SOLICITAÇÃO DE COTAÇÃO DE PREÇOS

O Município de Cachoeirinha-PE, por intermédio da Secretaria de Educação vem, por meio deste, solicitar a apresentação de **cotação de preços** para fins de formação de estimativa de valor em procedimento administrativo de contratação pública, nos termos da Lei nº 14.133/2021.

O objeto da presente consulta consiste em Contratação de empresa especializada para o fornecimento de Projeto de Recursos Instrucionais voltado à Educação Inclusiva, destinado à composição e estruturação da "Sala Azul" da Rede Municipal de Ensino de Cachoeirinha/PE, visando oferecer ambiente adequado ao acolhimento, atendimento e desenvolvimento de estudantes neurodivergentes, bem como proporcionar suporte às práticas pedagógicas dos profissionais da rede municipal, incluindo o fornecimento, a entrega, a montagem e a orientação quanto à utilização dos recursos disponibilizados, conforme especificação abaixo:

Item	Descrição	Unidade	Qtd.	Valor Unit.	Valor Global
1	PROJETO DE RECURSOS INSTRUCIONAIS PARA PARA ATENDIMENTO A CRIANÇAS NEURODIVERGENTES. **CONTRATAÇÃO DE SOLUÇÃO INTEGRADA DE PROJETO, FORNECIMENTO, ENTREGA E INSTALAÇÃO DE CONJUNTO DE TEMATIZAÇÃO, AMBIENTAÇÃO, MOBILIÁRIO, EQUIPAMENTOS, ILUMINAÇÃO E MATERIAIS PEDAGÓGICOS PARA SALA DE ATÉ 55 M²**, entregue em pleno funcionamento, com layout funcional, circulação acessível (NBR 9050), decoração, tratamento acústico para redução de reverberação e ruído e iluminação regulável adequados ao controle de estímulos sensoriais do público neurodivergente. As referências a cores, padrões e acabamentos são meramente indicativas do padrão estético e de desempenho pretendido, admitindo-se produtos equivalentes ou de qualidade igual ou superior (art. 41 da Lei nº 14.133/2021), e as dimensões são de referência de projeto, admitida variação de ± 5% em itens seriados e ± 10% em mobiliário sob medida, preservadas a funcionalidade e a integração ao ambiente. Todos os materiais deverão ser atóxicos, com cantos arredondados ou protegidos e, quando aplicável, tecidos com tratamento antichama e impermeável/lavável, atendendo às normas ABNT e regulamentos INMETRO vigentes aplicáveis. Piso vinílico: fornecimento e instalação de piso vinílico em manta em área de até 55 m², resiliente, antiderrapante e para tráfego comercial intenso (classe de uso mínima 32/33 conforme ISO 10874/EN 685 ou equivalente), em duas tonalidades coordenadas, uma em tom claro/azulado e outra em padrão amadeirado (cores de referência tipo Azure e Deckwood ou equivalentes). Grama sintética: fornecimento e instalação de manta com altura de fio de aproximadamente 20 mm (± 3 mm), toque macio, composição predominantemente em polietileno e polipropileno ou fibra sintética de desempenho equivalente, atóxica e resistente ao tráfego. Papel de parede: fornecimento e aplicação de revestimento autocolante	UNIDADE	01		

