tela da PlayTable tem 21,5 polegadas, com tecnologia infravermelho, visão de 180 graus, full HD (alta definição) e é resistente a líquidos. A escolha por esta tela é fundamental para a execução das atividades propostas pela PlayTable. A tecnologia de toque infravermelho reconhece o toque dos dedos e também de outros objetos como pincéis, espátulas, entre outros. Este aspecto propicia o desenvolvimento da coordenação fina, da coordenação óculo-manual e da coordenação viso-motora, também por crianças com mobilidade reduzida. A função multitoque, por sua vez, torna possível a utilização por multiusuários, diminuindo assim a necessidade excessiva de equipamentos em uma mesma escola, contribuindo para o aprendizado coletivo.

O ângulo de visão de 180°, também conhecido como tecnologia IPS, permite que usuários com alturas distintas ou posicionados em ângulos diferentes visualizem o conteúdo na tela perfeitamente, evitando assim o efeito tela preta.

Já a característica full HD proporciona um maior detalhamento das artes gráficas, tornando as ilustrações mais atrativas e lúdicas. A resistência a líquidos também é importante para evitar danos ao equipamento.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

A tela é instalada de forma embutida, não permitindo acesso do usuário comum aos componentes internos, evitando danos ou acidentes. A tela de toque possui uma camada de proteção de 4mm para proteção dos componentes.



SUPORTE DE PAREDE

Este acessório é indispensável para possibilitar o uso da ferramenta por cadeirantes e alunos com mobilidade reduzida.

FUNCIONAMENTO OFF-LINE

Diferente da maioria das tecnologias educacionais disponíveis no mercado, a PlayTable tem todo o seu conteúdo instalado no equipamento, possibilitando assim o seu perfeito funcionamento e execução das atividades sem a necessidade de conexão à internet, levando em conta a deficiência de acesso à internet de qualidade em muitas escolas brasileiras.

CONEXÃO WI-FI

A conexão à internet sem fio é necessária apenas para atualização ou instalação de novos aplicativos, além de manutenções através de suporte técnico remoto. Também é necessária para sincronização das informações geradas pelos alunos com o Portal Playmove Class. Todos os demais recursos ficam disponíveis no modo off-line.



ÁUDIO ESTÉREO DIGITAL

O apoio das narrações e trilhas sonoras estimula o desenvolvimento da percepção auditiva de crianças ouvintes e na identificação dos objetos para crianças de baixa visão.

ENTRADA USB

A entrada USB na parte inferior do equipamento permite captura de informações dos aplicativos, como desenhos, pinturas e atividades, através de pen-drive.

SISTEMA AUTOVOLT

Voltagem automática sem necessidade de seleção (110V a 220V). Este recurso evita danos elétricos causados por oscilações na rede e também dispensa a necessidade de estabilizadores.

CABO ANTI CHOQUE E BOTÃO LIGA/DESLIGA

A PlayTable utiliza apenas um cabo de alimentação, facilitando a instalação em sala de aula. Um único botão de ligar e desligar também facilita a inicialização e finalização das atividades.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

SISTEMA OPERACIONAL PLAYTABLE – SOP

A PlayTable possui um sistema operacional próprio para gestão de aplicativos (SOP). Além de gerenciar os jogos e aplicativos, o SOP procura e instala as atualizações ou novos aplicativos e também faz a gestão do registro dos alunos:

- Gerenciamento dos aplicativos instalados na PlayTable;
- Controle de segurança para não permitir o acesso ou a instalação de conteúdos indesejados;
- Instalação das atualizações dos aplicativos em modo online (wi-fi) ou em modo off-line (através da entrada USB);
- Instalação de novos aplicativos, tanto em modo online (wi-fi) como em modo off-line (através da entrada USB);
- Permissão de acesso remoto para assistência técnica através de senha e sistema de token;
- Gestão do registro dos alunos através do aplicativo Liga dos Heróis;

LIGA DOS HERÓIS

A Liga dos Heróis é um aplicativo para registro dos alunos através da criação e personalização de avatares. Antes de começar a jogar, as crianças criam seus avatares, que vão acompanhar a brincadeira durante todo o ano letivo, enviando para o portal Playmove Class todas as informações de desempenho do estudante, por jogo. Assim, fica fácil para o professor acompanhar sua turma, comparando-as com o desempenho de outras turmas, caso necessite. Os gestores terão toda a informação para a tomada de decisão, a partir da análise dos dados de jogos.

CERTIFICAÇÃO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Os aplicativos da PlayTable possuem o selo de Classificação Indicativa Livre do Ministério da Justiça e Segurança Pública, ou seja, estão livres de qualquer apologia à violência, sexo ou drogas. Apesar de ser uma certificação compulsória, muitos aplicativos que estão hoje no mercado não foram submetidos a este crivo, o que pode acarretar prejuízos para as crianças, que muitas vezes ficam expostas a conteúdos inadequados para sua faixa etária.

SEM ACESSO A PUBLICIDADE OU COMPRAS DENTRO DOS APLICATIVOS

A PlayTable não permite que haja anúncio ou qualquer conteúdo de publicidade infantil ou compra de qualquer natureza dentro dos aplicativos, ao contrário de plataformas que oferecem muitos conteúdos gratuitos em troca da exibição de publicidade, sendo esta prática proibida no Brasil, ou compras nos aplicativos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

JOGOS, APLICATIVOS E LIVROS INTERATIVOS

O conjunto de aplicativos disponíveis tem o objetivo de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais, sociais e de coordenação motora. Os aplicativos são pensados e desenvolvidos especificamente para a plataforma PlayTable, estando protegidos por direitos autorais, incluindo os personagens e gameplay. Cada aplicativo possui mecânicas e metodologias para facilitar o desenvolvimento das atividades pelos alunos, contando com acompanhamento e mediação constante de profissionais ligados à educação.

