



ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR ACERCA DA NECESSIDADE DE AQUISIÇÃO DE UM PROGRAMA DE EDUCAÇÃO DA INTELIGÊNCIA EMOCIONAL PEDAGÓGICO FOCADO EM EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL PARA ATENDER ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO.





1 – INTRODUÇÃO:

A Secretaria Municipal de Educação é responsável por uma série de atividades que visam atender às necessidades educativas e culturais dos alunos matriculados na Rede Municipal de Ensino. Neste âmbito, dá início ao processo de planejamento, apresentando estudos preliminares para a contratação de soluções educacionais que satisfaçam as necessidades específicas detalhadas a seguir.

Este planejamento visa a realização de uma análise aprofundada para compreender integralmente as demandas, e buscar no mercado as soluções mais eficazes e eficientes. Essa etapa inicial é essencial para assegurar que a escolha da solução esteja em plena conformidade com as novas normativas legais e com os princípios da Administração Pública, tais como legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, eficiência e interesse público.

O objetivo principal deste estudo é avaliar a conveniência e a oportunidade de adquirir um programa de Inteligência Emocional para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, que inclui jogos, uma plataforma digital e materiais de apoio, para a Rede Municipal do Ensino Fundamental. O foco está em atender às necessidades educacionais específicas deste Município. Esta avaliação visa identificar a melhor opção para a aquisição, com foco na economia de recursos e eficiência na obtenção de materiais educacionais para os alunos. Este processo está alinhado ao planejamento estratégico e às diretrizes pedagógicas da Secretaria de Educação.

No contexto legal, o estudo verificará a conformidade das soluções disponíveis e suas vantagens em relação à legislação vigente. Isso inclui as normativas que orientam compras e contratações no setor público. Além disso, analisaremos a transparência e a legalidade do método escolhido para garantir que não existam impedimentos ou riscos legais que possam afetar a aquisição dos materiais.

Em relação aos aspectos financeiros, o estudo analisará a relação custo-benefício da solução escolhida, realizando comparações entre as opções disponíveis. Também será avaliada a capacidade orçamentária da Secretaria de Educação para



cumprir com a demanda, levando em conta as variações de preço e a necessidade contínua de aquisição e de recursos financeiros ao longo do tempo.

Do ponto de vista educacional, o estudo identificará os livros e componentes de apoio que estão alinhados ao currículo e aos objetivos pedagógicos. Será realizada uma comparação desses materiais, destacando a qualidade, a relevância dos conteúdos, a dinâmica e inovação dos componentes e sua contribuição para o enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem. Também será avaliada a quantidade necessária para atender toda a rede, considerando as opiniões e as necessidades dos educadores e da coordenação pedagógica. Isso garantirá que os materiais selecionados atendam às expectativas e necessidades da comunidade escolar.

No que se refere aos aspectos logísticos, o estudo examinará a eficácia e a eficiência do processo de aquisição. Serão avaliados o tempo necessário para a aquisição e entrega desses materiais didáticos, bem como sua adequação às necessidades da rede de ensino. Isso inclui o tempo de produção e distribuição dos materiais para assegurar que cheguem em perfeitas condições às unidades de ensino.

Por fim, o estudo apresentará recomendações e diretrizes baseadas nos resultados da avaliação. O objetivo é melhorar os benefícios e minimizar os riscos associados a essa aquisição. Essas recomendações desempenharão um papel essencial na orientação para uma tomada de decisão responsável, garantindo a utilização eficaz dos recursos públicos e o atendimento das necessidades educacionais locais.

2 – NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO:

A Secretaria de Educação, diante da necessidade de enriquecer sua oferta educacional, atribui especial importância ao desenvolvimento das competências socioemocionais. Este foco decorre do reconhecimento de que essas habilidades são



essenciais para formar cidadãos conscientes e capacitados para tomar decisões informadas e responsáveis, tanto em suas vidas pessoais quanto na esfera coletiva.

A Educação da Inteligência socioemocional é vista como fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para enfrentar desafios e interagir positivamente com os outros.