	lavável em área de até 30 m², com arte de padrão abstrato em tonalidades suaves/pastéis de baixo contraste, com aplicação profissional sem bolhas ou emendas aparentes. Mobiliário planejado em MDF revestido em padrão melamínico (cor de referência tipo Flora ou equivalente), com bordas em fita, ferragens metálicas, cantos protegidos e acabamentos internos em laminado melamínico colorido: 1 mesa/birô com lixeira embutida (1,50 × 0,75 × 0,53 m); 5 armários com nichos (0,45 × 2,50 × 0,40 m); 5 nichos para TV (0,52 × 0,40 × 0,41 m); 1 cabideiro de parede em formato de árvore (1,00 × 1,50 × 0,03 m); 1 painel lousa branca (1,80 × 1,20 × 0,03 m); 1 painel de livros com prateleiras (1,80 × 1,20 × 0,04 m); 1 painel de interatividade com recursos lúdico-manipulativos fixados (1,80 × 1,20 × 0,05 m); e 1 mesa circular com base em árvore (Ø 1,20 × 0,65 m de altura), sendo as dimensões de referência coordenadas ao layout de até 55 m². Mobiliário e assentos complementares: 1 conjunto de mesa hexagonal infantil com 6 cadeiras, em polipropileno atóxico e estrutura em aço com tratamento antioxidante, dimensões antropométricas conforme NBR 14006 no que couber; 1 conjuntos escolares individuais (mesa e cadeira) em polipropileno e aço; 1 cadeira do profissional com estrutura em aço e assento acolchoado revestido em material lavável; 1 cabana/tenda infantil com estrutura em madeira e cobertura têxtil em tecido cru atóxico e com tratamento antichama, destinada ao recolhimento e à autorregulação; 2 puffs retangulares (0,90 × 0,40 × 0,40 m), 2 puffs quadrados (0,50 × 0,40 × 0,40 m) e 1 puffs "fofão" de autorregulação (1,00 × 0,80 × 0,80 m), todos com espuma de densidade mínima 28 kg/m³ (D28 ou superior) e revestimento impermeável, lavável e antichama. Iluminação funcional e cênica, em conformidade com a NBR 5410 e a NBR IEC 60598 no que couber, com componentes LED certificados INMETRO, índice de reprodução de cor (IRC) igual ou superior a 80 e temperaturas de cor especificadas por finalidade sensorial, admitida variação de ± 500 K: 4 luminárias decorativas em formato de nuvem, em MDF com fita LED (5.000–6.500 K); 2 cortinas/persianas com bloqueio de luz de no mínimo 70%, para controle de estímulo luminoso; 5 aviões decorativos em MDF para fixação segura ao teto; 1 placa com logomarcas em acrílico e PVC expandido; 1 árvore cenográfica com altura aproximada de 2,60 m (± 10%); 2 luminárias centrais lineares em perfil LED, com fitas de 3.000 K e de 7.000–8.000 K para modulação entre acolhimento e atividade; 1 arandela de parede LED 3.000 K; e 3 spots direcionáveis LED 3.000 K. Materiais pedagógicos: 1 acervo de livros paradidáticos com no mínimo 20 títulos, novos e com ISBN, de temática de inclusão, diversidade e educação socioemocional adequados à faixa etária; e 1 brinquedoteca inclusiva com 28 conjuntos de brinquedos pedagógicos , atóxicos e certificados INMETRO. Formação Presencial de 16h abordados os principais itens do projeto, aplicação pedagógica. O objeto será entregue instalado, montado e em pleno funcionamento, incluindo transporte, içamento, montagem, fixação, instalações elétricas de baixa tensão				