A PlayTable possui um vasto portfólio de aplicativos pedagógicos e diversos livros digitais de literatura infantil. Os aplicativos são desenvolvidos pela própria equipe da Playmove e por estúdios parceiros, nacionais e internacionais, visando desse modo ofertar um número cada vez maior de opções. São constantemente aprimorados e as atualizações são disponibilizadas para todos os usuários.

Todos os aplicativos são cuidadosamente testados antes dos lançamentos, através do Programa Beta Test PlayTable, em que uma equipe de profissionais faz a observação do uso do aplicativo por crianças, ajustando a nivelção dos desafios dentro de cada faixa etária, avaliando ainda as experiências com multiusuários e a interação coletiva em cada aplicativo.

A Playmove possui diversos parceiros estratégicos para o desenvolvimento dos aplicativos. Entre eles estão a AACD, com trabalhos na área de terapia ocupacional e pedagogia, a Escola de Educação Especial Nilza Tartuce, para o trabalho com crianças autistas e com Síndrome de Down voltado para alfabetização, a Escola Básica Municipal Adelaide Starke, que atende aproximadamente 600 crianças, sendo que 32 fazem parte do Atendimento Educacional Especializado, e o Instituto Evoluir, com foco em literatura, alfabetização e Libras – Língua Brasileira de Sinais.

Além disso, possui diversos parceiros para o desenvolvimento de tecnologia aplicada para educação, entre eles estúdios brasileiros, portugueses e canadenses, onde constantemente estão sendo desenvolvidos novos aplicativos que irão compor o portfólio, dando ainda mais opções de trabalho à comunidade escolar.

PLAYMOVE CLASS

A equipe da Playmove oferece a Formação por EAD (Ensino à Distância) para todos os educadores da rede, com aulas orientadas para a inserção da tecnologia nos planos pedagógicos e para o uso prático do equipamento em sala de aula, além de canal de suporte técnico que os professores têm a oportunidade de esclarecer todas as suas dúvidas.

GESTÃO REMOTA DOS EQUIPAMENTOS

Com o Playmove Class, a Secretaria de Educação faz a gestão remota do uso dos equipamentos em cada escola. Essas informações são fundamentais para acompanhar e orientar os professores e coordenadores, buscando potencializar os resultados.

- Como aplicar a Ludopedagogia;
- Tecnologia como ferramenta pedagógica;
- Uso da plataforma PlayTable;
- Aplicações práticas para Inclusão;
- Montagem e instalação;
- Suporte e garantia;
- Acesso a planos de aula exclusivos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida

RG: 45.350.074-2

Secretária

INDICADORES DE DESEMPENHO

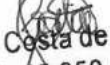
Um conjunto de indicadores detalha o desempenho de cada aluno nos jogos da PlayTable. Este desempenho pode ser acompanhado por uma média geral, da turma ou do aluno, ou ainda de forma detalhada, identificando pontos de atenção e reforço para cada aluno ou turma.

- Materiais de formação e apoio, como planos de aula e fichas técnicas de cada jogo;
- Ferramenta para criação de atividades;
- Tempo de uso de de cada PlayTable ou jogo;
- Atualizações;
- Alunos e turmas cadastrados;

SERVICOS PERSONALIZADOS PLAYTABLE**GARANTIA, SUPORTE E ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

A PlayTable possui um ano de garantia total do equipamento. Oferece também um canal para suporte técnico remoto gratuito aos usuários, por meio de uma equipe técnica especializada. Quando não for possível solucionar o problema por acesso remoto, a fabricante oferece assistência técnica na fábrica ou através de empresas especializadas e autorizadas.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

REFERÊNCIAS

Bomtempo, Edda. ; Going, Luana Carramillo. Felizes e brincalhões: uma reflexão sobre o lúdico na educação. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar. Segunda versão revista. Brasília: MEC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Educação é a base. Brasília: MEC, 2017.


BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, 7 de julho de 2015.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 de junho de 2014.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**


Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária

Esse material é de uso exclusivo da Playmove
e de sua equipe e não pode ser copiado.



SINGULARIDADES E EXCLUSIVIDADE DO ECOSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE

I – ECOSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE - SINGULARIDADES

O **Ecosistema Ludopedagógico Playmove** é uma **inovação tecnológica** sem precedentes para a educação, uma proposta completa e única, que prestigia a construção e desenvolvimento coletivos, sendo hoje reconhecidamente referência no mercado, **não possuindo similares que tenham alcançado tal nível de aperfeiçoamento técnico e funcionalidades**. É uma solução tecnológica que detém características **singulares, exclusivas e seguras** que a torna um produto único, inviabilizando, desta forma, a competição.

• Ecosistema Ludopedagógico Playmove

Ecosistema
Playmove



CONFERE COM
O ORIGINAL

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



O Ecossistema Ludopedagógico Playmove é formado pelo **Equipamento PlayTable – Mesa Interativa com tela Sensível ao Toque; SOP 2.0 – Sistema Operacional PlayTable 2.0; Playmove Class – Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados; Playmove Academia - Portal Exclusivo com Cursos de Formação Continuada; Liga dos Heróis – Sistema de Identificação de Alunos; Jogos e Aplicativos Exclusivos – Ferramenta para Atividades dos Alunos**, este conjunto de recursos visa desenvolver e potencializar o aprendizado para alunos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação Especial.

- **PlayTable - Mesa interativa com tela sensível ao toque**



A PlayTable, é uma mesa interativa com tela sensível ao toque (hardware) **a qual é protegida por patente à empresa PLAYMOVE INDÚSTRIA E**

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
n° 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



COMÉRCIO S/A conforme Carta Patente nº 2020016014242-9 expedida pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI.