A educação socioemocional se destaca como uma área importante para ser desenvolvida e valorizada, dada a importância das vivências e experiências em cada ambiente coletivo. Ela oferece ferramentas essenciais para o desenvolvimento de habilidades interpessoais, incluindo empatia, gestão emocional e colaboração. Estas habilidades capacitam os alunos a entender e gerenciar suas próprias emoções, melhorar suas relações interpessoais, enfrentar desafios com resiliência e agir com responsabilidade social. O fortalecimento dessas competências contribui significativamente para o crescimento pessoal dos estudantes e para a formação de uma sociedade mais consciente e coesa.

O ensino destas habilidades permite aos alunos gerenciar suas emoções e comportamentos, entender e respeitar as perspectivas dos outros, e fazer escolhas éticas e responsáveis. Além disso, promove habilidades de comunicação e colaboração, preparando-os para enfrentar desafios pessoais e profissionais de maneira resiliente e ética.

Assim, a aquisição de um programa que aborda de forma integrada e inovadora a educação socioemocional representa uma iniciativa estratégica. Essa medida está alinhada aos objetivos educacionais previamente estabelecidos, contribuindo para o enriquecimento do currículo escolar e incentivando uma mudança cultural significativa na maneira como as questões emocionais são abordadas na infância. Ao introduzir e conscientizar os alunos sobre essas questões, a estratégia prepara cidadãos mais conscientes e preparados, aptos a enfrentar os desafios futuros e promovendo a curiosidade, criatividade, interação e exploração do mundo.



Diante da demanda identificada, qual seja, um programa de ensino de inteligência emocional, para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, com aquisição de materiais pedagógicos, surge para a Secretaria de Educação, a necessidade de contratação de empresa especializada para aquisição da demanda, através de PREGÃO e, conseqüente formalização por meio da ata de registro de preços, sendo esta a solução mais adequada, para atender aos alunos do Ensino Fundamental, da Rede Municipal de Ensino, conforme será demonstrado a seguir.

3 – ALINHAMENTO DA CONTRATAÇÃO À INSTRUMENTOS DE PLANEJAMENTO:

A Secretaria de Educação percebendo a importância dessa aquisição para enriquecer o processo educacional, demonstra um compromisso com a educação de qualidade, garantindo que os estudantes tenham acesso a materiais enriquecedores alinhados às diretrizes educacionais e pedagógicas, promovendo um ambiente de aprendizado mais robusto e integral.

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO E PEDAGÓGICO:

- **Objetivos Educacionais:** A aquisição de materiais didáticos está alinhada aos objetivos educacionais, que visam promover a educação socioemocional, contribuindo para a formação integral dos alunos.
- **Diretrizes Curriculares:** Os materiais selecionados complementam e enriquecem o currículo escolar, oferecendo suporte para o ensino interdisciplinar e para a abordagem de temas transversais relacionados à inteligência emocional, em conformidade com as diretrizes curriculares nacionais e locais.

GESTÃO E FISCALIZAÇÃO:

- **Acompanhamento e avaliação:** A Secretaria de Educação realizará o acompanhamento e a avaliação da utilização dos livros e jogos nas escolas, garantindo sua eficácia no apoio ao processo de ensino-aprendizagem.
- **Adaptações e melhorias:** Com base no feedback dos educadores e dos alunos, ajustes e melhorias serão realizados para garantir que os materiais didáticos estejam



alinhados às práticas pedagógicas e às necessidades educacionais em constante evolução.

A integração entre aquisição e planejamento garante que os investimentos estejam alinhados com as metas de desenvolvimento educacional e com a missão de formar cidadãos conscientes e capacitados para enfrentar os desafios futuros.

A aquisição de materiais de apoio pedagógico, está prevista na Lei Orçamentária Anual (LOA).

4 – RESULTADOS PRETENDIDOS:

A aquisição de recursos pedagógicos que abordam de forma integrada e inovadora a educação socioemocional é uma medida estratégica que se alinha aos objetivos educacionais do Município. Esta abordagem não apenas enriquece o currículo escolar, mas também promove uma mudança cultural significativa na forma como lidamos com questões emocionais e sociais.

A Secretaria de Educação almeja com a futura contratação, além de obter a proposta mais vantajosa, que a empresa cumpra fielmente, com todas as exigências constantes no edital, com a entrega total do objeto solicitado e no prazo determinado, sem atraso.