	dos itens fornecidos e remoção de entulho, com garantia mínima de 12 meses contra defeitos de fabricação e instalação e assistência técnica. **Toda a instalação dos materiais na sala são para fins de ambientação e tematização não havendo alterações estruturais, serviços de obras ou engenharia.**				
2	**MESA EDUCACIONAL INTERATIVA**: recurso de apoio tecnológico multidisciplinar, com aplicativos educacionais embarcados que permitam explorar conteúdos curriculares desenvolvidos tendo como base as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica e a BNCC – Base Nacional Comum Curricular. Composto de um computador com tela sensível ao toque embutido em uma estrutura plástica em forma de mesa. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS MÍNIMAS DO EQUIPAMENTO: - Processador no padrão X86 com 04 núcleos reais de processamento de no mínimo 1.6 GHz; - Memória cache de no mínimo 2MB; - Arquitetura 64 bits; - Mínimo de 4 GB instalado, padrão DDR3 de no mínimo 666 MHz; - Interface controladora de vídeo integrada, deverá possuir alocação dinâmica de memória; - Taxa de atualização de 60 Hz ou superior. - Unidade flash interna com capacidade de armazenamento SSD de 128 GB, interface do tipo M.2 (Soquete 2 - Chave B) - Controladora de som com conectores de saída e microfone integrado ao gabinete; - No mínimo 2 (duas) portas USB, sendo pelo menos 1 (uma) padrão USB 3.0 ou superior; - Controladora de Rede Wi-Fi padrão 802.11a/g/n/ac ou superior; - No mínimo 1 (uma) saída de vídeo padrão VGA; - No mínimo 1 (uma) saída de vídeo padrão HDMI; - No mínimo 2 (dois) alto-falantes integrados ao gabinete do equipamento de, no mínimo, 10W. - Deverá possuir moldura frontal de liga metálica; - Deverá possuir botão liga/desliga para inicialização do equipamento; - Acabamento composto de superfícies não cortantes. - Monitor integrado ao gabinete, com tamanho mínimo de 20", proporção 16:9 e 16,7 milhões de cores; - Sensível ao toque tipo “Touch Screen”, a no mínimo 10 pontos de toque simultâneo; - Resolução mínima de 1920 x 1080 pixels; - Tempo de resposta de no máximo 6 ms. - Fonte de alimentação com tensões de entrada de 100V à 240V, com ajuste automático. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS MÍNIMAS DA ESTRUTURA PLÁSTICA: - Estrutura composta por tampo e pés separados; - Deverá possuir suporte para o gabinete com fabricação em polietileno, e possuir no mínimo tratamento anti-UV e antiestático;	UNIDADE	1		

	- Deverá possuir medidas que poderão variar: comprimento: 85 a 100cm X largura: 55 a 70cm X altura: 55 a 70cm; - Os pés e o tampo da mesa poderão ser de cores diferentes; - Pés que permitam o apoio do tampo com segurança e que evitem o tombamento do equipamento, mesmo no caso do usuário se apoiar sobre a mesa; - Confeccionada em polietileno atóxico; - Acabamento sem arestas, pontas ou quinas, cantos arredondados; - Sem itens de fixação, como parafusos, na área visível de uso; - Isolamento elétrico, componentes eletrônicos internos isolados; - Resistente a água (não imerso); - Monitor resistente a pressão mínima de 50Kg; - Estrutura resistente a pressão mínima de 100Kg; - O equipamento deve ter a possibilidade de instalação tanto na horizontal, sobre pés próprios e com altura dimensionada para a faixa etária proposta; - Quanto na vertical, através de suporte que permita inclinações intermediárias. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS E PEDAGÓGICAS SOBRE O CONTEÚDO EMBARCADO NA MESA DIGITAL: Licença por unidade entregue do sistema operacional Microsoft Windows ou Android. Deverá possuir aplicativos indicados para crianças de 3 anos a 10 anos, com as seguintes especificações mínimas: - Funcionar no modo off-line, ou seja, os aplicativos deverão estar instalados na mesa e não depender de acesso a internet. - Possibilitar que as crianças utilizem a mesa interativa digital de forma compartilhada, ou seja, de 2 a 4 crianças ao mesmo tempo. - Possuir, no mínimo, 70 aplicativos já instalados no equipamento digital, composto de no mínimo: 4 e-books; 2 ferramentas/software de autoria; 64 aplicativos do tipo exercício-e-prática ou tutoriais. - Os e-books deverão ter tradução em libras. - Para acessar os aplicativos, um menu de navegação deverá estar disponível logo que o equipamento for ligado. Ao clicar sobre cada um dos ícones, deverão aparecer referências sobre a etapa de ensino para o qual o aplicativo é sugerido, bem como a área do conhecimento e abordagem curricular. - Dentre os aplicativos, deverão incluir pelo menos 2 (duas) ferramentas/software de autoria, que possibilitem a autoria por parte do aluno e/ ou professor, permitindo a manipulação e o redirecionamento das informações de forma a desenvolver uma variedade de atividades alternativas. No mínimo, deverão explorar conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática. - Todos os aplicativos deverão conter os seguintes recursos mínimos: botão que pode ser acessado a qualquer momento com as orientações escritas e em áudio dos comandos e ações que devem ser executadas no aplicativo; botão de opções e configurações que permita ao usuário selecionar a listagens das pontuações conquistadas pelo usuário no aplicativo (quando houver), selecionar o nível de dificuldade ou categoria (quando				