Suas principais características são:

Unidade de Processamento

- Placa-mãe com processador e placa de vídeo integrados. Padrão de arquitetura de barramento: PCI de 64 bits, com sistema de hardware gerenciado por uma placa controladora com memória (4GB), sistema de armazenamento de dados em unidade de estado sólido (MSata SSD) com capacidade mínima de 120GB e unidades de entrada e saída de dados.

Interfaces e Acessos

- Tela de cristal líquido (LCD) com tamanho de 21,5 polegadas na parte superior do tampo, resolução de alta definição Full HD, com visualização da imagem em ângulo mínimo de 170° em todas as direções (IPS);
- Tela de multitoque, embutida na parte superior, com tecnologia infravermelho com a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares);
- Duas saídas de áudio estéreo na parte superior;
- Interfaces de controle e comunicação localizadas na parte inferior para maior segurança do usuário:
 - Portas USB 2.0 e 3.0;
 - Porta VGA;
 - Porta HDMI;
 - Conexão WI-FI;
 - Conexão Ethernet RJ-45;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Saída de áudio P2;
- Botão liga/desliga.

Estrutura Física

- Estrutura composta por tampo e pés separados, produzido com material plástico de alta resistência (plástico ABS), atóxico e não inflamável;
- Dimensões em centímetros: PlayTable montada: 52cm (largura) x 72cm (comprimento) x 62cm (altura);
- Peso (montada): 20 kg.

Requisitos de Segurança

- Tela resistente a líquidos (não imerso);
- Antichoque e antivibração;
- Componentes eletrônicos internos isolados;
- Fonte de alimentação externa;
- Sem arestas ou quinas, com cantos arredondados;
- Aberturas para ventilação de ar;
- Tela resistente a pressão;
- Energia: fonte externa conversora de tensão para 12V, com voltagem automática entre 110V e 240V, conforme normativo do Inmetro e cabo de energia com isolamento elétrico e conector padrão ABNT.

Acessórios

- Suporte para fixação em parede, com regulagem angular, incluindo manual de instalação;
- Kit parafusos para fixação dos pés;
- Manual de uso e garantia;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Caneta com ponta de feltro para interação na tela multitoque.
- **SOP 2.0 – Sistema Operacional PlayTable 2.0**



A PlayTable tem o **SOP**, que é um sistema operacional próprio para dar segurança digital.

Os alunos não acessam redes sociais, conteúdos inadequados ou publicidade. Ou seja, ficam focados 100% nas atividades.

O SOP 2.0 – Sistema Operacional PlayTable 2.0 **próprio, seguro e protegido por direito autoral (Lei nº 9.610/98)**, é onde é realizado o **gerenciamento dos recursos de hardware e software da PlayTable, coleta e armazenamento de dados de forma local, conexões, sincronização de dados com servidor em nuvem, interface de comunicação para o usuário e registro de alunos.**

Suas principais características são:

Funções administrativas:

- Área restrita com acesso a informações da versão do sistema, do hardware e os jogos e aplicativos instalados (componente curricular, habilidade principal, faixa etária, multiplayer, Libras, jogo inclusivo, idioma e selo de classificação indicativa livre, expedida pelo Ministério da Justiça)

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



e Segurança Pública, em conformidade com a Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021);

- Ferramenta de customização da interface principal, mantendo disponíveis somente os jogos e aplicativos que serão utilizados em cada aula, conforme planejamento pedagógico;
- Conexão à rede wireless (Wi-Fi) e rede cabeada (ethernet);
- Instalação, desinstalação e atualização dos jogos, aplicativos e livros digitais proprietários;
- Funções de suporte para alerta de inatividade, reinicialização do sistema, verificação de erros, teste de som e calibração do toque;
- Aplicativos embarcados para uso offline (sem conexão à internet), mantendo o registro de dados localmente de forma segura para posterior sincronização com servidor em nuvem.

Registro e identificação de usuários

- Registro e identificação de alunos por meio da criação e customização individual de avatares no aplicativo Liga dos Heróis, com múltiplas possibilidades de personalização;
- Registro de métricas individuais da interação de cada aluno nos jogos e aplicativos da PlayTable para mensuração do desempenho e acompanhamento pedagógico;
- Envio e sincronização de dados com servidor em nuvem;
- Sincronização de avatares dos alunos e configurações das turmas entre outras PlayTables da mesma escola ou rede escolar, permitindo que um aluno utilize qualquer PlayTable disponível, mantendo a integridade das métricas coletadas.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



Segurança Digital

- Coleta e armazenamento local em banco de dados criptografado de informações estatísticas e métricas da interação dos alunos nos jogos e aplicativos e informações de hardware;
- Sincronização de dados com servidor em nuvem utilizando criptografia de ponta;
- Bloqueio automático de conteúdos não pedagógicos, bloqueio a aplicativos de redes sociais ou navegadores com livre acesso à internet;
- Bloqueio das entradas e saídas de dados contra a coleta de dados não autorizados;
- Bloqueio das entradas e saídas de dados contra a inserção ou instalação de aplicativos não autorizados, incluindo bloqueio de vírus;
- Adequação aos requisitos da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), não fazendo coleta de dados sensíveis dos usuários, não permitindo o compartilhamento de dados com sistemas externos, mantendo a sincronização exclusiva com servidor em nuvem da Playmove;

Atualizações e manutenção

- A Playmove detém o domínio de todo o processo de desenvolvimento do SOP, jogos, aplicativos e portais web, oferecendo gratuitamente e de forma constante atualizações com novas funcionalidades e melhorias no desempenho;
- Os sistemas da Playmove são independentes de outros sistemas de mercado, sem risco de perda de funcionalidades por mudanças de terceiros