Capacitação em Gerenciamento Emocional: Dentro da Capacitação em Gerenciamento Emocional, espera-se que os alunos atendidos pela Rede Municipal de Ensino, desenvolvam habilidades essenciais que envolvem o desenvolvimento da inteligência emocional a partir dos pilares da condição humana.

Exploração de Diversas Perspectivas Emocionais: A exploração de diversas perspectivas emocionais oferece aos alunos a oportunidade de compreender e respeitar a complexidade dos sentimentos humanos. Ao investigar uma variedade de emoções, desde a alegria até a tristeza e o medo, os estudantes desenvolvem empatia e habilidades de autorregulação emocional.



Fomento à Inovação: O fomento à inovação no ambiente educacional busca estimular a criatividade e o pensamento crítico dos alunos, preparando-os para os desafios do século XXI. Ao promover práticas inovadoras de ensino e aprendizagem, como o uso de tecnologias digitais e métodos de ensino colaborativos, os estudantes desenvolvem habilidades essenciais para se destacar em um mundo em constante mudança. Essa abordagem também incentiva a experimentação e a busca por soluções criativas para os problemas enfrentados na sociedade.

Promoção do desenvolvimento da Inteligência Emocional: O desenvolvimento da inteligência emocional visa cultivar um ambiente inclusivo e empático, onde os indivíduos reconhecem e valorizam as emoções uns dos outros. Ao desenvolver habilidades de comunicação e resolução de conflitos baseadas na empatia e no respeito mútuo, os alunos se tornam cidadãos emocionalmente responsáveis. Isso contribui para a criação de comunidades mais harmoniosas e solidárias, onde todos se sentem aceitos e compreendidos.

Aplicação das Habilidades Emocionais na Vida Cotidiana: A integração das habilidades emocionais com a vida cotidiana é fundamental para o desenvolvimento pessoal e interpessoal. Ao aprender a identificar, compreender e gerenciar suas emoções, as pessoas melhoram seus relacionamentos, tomam decisões conscientes e enfrentam desafios com eficácia. Essas habilidades são aplicadas em diversas situações, promovendo equilíbrio e bem-estar geral.

Estímulo aos sentimentos, valores e pensamentos: Estimular os sentimentos, valores e pensamentos desempenha um papel importante no desenvolvimento humano. Ao encorajar a exploração e expressão dos sentimentos, promove-se uma maior consciência emocional e empatia. Além disso, ao refletir sobre seus próprios valores e pensamentos, os indivíduos fortalecem sua identidade e senso de propósito.

Aplicação de Temáticas Atuais: Os materiais e metodologias serão alinhados com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo a abordagem de questões



contemporâneas e tornando o aprendizado relevante para as realidades dos estudantes.

5 – REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO:

De maneira a atender à necessidade da contratação, com padrões mínimos de qualidade, que possibilitem a seleção da proposta mais vantajosa, segue a descrição com as características gerais desejáveis, a fim de atender de forma satisfatória, o objeto a ser adquirido:

KIT DO ESTUDANTE – 1º ANO – COMPOSTO POR: LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE: livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-58-8. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal dever ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes.

REVISTA PARA A FAMÍLIA: com ISBN 978-85-93312-44-1, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional.

KIT DO ESTUDANTE – 2º ANO – COMPOSTO POR: LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE: livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-57-1. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal dever ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes.

REVISTA PARA A FAMÍLIA: material impresso colorido, ISBN 978-85-93312-46-5, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional.

KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO – COMPOSTO POR: LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE: livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-62-5. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal dever ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes.

REVISTA PARA A FAMÍLIA com ISBN 978-85-93312-49-6, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional.



KIT DO ESTUDANTE – 4º ANO – COMPOSTO POR: LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE: livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-61-8. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes.

REVISTA PARA A FAMÍLIA com ISBN 978-85-93312-56-4, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional.

KIT DO ESTUDANTE – 5º ANO – COMPOSTO POR: LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE: livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-60-1. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes.

REVISTA PARA A FAMÍLIA com, ISBN 978-85-93312-59-5, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional.