	houver), possibilidade de escolha ou troca dos jogadores (quando houver), jogar novamente, ligar e desligar a música do jogo e voltar ao menu de navegação dos aplicativos. - Sempre que for necessário digitar, o aplicativo deverá disponibilizar um teclado virtual na tela. - O professor deverá ter acesso a uma área de gestão de aplicativos instalados no equipamento, por meio de senha, em que poderá selecionar os recursos dentro dos seus objetivos pedagógicos, para utilizar em uma determinada aula. Desta forma, os alunos só terão acesso aos aplicativos selecionados pelo professor. - Todos os aplicativos deverão estar de acordo com a portaria nº 1.189/2018 do Ministério da Justiça ou posterior que tenham sido publicada, registrados com a classificação indicativa livre. - Os aplicativos não devem ter veiculação de publicidade e de comunicação mercadológica de produtos e serviços. - Incluir um livro impresso de apoio ao trabalho do professor, que aborde os seguintes tópicos relativos ao uso da mesa interativa educacional: a fundamentação teórica, orientações metodológicas, tipos de recursos, descrição sobre o processo de navegação e usabilidade, descrição dos aplicativos, sugestões de uso e orientações pedagógicas inclusivas. GARANTIA A garantia de funcionamento será pelo período de 24 meses, na modalidade on-site, contada a partir do recebimento definitivo da solução.				
3	**Sistema de ensino de educação tecnológica para a Educação Básica Impresso com plataformas digitais (SISTEMA DE ENSINO DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA + TABLET INTEGRADO + MDM 12 MESES/):** O sistema de ensino de educação tecnológica deverá estar estruturado em um livro o qual deverá possuir as orientações de utilizações das plataformas digitais especificadas no memorial descritivo e seus acessos. Deverá estar integrado com a seguinte plataforma educacional: Plataforma Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que apoie o autoaprendizado e o modelo híbrido de ensino-aprendizagem de alunos dos Ensinos Fundamentais I e II, empregando Objetos Educacionais Digitais (OED), modelados com base em elementos de jogos (gamificação ou ludificação), que incluem: mapas e cenários imersivos; avatares personalizáveis; narrativas dirigidas customizáveis; trilhas de aprendizagem assíncronas; canais de comunicação exclusivos (chat e fórum); controle de missões; sistemas de pontuação, níveis e ranqueamentos; mecanismos de recompensas; e, sistema monetário lúdico; todos com o propósito de aumentar os níveis de engajamento do aluno e de retenção do aprendizado. **REQUISITOS FUNCIONAIS DA PLATAFORMA** 01. O sistema deve possuir uma tela de login, a fim de manter a segurança.	UNIDADE	5		