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



- **Liga dos Heróis – Sistema de Identificação de Alunos**



A Liga dos Heróis é um aplicativo **protegido por direito autoral (Lei nº 9.610/98) para registro dos alunos através da criação e personalização de avatares**. Antes de começar a jogar, as crianças criam seus avatares, que vão acompanhar as atividades durante todo o ano letivo, enviando para o portal Playmove Class todas as informações de desempenho do estudante, por aplicativo. Assim, fica fácil para o professor acompanhar seu aluno e sua turma, comparando-as com o desempenho de outras turmas. Os gestores terão toda a informação para a tomada de decisão, a partir da análise dos dados de jogos.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br



playmove

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- **Playmove Class – Portal Exclusivo de Gerenciamento de Dados**



O Playmove Class é um portal web **protegido por direito autoral (Lei nº 9.610/98)** para **gestão remota do uso das PlayTables em cada escola e acompanhamento do desempenho das turmas e alunos. Essas informações são fundamentais para acompanhar e orientar os professores e coordenadores, buscando potencializar os resultados.**

Suas principais características são:

Funções administrativas:

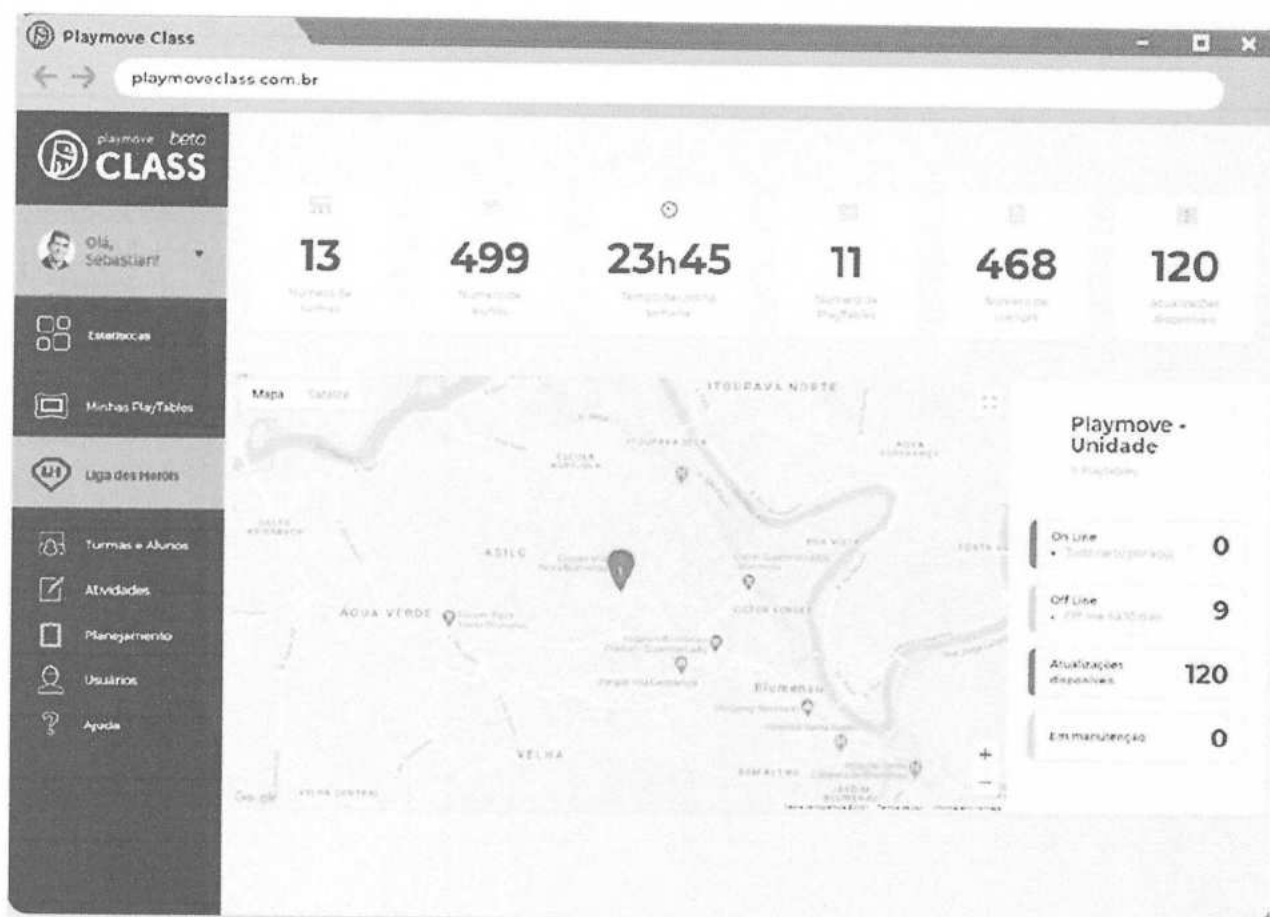
**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de A.
RG: 45.350.074-
Secretária



- Usuário Master disponibilizado pela Playmove, com controle de login e senha;
- Ferramenta para criação de Usuários nível diretor, coordenador ou professor, com gestão da coordenação da rede escolar;
- Painel de controle com estatísticas gerais das PlayTables:
 - Número de turmas;
 - Número de alunos;
 - Tempo de uso na semana;
 - Número de PlayTables;
 - Número de licenças;
 - Atualizações disponíveis;