KIT DO MEDIADOR – 1º ANO DO – COMPOSTO POR: Livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-43-4. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de **PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO** em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola.

FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda ISBN 978-85-93312-45-8, com no mínimo 80 páginas, com orientações metodológicas e de anotações. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa.

KIT DO MEDIADOR – 2º ANO – COMPOSTO POR: Livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-48-9. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de **PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO** em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar





os conteúdos trabalhados na escola.

FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de com ISBN 978-85-93312-47-2, com no mínimo 80 páginas, com orientações metodológicas e de anotações. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa.

KIT DO MEDIADOR – 3º ANO – COMPOSTO POR: Livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-51-9. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de **PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO** em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola.

FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda ISBN 978-85-93312-50-2 com no mínimo 80 páginas, com orientações metodológicas e de anotações. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa.

KIT DO MEDIADOR – 4º ANO – COMPOSTO POR: Livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-53-3. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de **PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO** em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.

FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR com ISBN 978-85-93312-52-6. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa.

KIT DO MEDIADOR – 5º ANO – COMPOSTO POR: Livro-jogo anual, ISBN 978-85-93312-55-7. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de **PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO** em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional





de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola.

FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda ISBN 978-85-93312-54-0, organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com no mínimo 80 páginas, com orientações metodológicas e de anotações. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa.

KIT DA ESCOLA – 1º ANO: Contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e, que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Deverá ser disponibilizado uma **PLATAFORMA DIGITAL**, com requisitos funcionais que possua uma tela de login, a fim de manter a segurança de acesso, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógicos utilizado no projeto; Atividades para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers, áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS ou webbrowser.

KIT DA ESCOLA – 2º ANO: Contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e, que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Deverá ser disponibilizado uma **PLATAFORMA DIGITAL**, com requisitos funcionais que possua uma tela de login, a fim de manter a segurança de acesso, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógicos utilizado no projeto; Atividades para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers, áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS ou webbrowser.

KIT DA ESCOLA – 3º ANO: Contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e, que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO.. Deverá ser disponibilizado uma **PLATAFORMA DIGITAL**, com requisitos funcionais que possua uma tela de login, a fim de manter a segurança de acesso, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógicos utilizado no projeto; Atividades para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers, áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática





pedagógica. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS ou webbrowser.

KIT DA ESCOLA – 4º ANO: Contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e, que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Deverá ser disponibilizado uma **PLATAFORMA DIGITAL**, com requisitos funcionais que possua uma tela de login, a fim de manter a segurança de acesso, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógicos utilizado no projeto; Atividades para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers, áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS ou webbrowser.

KIT DA ESCOLA – 5º ANO: Contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e, que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Deverá ser disponibilizado uma **PLATAFORMA DIGITAL**, com requisitos funcionais que possua uma tela de login, a fim de manter a segurança de acesso, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógicos utilizado no projeto; Atividades para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers, áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS ou webbrowser.

6 – LEVANTAMENTO DA DEMANDA:

Diante da flexibilidade que pode existir no número de alunos matriculados, considerando transferências para outras escolas que não sejam da Rede ou ainda, casos de evasão escolar, sendo impossível determinar, com certeza, quantos alunos estarão e permanecerão matriculados ao longo do ano letivo de 2.025, segue uma estimativa da quantidade de livros, para atender a demanda:

DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
KIT DO ESTUDANTE 1º ANO	1.093
KIT DO ESTUDANTE 2º ANO	1.068
KIT DO ESTUDANTE 3º ANO	1.059
KIT DO ESTUDANTE 4º ANO	1.126





KIT DO ESTUDANTE 5º ANO	1.088
KIT DO MEDIADOR 1º ANO	234
KIT DO MEDIADOR 2º ANO	234
KIT DO MEDIADOR 3º ANO	234
KIT DO MEDIADOR 4º ANO	234
KIT DO MEDIADOR 5º ANO	234
KIT DA ESCOLA 1º ANO	50
KIT DA ESCOLA 2º ANO	46
KIT DA ESCOLA 3º ANO	49
KIT DA ESCOLA 4º ANO	46
KIT DA ESCOLA 5º ANO	43