	02.O sistema deve possuir um controle de acesso restrito aos usuários com os respectivos níveis de permissão, a fim de manter a segurança. 03.O sistema deve permitir a customização das telas após o login com logo da secretaria de educação correspondente. 04.O sistema deve possuir sistema automatizado de onboarding para guiar o aluno no uso da plataforma através de narrativas com personagens. **MÓDULO ALUNO** 04.O sistema deve permitir a personalização de avatar do aluno. 04.O sistema deve permitir a edição do cadastro do aluno, editando os seguintes dados: apelido, nome e e-mail. O e-mail deve ser único. 05.O sistema deve permitir a visualização, por parte do aluno, de conteúdos referentes à turma a qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence. 06.O sistema deve permitir a visualização de materiais didáticos ou paradidáticos, em formato PDF, através de tecnologia flip-book, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence. 07. O sistema deve permitir o acesso e a visualização de trilhas de conhecimento, compostas por vídeos e conteúdos didáticos, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual o aluno pertence. 08.O sistema deve exibir representação gráfica gamificada permita a fácil visualização do aluno quanto aos conteúdos cursados e a cursar nas trilhas. 09. O sistema deve apresentar a agenda de atividades, no formato calendário com dias semanais e mensais, para gestão do cronograma do aluno, com notificações via e-mail. 10. O sistema deve simular uma economia, permitindo que o aluno gerencie sua carteira de moedas e recompensas, tomando decisões de consumo. XX. O sistema deve possuir um mapa de exploração com objetos interativos com os quais os alunos possam acessar recursos ou realizar ações simuladas e pedagógicas. XX. O sistema deve exibir de forma organizada todas as disciplinas disponíveis para cada aluno, exibindo as trilhas de aprendizagem em formato de tabuleiro, permitindo assim que o aluno identifique o caminho já percorrido e a percorrer em cada etapa. XX. O sistema deve permitir que os itens de aula tenham recompensas lúdicas associadas a eles, gerando engajamento. XX. O sistema deve dispor de canais de comunicação síncronos, como chat, grupos e/ou fóruns, para que alunos e professores possam se comunicar, encaminhar arquivos e tirar dúvidas. XX. O sistema deverá estar preparado para habilitação de videoaulas imersivas no ambiente gamificado, no modelo plug-and-play, em caso futuro de demanda pelo serviço. **MÓDULO PROFESSOR / DESIGNER INSTRUCIONAL**				

	09.O sistema deve permitir a edição do cadastro do professor pelo próprio professor, editando os seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único. 10. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de turmas de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: ano escolar e descrição. 11. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome, e-mail e turma a qual pertence. O e-mail deve ser único. As inserções devem respeitar a quantidade de licenças destinadas ao professor. 12. O sistema deve emitir relatórios para o professor contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas e métricas a respeito do uso da plataforma, como quantidade de visualizações das trilhas e quantidade de acertos das questões. **MÓDULO GESTOR** 13. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de escolas, turmas e corpo docente. XX. O sistema deve permitir a inserção, visualizando, edição e remoção de professores, através dos seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único. 14. O sistema deve permitir a atribuição de uma ou mais licenças a cada professor, para que este atribua a seus alunos. 15. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de turmas de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: ano escolar e descrição. 16. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome, e-mail e turma a qual pertence. O e-mail deve ser único. As inserções devem respeitar a quantidade de licenças destinadas ao diretor. 17. O sistema deve emitir relatórios para o diretor contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas e métricas a respeito do uso da plataforma, como quantidade de visualizações das trilhas e quantidade de acertos das questões. **MÓDULO ADMINISTRADOR/SECRETÁRIO** 18. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de diretores/escolas, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome do responsável, e-mail do responsável, nome da escola, cidade da escola, estado da escola. O e-mail deve ser único. 19. O sistema deve permitir a atribuição de uma ou mais licenças a cada diretor, para que este atribua a seus alunos e professores. 20.O sistema deve emitir relatórios para o administrador contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas, métricas de acompanhamentos dos resultados de suas escolas, incluindo acertos das questões e visualizações do material.				

	REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS DA PLATAFORMA 21. O sistema deve oferecer recursos de acessibilidade. 22. O sistema deve operar 100% online. 22. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android 7.0 (ou superior), iOS e webbrowser. **Deverá conter 1 Tablet integrado por sistema, com o sistema de ensino com as Características Técnicas Predominantes:** Sistema operacional Google / Android 9.0 ou superior, processador OctaCore 2.0 GHz (ou superior), memória interna mínima de 32 GB, tela multi-touch de 8" ou superior, câmera frontal de no mínimo 2MP e traseira de no mínimo 5 MP, Wi-Fi. Unidade de processamento: Processador de 8 núcleos ou superior, com clock mínimo de 2.0 GHz; Memória RAM: Mínimo de 2 GB (dois gigabytes); Tela: Display: 8" ou superior; Capacitiva, multitoque Resolução mínima em HD 1280x800 ou superior; Contraste mínimo de 300:1 Armazenamento: Capacidade mínima de 32 GB (trinta e dois gigabytes); Conectividade: (integrada ao equipamento sem a utilização de acessórios externos): WiFi padrão IEEE 802.11 b/g/n/ac ou superior; Bluetooth versão 4.0 ou superior Interfaces: Microfone Alto-falantes integrado ao gabinete; Saída para fone de ouvido estéreo; Pelo menos uma Porta USB, mini ou micro; Sensores: GPS e acelerômetro. Câmera frontal e traseira: Integradas ao equipamento; Câmera traseira com resolução mínima de 5 MP (cinco megapixels), foco automático e zoom digital; Câmera frontal com resolução mínima de 2 MP; Ambas as câmeras devem permitir filmar e tirar fotos. Bateria: Interna e recarregável; Lítio-ion ou polímero de lítio; Capacidade mínima da bateria: 5000 mA/h (cinco mil miliamperes hora); Possuir pelos menos os seguintes mecanismos de segurança: Circuito para interromper a conexão da bateria em casos de sobrecorrente e sobrecarga;				