CONFERE COM
O ORIGINAL

Rua 25 de Agosto
n° 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

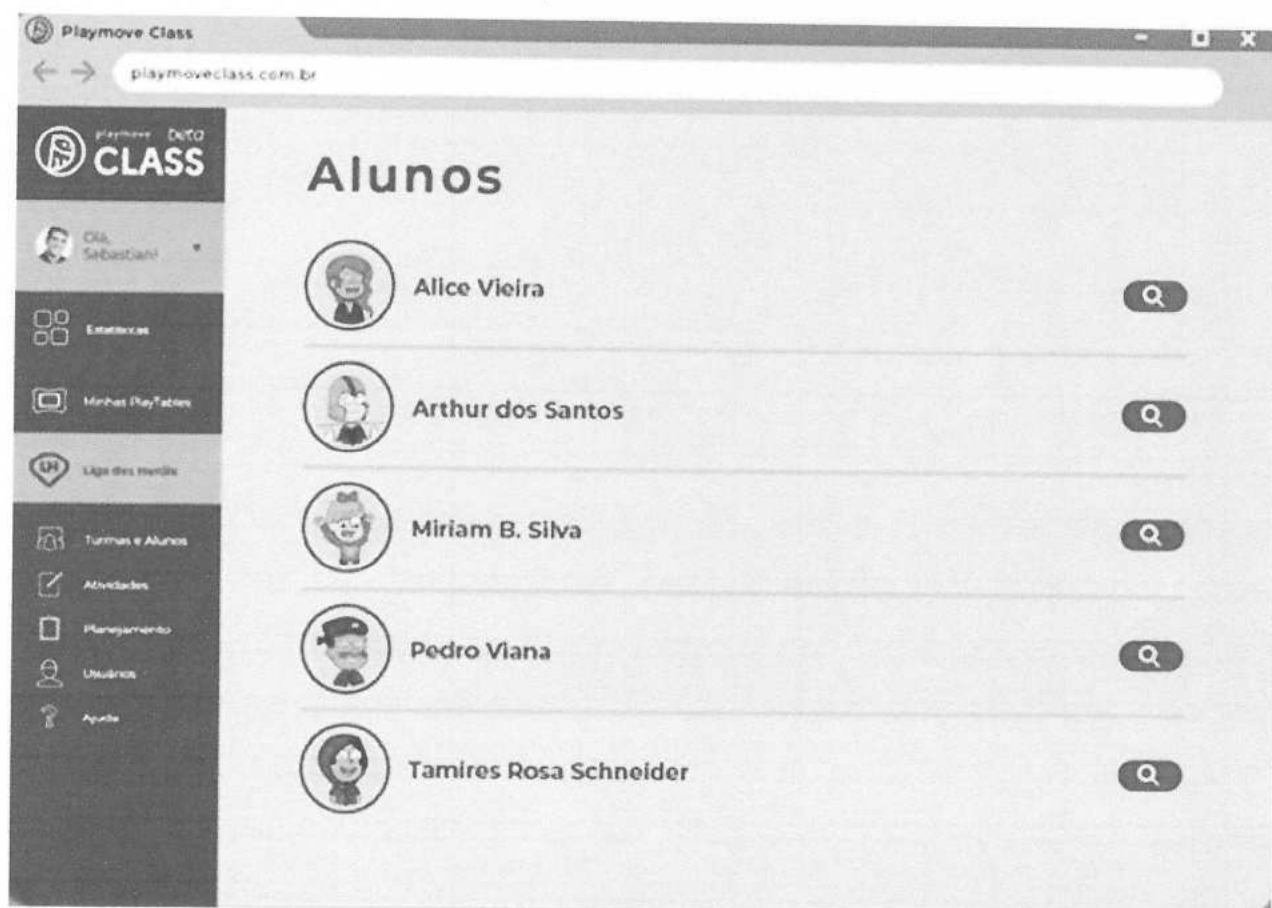
Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Mapa de localização;
- PlayTables online/offline;
- PlayTables em manutenção.
- Informações detalhadas de cada PlayTable:
 - Número de série e identificação da PlayTable;
 - Informações sobre o hardware;
 - Armazenamento;
 - Licenças de jogos, aplicativos e livros;
 - Versão do SOP;



- Desempenho dos Alunos para acompanhamento pedagógico por meio da Liga dos Heróis:

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br



Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Indicadores históricos por meio de gráfico “Desempenho no Período”;
- Indicadores de desempenho por meio do gráfico “Desempenho por Componente Curricular ou Área de Habilidade”;
- Detalhamento por jogo, por componente ou por habilidade;
- Detalhamento por média das turmas ou por aluno individualmente;
- Detalhamento por tempo (semana, mês, semestre, ano) com seleção manual de período;



- Configurações das Turmas e Alunos

CONFERE COM
O ORIGINAL

Rua 25 de Agosto
n° 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

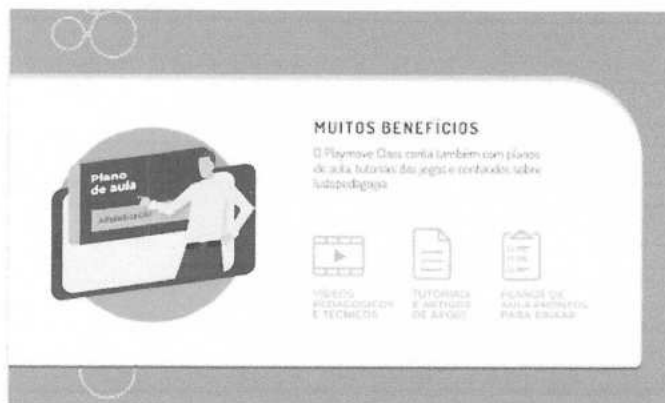
Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Criação e edição das turmas por ano escolar, professor e nome de turma, com sincronização para as PlayTables da rede ou escola;
- Edição dos alunos por ano escolar e turma, com sincronização para as PlayTables da rede ou escola;
- Ferramenta para criação de atividades dos aplicativos customizáveis:
 - Criação de novos temas.
 - Upload de imagens;
 - Sincronização com as PlayTables da rede ou escola, com gerenciamento individual e/ou coletivo.
- Biblioteca de conteúdos para planejamento pedagógico:
 - Vídeos e tutoriais sobre Ludopedagogia, BNCC, Tecnologia, Contação de Histórias, entre outros;
 - Planos de aulas prontos para utilizar;
 - Fichas técnicas com informações específicas dos jogos, aplicativos e livros;
- Ferramenta para solicitação de suporte ou assistência técnica por meio de formulário.