Visando a economicidade e também a eficácia dos objetivos pretendidos, as aquisições serão efetuadas em três etapas, sendo implantada de forma gradativa nos segmentos do Ensino Fundamental, como segue:

1º e 2º ANOS	FEVEREIRO/2.025
3º E 4º ANOS	MARÇO/2.025
5º ANOS	ABRIL/2.025

7 – ESTIMATIVA DE VALOR E LEVANTAMENTO DE MERCADO:

Valor estimado para a aquisição é de R\$ 2.739.893,97 (Dois Milhões, Setecentos e Trinta e Nove Mil, Oitocentos e Noventa e Três Reais, Noventa e Sete Centavos), sendo vinculado a média de preços, através de pesquisa direta, mediante solicitação formal de cotação, por meio de e-mail, conforme Decreto 8.057/23, Art. 5º, paragrafo IV.

A pesquisa de preços foi realizada com empresas que atuam no mercado, na comercialização de materiais e projetos pedagógicos, devido as características do objeto escolhido como sendo a solução mais adequada.

8 – SOLUÇÕES EXISTENTES NO MERCADO:

A seleção e aquisição de livros e jogos de apoio pedagógico foram conduzidas com foco na adequação e relevância pedagógica e mercadológica, buscando atender





eficazmente às necessidades educacionais locais. Priorizamos materiais de qualidade excepcional e com boa relação custo-benefício, que estão em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além disso, destacamos a importância de incluir projetos que promovem a acessibilidade para estudantes com necessidades especiais, alinhados às diretrizes de ensino do Município. O processo de seleção foi baseado rigorosamente em critérios essenciais.

CONFORMIDADE PEDAGÓGICA E MERCADOLÓGICA:

- Qualidade dos Materiais: Seleção de livros e jogos que se destacam pela excelência em conteúdo, ilustrações e material físico, assegurando uma experiência de aprendizagem rica e envolvente para os estudantes.
- Custo-benefício: Escolha de projetos que oferecem um excelente equilíbrio entre custo e benefício, permitindo a aquisição de um maior número de títulos de qualidade sem comprometer o orçamento educacional.
- Adesão à BNCC: Garantia de que todos os materiais estejam alinhados com a Base Nacional Comum Curricular, assegurando uma educação consistente e abrangente que atende aos padrões educacionais nacionais.

INTEGRAÇÃO E AVANÇO EDUCACIONAL:

- Cobertura Curricular: Projetos focados nos temas e disciplinas abordados, enriquecendo o currículo escolar e estimulando o desenvolvimento intelectual dos alunos.
- Inovação Pedagógica: Projetos inovadores que utilizam tecnologias educacionais e metodologias ativas para promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

RIQUEZA DOS PROJETOS DE INTELIGÊNCIA EMOCIONAL MATERIAIS DISPONIBILIZADOS:



- Recursos Acessórios: Inclusão de materiais de apoio como jogos educacionais, Plataforma digital e outros recursos que enriquecem a experiência de aprendizagem dos estudantes.

ACOMPANHAMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO:

- Planejamento Estratégico: Estabelecimento de um plano de implementação detalhado, com etapas claras e objetivos específicos para a introdução dos novos recursos nas escolas.

- Monitoramento e Avaliação: Sistema de acompanhamento contínuo que permite avaliar o impacto dos projetos literários no processo educacional, ajustando estratégias conforme necessário para maximizar os resultados de aprendizagem.

Após uma avaliação minuciosa das opções disponíveis no mercado editorial, identificamos que os projetos "SELFIE", da Editora Idea Jogos, se destacam significativamente. Essas coleções estão alinhadas com nossos objetivos pedagógicos, oferecendo uma abordagem completa e envolvente na área de educação socioemocional. Além de serem totalmente inclusivas, esses materiais atendem às diretrizes curriculares e às necessidades de nossa demanda.