	Com carregador conectado à energia, o tablet deve poder ser deixado conectado ao carregador, mesmo após a carga total da bateria, sem riscos de sobreaquecimento ou de acidentes decorrentes de sobrecarga; Gabinete: O gabinete não poderá apresentar saliências, pontas ou estruturas externas perfurantes ou cortantes; Deve possuir teclas para controle de volume do som; Funcionalidades: Possuir acelerômetro; Funcionar como "USB Mass Storage" sem a necessidade de instalação de drivers ou outro software"; Sensor de luz ambiente com capacidade para ajuste automático do brilho da tela ou ajuste do brilho da tela manual, ou seja, sem o uso de sensor de luz automático; Permitir a mudança da orientação da tela e o bloqueio da posição; Recursos de vídeo: Gravação com resolução de pelo menos 720p. Esta exigência somente se aplica à Câmera traseira; Formatos mínimos de reprodução: H.263, H.264, H.265, MP3 e MPEG-4; Bloqueio remoto da utilização do tablet. Taxa de captura e reprodução de vídeo: 30 fps. Localização GPS / A-GPS ou Glonass; Sensor de posição (Vertical para horizontal); Sistema Operacional: Originais, autênticos e com autorização do desenvolvedor para pré- rêso-los: Sistema operacional Android 9.0 ou superior; Idioma em português do Brasil; Certificação: O equipamento deverá ser homologado pela ANATEL, devendo ser apresentado, juntamente a proposta, o certificado de homologação definitiva da ANATEL, não sendo aceito apenas o relatório do laboratório responsável pelos ensaios; Suporte, Manutenção: Solução web que através do modelo do equipamento possibilite: (i) Atualização de software (sistema operacional e firmware), (ii) Disponibilizar para download aplicativo para realizar diagnóstico, (iii) Consultar base de informação de problemas (FAQ). A Proponente deverá dispor de um número telefônico gratuito para suporte técnico e abertura de chamados técnicos; **Garantia:** **Garantia total mínima de 12 (doze) meses para todos os componentes do equipamento, com atendimento (on-site) nos locais definidos pela CONTRATANTE.** **SOFTWARE MDM (Mobile Device Management) embarcado pelo período de 12 meses:** Permite a localização e a automatização de configuração do dispositivo;				