- **Playmove Academia - Portal Exclusivo com Cursos de Formação Continuada**

Joice Costa de
RG: 45.350.074-
Secretária



EAD

Formação para todos os professores da rede.

- Como fazer do lúdico uma ferramenta de aprendizagem.
- Como inserir a tecnologia da PlayTable no planejamento.
- Como trabalhar na prática as habilidades da BNCC.

O Playmove Academia é um portal web **protegido por direito autoral (Lei nº 9.610/98)** que **oferece a Formação por EAD (Ensino à Distância) para todos os educadores da rede, com aulas orientadas para a inserção da tecnologia nos planos pedagógicos e para o uso prático do equipamento em sala de aula, além de canal de suporte técnico que os professores têm a oportunidade de esclarecer todas as suas dúvidas.**

Suas principais características são:

Portal web com cursos de formação continuada para professores, com foco nas modalidades de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Especial, envolvendo temas como:

- Ludopedagogia;
- Tecnologia;
- BNCC;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

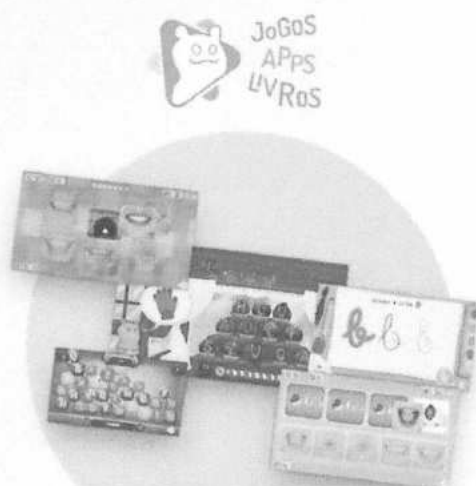


playmove

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Planejamento;
- PlayTable;
- Jogos e Aplicativos;
- SOP;
- Outras soluções da Playmove:
 - Controle individual de usuário por login e senha;
 - Geração automática de certificado de conclusão;
 - Acesso disponível para todos os professores e também para novos professores que ingressarem na rede;
- **Jogos e Aplicativos – Ferramenta para Atividades dos Alunos**



Além disso, há uma série de **jogos e aplicativos** para desenvolver atividades da BNCC. Língua portuguesa, matemática, ciências, língua inglesa, Libras, educação financeira, literatura, são mais de 150 recursos.

Os jogos e aplicativos embarcados são **protegidos por direito autoral (Lei nº 9.610/98)** e estão **devidamente alinhados com as habilidades e**

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

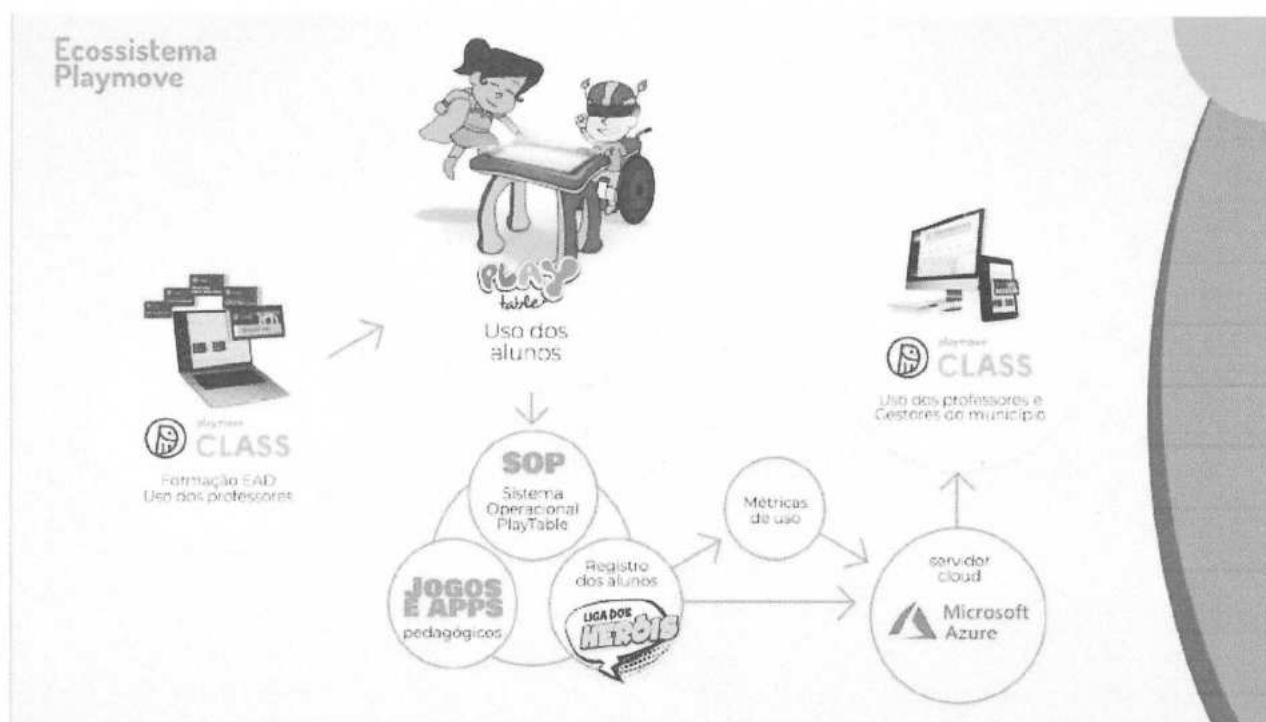
Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), são chancelados pelo Ministério da Justiça de acordo com a Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021, que regulamenta o processo de classificação indicativa, assim todos os aplicativos não possuem apologia a sexo, drogas e violência, e ainda, seguem rigorosamente com o disposto na Nota Técnica 21/2014/CGDH/DPEDHC/SECADI/MEC, as quais norteiam não permitir sua utilização para a promoção e veiculação de publicidade e de comunicação mercadológica de produtos e serviços.



Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

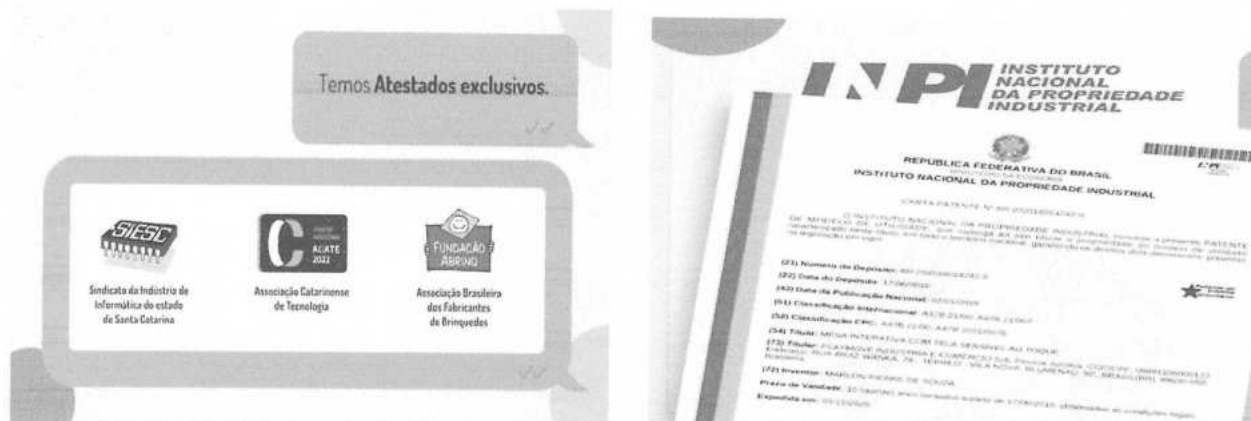
playmove

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



II – ECOSSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE – EXCLUSIVIDADES



O Ecossistema Ludopedagógico Playmove detém os **atestados de exclusividade** exigidos na legislação vigente expedidos pelo **Sindicato da Indústria de Informática do estado de Santa Catarina – SIESC**, pela **Associação Catarinense de Tecnologia – ACATE** e pela **Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos – ABRINQ**, todos corroborados com a emissão da **Carta Patente nº 202016014242-9 do Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI**.

III – ECOSSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE – PRÊMIOS E CERTIFICAÇÕES

Os prêmios e certificações contribuem para o reconhecimento público de sucesso mediante a visibilidade, validação, testemunho, reputação e distinção, dentre os quais destacamos:

- **PRÊMIO DESIGN CATARINA**

<https://acontecendoaqui.com.br/design/mesa-digital-playtable-vence-o-premio-design-catarina>

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau – SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- <https://ndonline.com.br/florianopolis/noticias/premio-design-catarina-anuncia-empresas-e-produtos-vencedores>
- **EMPRESA ACELERADA PELA ARTEMÍSIA**
<https://artemisia.org.br/>
 - **PRÊMIO GUSTAV SALINGER - CATEGORIA INDÚSTRIA**
<https://www.facisc.org.br/noticias/proprietario-do-ame-restaurante-e-cafe-e-o-jovem-empREENDEDOR-2016-no-vale-do-itajai/>
<https://www.acibjovem.com.br/vencedores.php?ID=2&T=vencedores-do-15-pr-mio-gustav-salinger>
 - **INDICADA AO PRÊMIO EMPREENDEDOR DE SUCESSO 2016**
<https://revistapegn.globo.com/EmpREENDEDOR-de-Sucesso/noticia/2016/12/hi-technologies-vence-o-premio-empREENDEDOR-de-sucesso-2016.html>
 - **EMPRESA ACELERADA PELA ENDEAVOR**
<https://endeavor.org.br/>
<https://www.nsctotal.com.br/noticias/impulso-a-23-projetos-promissores-e-empREENDEDORES-de-santa-catarina>
 - **SELECIONADA PARA TECH2PLAY/SPIELWARENMESSE (ALEMANHA)**
<https://empREENDEDOR.com.br/noticia/mesa-digital-com-jogos-ganha-destaque-na-maior-feira-de-brinquedos-do-mundo/>
 - **FINALISTA GLOBAL EDTECH STARTUP AWARDS - AMÉRICA LATINA**
<https://empREENDEDOR.com.br/noticia/criadora-da-mesa-digital-e-finalista-de-um-dos-maiores-concursos-em-empREENDEDORISMO-para-educacao/>
 - **FINALISTA DO PRÊMIO BRASIL CRIATIVO**
<https://www.premiobrasilcriativo.com.br/blog/finalistas>
<https://www.economiasc.com/2019/11/11/dois-projetos-de-blumenau-sao-finalistas-do-premio-brasil-criativo/>
 - **GUIA EDUTEC – CIEB**
<https://plataformaedutec.cieb.net.br/solucao/120>
 - **FAPESC - PRÊMIO INOVAÇÃO CATARINENSE**

CONFERE COM
O ORIGINAL

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



<https://www.sc.gov.br/noticias/temas/ciencia-e-tecnologia/fapesc-homenageia-os-vencedores-do-premio-inovacao-catarinense>

<p>Empresa acelerada</p>  <p>Empresa acelerada</p>  <p>Empresa investida</p> 	<p>Premiações</p> <div><p>Design Catarina 2ª Edição 2015 Brasil</p></div> <div><p>Selecionada Tech2Play 2017 Alemanha</p></div> <div><p>Finalista prêmio Brasil Criativo 2019 Brasil</p></div> <div><p>EMPREENDEDOR DE SUCESSO 2016</p></div> <div><p>GES Awards FINALISTA 2017</p></div> <div><p>Prêmio Inovação Catarinense <small>Professor Caspary Euzébio Steneme</small></p></div> <div><p>Vencedora categoria Inovação em Produto 2021 Brasil</p></div>
---	--



