

	PLIEGO DE CONDICIONES ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS PARA LA CONTRATACIÓN DE UNA EMPRESA PARA EL DESARROLLO DE UN SOFTWARE/VIDEOJUEGO EDUCATIVO EN EL MARCO DEL PROYECTO APOYO A LA CREACIÓN DE UN BANCO DE RECURSOS MULTIMEDIA DE APOYO A LOS APRENDIZAJES DURANTE LA PANDEMIA EN REPÚBLICA DOMINICANA	Referencia No. OEI-02-2021
---	--	--------------------------------------

Respuestas a consultas a convocatoria OEI-02-2021.

1. Los temas planteados en la guía: «Lecturas divertidas para ti. Nivel 3» presentan textos largos y engorrosos como para formular un proceso de alfabetización multinivel, además de errores de ortografía, concordancia y redacción. Por ejemplo, las instrucciones para realizar un avión de papel son menos que imposibles de seguir. ¿Es posible una reformulación?

Los textos “engorrosos” son parte del proceso de aprendizaje de la guía. Se trata de retar al estudiante para que compruebe que el grado de dificultad de un texto puede ser disminuido si se utilizan estrategias de comprensión. Aparecen textos “difíciles” intencionalmente. Con respecto al avión de papel, en estudios piloto realizado con la guía, los estudiantes lograron resolver la comprensión del texto. Aprendieron a tomar en cuenta las ilustraciones y a interpretarlas. Es a consciencia que se constituyen en uno de los más complejos pues son ejemplos de textos escritos con lagunas de información frecuentemente encontrados en los libros escolares. Con respecto a los errores de ortografía, concordancia, etc. agradeceremos que nos señale algunos ejemplos. Esta guía, antes de su publicación, fue revisada por correctores de estilo. Sin embargo, algunos textos son copias textuales del autor original. Son textos parecidos a los que se enfrentan los estudiantes en su trayecto escolar. La guía es una propuesta para apoyar al estudiante en el desarrollo de su comprensión. Se sabe que, en esta última, no solo interviene el dominio de la decodificación, ni tampoco solo el conocimiento del lector sobre el tema, entre otros factores, sino también, las características del texto en sí. Una reformulación de este tipo, alteraría elementos esenciales de la guía. La guía es el resultado de una investigación en la realidad educativa dominicana realizada en 2018. Está dirigida a estudiantes del segundo ciclo del nivel primario con rezago lector. En nuestro país, solo el 12 % de los estudiantes del tercer grado del nivel primario, mostraron niveles de desempeño satisfactorios respecto a la comprensión lectora, en la evaluación diagnóstica censal que realiza el ministerio de educación.

2. ¿Qué dispositivos específicos se deben considerar para cumplir el requerimiento de un software multiplataforma?

El juego tiene que ser funcional en: celulares, tabletas y PC.

3. ¿Se puede usar el esquema PWA para cumplir con el requerimiento de aplicativo multiplataforma o debe se debe desarrollar un “PORT” para cada dispositivo?

Recomendamos que se desarrolle un “Port” para cada dispositivo.

4. Para los juegos en equipo, ¿se considera todos en un solo equipo o cada jugador/usuario en su propio dispositivo?

Cada jugador/usuario debe tener su propio dispositivo.

5. El rol de «administrador», ¿tiene atribuciones de gestión de usuarios o solo visualiza la interfaz de puntuaciones y reportes?

El rol de administrador debe tener las atribuciones de gestión, visualización, puntuaciones, reportes, entre otras funciones. Es necesario un superadministrador con control de la información.

6. Para ejecutar el videojuego educativo y establecer parámetros de desarrollo, ¿cuál es la infraestructura tecnología mínima que se dispone?

Se está considerando una de las siguientes opciones: Azure, Google, AWS.

7. En los requerimientos del juego, se establece que la prueba de comprensión siempre se efectuará de manera general, pero después se explica que en caso de equipos se promediaran los puntajes obtenidos. En la práctica, ¿cómo se espera ejecutar la prueba de comprensión?

Al finalizar cada lectura cada estudiante responde una prueba individualmente. Luego él o ella cuenta la cantidad de respuestas correctas. Si el usuario es un individuo, debe obtener una puntuación mínima de respuestas correctas para poder pasar a otro nivel dentro del juego.

En cambio, si son varios usuarios, cada miembro del equipo también debe completar la prueba individualmente, pero deben promediar la cantidad de respuestas correctas ya que se pretende fomentar el trabajo en equipo. En el primer caso (un individuo jugando) y en el segundo caso (varios individuos), la puntuación mínima para pasar a otro nivel, debe ser la misma.

8. Se solicita un manual de usuario para explicar la jugabilidad. Un videojuego debe ser intuitivo salvo que se requieran asistentes o apoyos, en tal caso el manual va dirigido a docentes o tutores.

Manual para docentes/tutores y manual para usuarios.

9. ¿Se debe considerar aspectos de accesibilidad en el videojuego que requieran algún periférico hardware especial?

Es importante que el software tenga características de accesibilidad, en este sentido debe contemplar que se pueda usar con periféricos.

10. ¿Qué nivel de dominio de dispositivos electrónicos e informáticos posee el público objetivo?

Son niños de 9 a 12 años; un nivel de dominio básico.

11. En el caso de usuarios off line, ¿cómo se espera realizar el seguimiento? (Visitas domiciliarias del docente, envío de respuestas o capturas de pantalla por WhatsApp,...)

Jugará off-line hasta cierto punto, pero el niño en algún momento debe conectar y estar en línea para que el juego sincronice con la base de datos que está en la nube y se actualice.

12. A que se refiere el punto 14: Propiedad Intelectual y derechos de autor. Entendemos que estas condiciones son muy restrictivas para este tipo de trabajo.

Se debe mantener la propiedad intelectual de autor.

13. En cuáles tipos de dispositivos en los que se pueden utilizar los videojuegos? Entendemos que cualquier dispositivo tiene un alcance muy amplio.

Celulares, tabletas y PC

14. Existe algún presupuesto tope o base?

No.