Ao comparar projetos voltados para a inclusão da educação emocional nos anos iniciais do ensino fundamental, torna-se evidente os diferenciais dos projetos escolhidos. Em comparação com outras iniciativas, como o "Programa Socioemocional Educa", por Rossandro Klinjey, a "Coleção Laços" da Editora Aprende Brasil, e a "Escola da Inteligência" com a Coleção Educação Socioemocional, o projeto "SELFIE" destaca-se pela sua abrangência e metodologia bem estruturada, projetada para atender de forma precisa às exigências do processo educativo e adaptar-se às particularidades e requisitos do ensino em cada fase do desenvolvimento estudantil. Além disso, o compromisso desses projetos com a inclusão é notável, essencial para alcançar os objetivos pedagógicos e promover um ambiente de aprendizagem inclusivo e estimulante para todos.



Aprofundando as comparações, é possível notar que, embora os projetos mencionados apresentem uma abordagem interessante para o tema em questão, carecem de uma integração mais robusta de metodologias ativas de aprendizagem para envolver os alunos de forma prática e interativa. Além disso, não fornecem a mesma profundidade na personalização do conteúdo para atender à diversidade dos perfis estudantis, nem incorporam adequadamente tecnologias educacionais que possam facilitar o acesso e a adaptação do aprendizado a diferentes contextos e capacidades.

Diferenciando-se no mercado, a coleção adota jogos como sua principal metodologia de ensino, promovendo o desenvolvimento e integração social, ao mesmo tempo que mantém alta motivação e concentração entre os alunos. Essa abordagem é reforçada por um conjunto de atividades que visam desenvolver competências específicas, proporcionando aos estudantes as ferramentas necessárias para construir uma aprendizagem emocional significativa e funcional em contextos diversos. Para alcançar esse objetivo, a coleção prioriza o aspecto lúdico e as aprendizagens ativas, fazendo uso de inovações tecnológicas como jogos analógicos, gamificação e atividades de programação. Além da cultura maker, que tem como princípio “faça você mesmo”, com recursos manuais utilizados em seu próprio benefício para a educação emocional, os alunos assumem um papel protagonista no processo de aprendizado, o que atribui mais valor a todas as etapas e ao conhecimento desenvolvido.

A coleção está alinhada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo que os conteúdos sejam relevantes e aplicáveis às necessidades educacionais contemporâneas. Os materiais são divididos em capítulos que alternam entre jogos e situações problematizadoras, cada uma abordando diferentes aspectos da educação emocional.

Para os professores, o material oferece um fichário detalhado com as habilidades da BNCC trabalhadas em cada capítulo, orientações didáticas e sugestões para expandir o aprendizado, auxiliando no planejamento e na execução de aulas dinâmicas e interativas. Os materiais de apoio são pensados para engajar os alunos de



forma prática e divertida. Além disso, tanto os jogos analógicos quanto as atividades virtuais são adaptados para diferentes níveis de aprendizado, assegurando uma abordagem adequada para cada faixa etária. Os critérios e diferenciais para comparação estão detalhados abaixo.

CONCLUSIVO “COLEÇÃO SELFIE”

Esse projeto, a Coleção Selfie, se destaca no mercado educacional ao oferecer uma abordagem inovadora e integrada para o ensino ao qual se propõe, diferenciando-se significativamente das metodologias tradicionais empregadas por muitas editoras. Enquanto a maioria das empresas focam em abordagens educacionais convencionais, que frequentemente negligenciam a aplicação prática e o uso de contextos reais no currículo, esse projeto incorpora práticas interativas e dinâmicas como jogos e recursos digitais, promovendo um aprendizado ativo e engajado.

Além disso, este projeto alinha-se rigorosamente com os objetos de conhecimento definidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo que o conteúdo não apenas atenda, mas também exceda as diretrizes nacionais. Isso proporciona aos estudantes uma educação que é relevante e aplicável às exigências contemporâneas, melhorando significativamente sua capacidade de compreender e aplicar conceitos em situações do dia a dia. Este projeto oferece uma combinação única de materiais que inclui livros, jogos e recursos digitais, adequados tanto para o ambiente escolar quanto para atividades extracurriculares. Esta abordagem integral e bem estruturada, que facilita tanto o aprendizado individual quanto coletivo, coloca-o como uma solução educacional superior no atual panorama editorial, oferecendo uma alternativa robusta e alinhada com as necessidades e expectativas educacionais modernas.