IV – ECOSSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE – TRABALHOS E ARTIGOS ACADÊMICOS

Importante frisar que o Ecosystema Ludopedagógico Playmove tem sido objeto de estudo de profissionais e acadêmicos, além de possuir diversos aspectos de acessibilidade que mostram relação direta entre o uso dentro das escolas e os resultados com os alunos, demonstrando as evidências de que a tecnologia foi utilizada na prática no ambiente educacional em território nacional e que esse uso obteve resultados positivos, conforme observamos pelos links a seguir:

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br



CONFERE COM
O ORIGINAL

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- **PLAYTABLE E TRATAMENTO INFANTIL: UMA ALIANÇA DE SUCESSO**
<https://youtu.be/-QcEr7OcRdw>
- **RBS NOTÍCIAS - ESCOLAS DE FRAIBURGO APOSTAM NA TECNOLOGIA**
<https://youtu.be/OYJ59YeWuw8>
- **MUNDO S/A | EMPREENDEDORES SOCIAIS APOSTAM NA PRIMEIRA INFÂNCIA | GLOBO NEWS | MUNDO SA**
<https://youtu.be/u377ypWUp9w>
- **RIC MEIO DIA - A IMPORTÂNCIA DE DISCUTIR EDUCAÇÃO FINANCEIRA**
<https://youtu.be/GX-a71rx7aA>
- **TV INTEGRAÇÃO MGTEC TECNOLOGIA É ALIADA DA EDUCAÇÃO EM JUIZ DE FORA**
<https://youtu.be/ffDhYNxRcIE>
- **NSC NOTÍCIAS - EMPRESA DE SC DESENVOLVE MESA INTERATIVA QUE UNE APRENDIZAGEM E TECNOLOGIA**
<https://youtu.be/wQRsULgZuaA>
- **DEPOIMENTO APAE FRAIBURGO SC**
<https://youtu.be/kYaPRWibyg0>

V – ECOSSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE – NECESSIDADES TECNOLÓGICAS - ATENDIMENTO

No que se refere aos requisitos tecnológicos o Ecosistema Ludopedagógico Playmove evidencia o atendimento das necessidades a seguir relacionadas:

- Gerenciamento, administração e execução da integração de todas as informações que dizem respeito as aulas, atividades dos professores, alunos, simplificando e organizando processos;

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br

 **playmove**

Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária



- Gerenciamento de métricas e indicadores de performance, verificando a mensuração dos rendimentos, a identificação de pontos de melhoria e a avaliação de mudanças de procedimentos possíveis;
- Gerenciamento, administração e execução das soluções de monitoramento contínuo, proativo e reativo, com resposta e tratamento de incidentes, bem como a instalação, configuração, operação, administração e sustentação de todos os componentes da tecnologia;
- Monitoramento de eventos, detecção de incidentes, execução de rotinas operacionais e relato do status ou performance dos componentes tecnológicos;
- Administração e configuração da tecnologia seguindo as recomendações de melhores práticas do fabricante;
- Atuação de forma colaborativa e integrada com a área de TI, implantando práticas e ferramentas para tornar o provisionamento de ambientes mais eficiente;
- Gerenciamento e suporte da segurança da tecnologia quanto a aplicação de padrões e procedimentos na execução das políticas de segurança da informação.

VI – ECOSSISTEMA LUDOPEDAGÓGICO PLAYMOVE – NECESSIDADES PEDAGÓGICAS - ATENDIMENTO

O Ecosystema Ludopedagógico Playmove é otimizado como ferramenta estruturante ao ser integrada aos planos de aula, compondo o planejamento estratégico, assim, disponibiliza os recursos tecnológicos necessários para realização dos objetivos pedagógicos que contribuem para a eficácia e a qualidade do serviço público no cumprimento da BNCC.

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



Tipo de Resultado	Detalhamento
Desenvolvimento de habilidades e competências	Utilização da Ludopedagogia como processo de aprendizagem mais divertido, interativo e significativo para as crianças
Experiência digital, interativa e com objetivação pedagógica	Prestigio a construção e desenvolvimento coletivos
Significado ao processo de ensino-aprendizagem	Otimização como ferramenta ao ser integrada aos planos de aula
Integração dos alunos com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação ao sistema regular de ensino	Facilidade no manejo das atividades propostas através de seus aplicativos, contribuindo para os processos de alfabetização, inclusão social e digital, desenvolvendo competências necessárias para melhorar sua qualidade de vida
Monitorar os dados de uso de seus equipamentos, de forma rápida e fácil	Administração dos aplicativos instalados, acompanhamento do desempenho dos alunos, acesso a materiais de capacitação continuada e de suporte técnico

VII – CONCLUSÃO

Diante das singularidades das funcionalidades do Ecosistema Ludopedagógico Playmove, dos seus potenciais benefícios em termos de

**CONFERE COM
O ORIGINAL**



eficácia, eficiência, efetividade e economicidade, bem como maximiza a probabilidade do alcance dos resultados pretendidos. E ainda pelo fato da sua produção ser exclusiva, a melhor solução para atendimento da demanda entendemos ser o caminho da inexigibilidade, sendo aplicável a hipótese prevista tanto a Lei nº 8.666/93 como a Lei nº 14.133/21, da inviabilidade de competição, haja vista estar presente os pressupostos de exclusividade, de propriedade e plena adequação.

Playmove Indústria e Comércio S/A

CNPJ nº 08.891.108/0001-23

**CONFERE COM
O ORIGINAL**

Rua 25 de Agosto
nº 730, Itoupava Norte
89053-300
Blumenau - SC

Telefone: +55(47) 3326-5116
E-mail: contato@playmove.com.br
www.playmove.com.br



Joice Costa de Almeida
RG: 45.350.074-2
Secretária