Portanto, a evidência desse destaque em relação às demais alternativas disponíveis no mercado é clara, uma vez que é incomum encontrar um projeto tão abrangente que integre uma variedade tão ampla de recursos, tanto para utilização em sala de aula quanto fora dela, com atividades individuais e coletivas bem estruturadas, além de sua acessibilidade e inclusão.



Diante de tudo o que foi exposto, é notável que o projeto selecionado representa uma abordagem educacional integradora e multidimensional. Alinhando-se de maneira exemplar com as diretrizes e políticas da Secretaria de Educação e do Ministério da Educação (MEC), uma vez que promove o desenvolvimento integral dos alunos e propõe uma transformação significativa na percepção e experiência educativa.

9 – ESCOLHA DA SOLUÇÃO MAIS ADEQUADA:

Após a identificação do projeto “SELFIE”, como sendo o mais adequado para suprir a demanda da Secretaria Municipal de Educação, entendemos que a solução viável para a aquisição dos materiais é a realização de Pregão Eletrônico, para Registro de Preços.

O Sistema de Registro de Preços pode ser adotado tanto nas contratações para aquisição de bens ou produtos, como para a prestação de serviços, desde que o objeto se enquadre em uma das hipóteses previstas no Art. 3º do Decreto nº 11.462/2023: necessidade de contratações permanentes ou frequentes; aquisição de bens com previsão de entregas parceladas ou contratação de serviços remunerados por unidade de medida ou em regime de tarefa; aquisição de bens ou a contratação de serviços para atendimento a mais de um órgão ou entidade, ou programas do governo; ou quando, pela natureza do objeto, não for possível definir previamente o quantitativo a ser demandado pela Administração.

O Registro de Preços mostra-se essencial, pois, por limitações orçamentárias, a contratação pode não se dar de forma imediata, sendo necessário o aguardo da disponibilidade orçamentária para a efetivação da contratação de todos os itens. Daí a necessidade de que o processo seja realizado como sistema de registro de preços, mantendo-se o preço registrado para que seja cumprido o cronograma de aquisições.

10 – JUSTIFICATIVA PARA O PARCELAMENTO OU NÃO DA SOLUÇÃO:

A solução não será parcelada.



A natureza do objeto a ser contratado é indivisível, pois o pregão dar-se-á em lote único, tendo em vista que será necessária a compra de material específico, de fornecedor único, para todas as séries que farão do uso do material.

Para atender as normas gerais relativas ao tratamento diferenciado e favorecido a ser dispensado às Microempresas (ME) e, Empresas de Pequeno Porte (EPP), atendendo a Lei Complementar 123/2006 e Lei Complementar 147/2014, foi inserido neste processo, o Lote 2, com quantidades menores.

11 – PROVIDENCIAS ANTERIORES À CELEBRAÇÃO DO CONTRATO:

A contratação não demandará qualquer alteração na Secretaria de Educação.

12 – CONTRATAÇÕES CORRELATAS E/OU INTERDEPENDENTES:

Não há contratações correlatas ou interdependentes para a aquisição da demanda.

13 – LOCAIS DE ENTREGA:

O Objeto será entregue, pela contratada, no almoxarifado da Secretaria de Educação, a qual posteriormente, fará a distribuição nas Unidades Escolares, conforme cronograma de implementação, de acordo com cada série de ensino e a partir do monitoramento da eficácia do material utilizado.

14 – DECLARAÇÃO DE VIABILIDADE:

Declaramos que a contratação pleiteada é viável e necessária para suprir a demanda da Secretaria Municipal de Educação.

ANA BERTHOLINA BARBOZA DE OLIVEIRA
Secretária Municipal de Educação



VERIFICAÇÃO DAS ASSINATURAS



Código para verificação: 5F1E-479C-ABF8-5440

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:

- ✓ ANA BERTHOLINA BARBOZA DE OLIVEIRA (CPF 333.XXX.XXX-83) em 17/09/2024 15:31:33 (GMT-03:00)
Papel: Parte
Emitido por: Sub-Autoridade Certificadora 1Doc (Assinatura 1Doc)

Para verificar a validade das assinaturas, acesse a Central de Verificação por meio do link:

<https://prefeituraleme.1doc.com.br/verificacao/5F1E-479C-ABF8-5440>