	Permite o envio de políticas de segurança e configurações de maneira remota, para equipamentos individuais ou em lote; Permite o envio de mensagens em formato banner ou pop-up para os dispositivos, de forma individual ou em lote; Permite sincronização automática, com tempo configurável, download e instalação de aplicações remotas; Permite a realização de sincronização forçada, quando requisitado; Impede a instalação de lauchers ou de outros controladores, bem como a viabilidade do usuário desabilitar o software de gerenciamento ou seus recursos sem o poio de um técnico atuante no projeto; Possui controle de navegação a partir de filtros de conteúdo; Permite visualizar em grupo ou individualmente a versão do Sistema Operacional dos dispositivo, bem como a versão dos aplicativos; Permite restaurar as configurações originais de fábrica do equipamento; O console de gerenciamento é WEB, para que assim seja possível realizar o gerenciamento de qualquer ponto; Permite realizar monitoração dos equipamentos, coletando no mínimo as seguintes informações: identificação do equipamento, controle de utilização (verificar última data de conexão); Permite ativar e desativar de forma remota a câmera, microfone, Bluetooth, Dados Moveis, Captura de Tela, Wifi; Permite restringir o uso do equipamento a apenas um aplicativo ou tela (modo quiosque); Permite configuração de Wallpaper com imagem fornecida pela contratante; Permite gerenciar os aplicativos da PlayStore, habilitando ou não o seu uso no dispositivo; Permite restringir o uso do equipamento a apenas o domínio educacional implantado de acordo com a política criada e todos os equipamentos podem ser entregues já provisionados com a politica para o domínio educacional; Possui mecanismo de segurança capaz de bloquear o dispositivo remotamente; Dashboard de acompanhamento da evolução da implantação dos equipamentos, os dados são coletados no console de gerenciamento; Disponibiliza as informações do número de equipamentos provisionados, histórico de provisionamento, quantidade de equipamentos ativos. Permite ver a localização do dispositivo, em ciclos de atualização conforme movimentação do tablet.				
4	**GABINETE MÓVEL PARA RECARGA, ARMAZENAMENTO E TRANSPORTE DE, NO MÍNIMO, 45 TABLETS**: Gabinete móvel destinado ao armazenamento, organização, recarga e transporte simultâneo de, no mínimo, 45 (quarenta e cinco) tablets, confeccionado em estrutura monobloco de aço carbono, com acabamento resistente à corrosão e pintura eletrostática. Deverá possuir compartimentos individuais ou sistema de organização	UNIDADE	1		

	interna que permita o acondicionamento seguro dos equipamentos; sistema elétrico bivolt automático (110/220 V), com distribuição interna de energia que permita a recarga simultânea de até 45 (quarenta e cinco) tablets, por meio de tomadas elétricas ou conexões USB compatíveis com os dispositivos, acompanhado dos respectivos acessórios necessários ao funcionamento; proteção contra sobrecarga e superaquecimento; sistema de ventilação para dissipação do calor; portas com sistema de fechamento e travamento para proteção dos equipamentos; rodízios resistentes para facilitar a movimentação, sendo pelo menos dois com sistema de freio. Deverá possuir garantia mínima de 24 (vinte e quatro) meses para a estrutura e seus componentes, incluindo o sistema elétrico.				
5	**PROJETO PEDAGÓGICO — CAIXA DE RECURSOS PARA TDAH**. Solução pedagógica completa destinada ao trabalho psicopedagógico e ao Atendimento Educacional Especializado (AEE) com crianças com TDAH composta por: (a) caixa-recurso cartonada para acondicionamento; (b) conjunto de 20 (vinte) jogos psicopedagógicos; (c) guia de orientações didáticas para uso dos recursos; e (d) formação continuada na modalidade EAD com carga horária de 36 (trinta e seis) horas. CAIXA-RECURSO (ACONDICIONAMENTO): caixa confeccionada em papelão cartonado de alta gramatura, com estrutura rígida, resistente e durável, constituindo espaço de armazenamento próprio para os recursos; revestimento externo impresso em policromia (4/0 cores) com laminação/plastificação de proteção contra umidade, abrasão e manuseio recorrente; sistema de fechamento por tampa do tipo encaixe ou baú; organização interna que assegure o acondicionamento ordenado e a integridade de todos os componentes; dimensões compatíveis com o armazenamento integral dos 20 (vinte) recursos, do guia de orientações didáticas e do material de apoio; acabamento isento de rebarbas, arestas cortantes ou elementos soltos. CONJUNTO DE 20 (VINTE) JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS: conjunto de 20 (vinte) recursos lúdico-pedagógicos manipuláveis, confeccionados em materiais atóxicos, resistentes e higienizáveis (madeira, MDF, EVA, papelão cartonado, tecido e/ou polímeros de grau atóxico), em conformidade com a ABNT NBR NM 300 quando o item se enquadrar na definição legal de brinquedo. Os recursos destinam-se ao trabalho com a criança neuroatípica, devendo contemplar a estimulação de consciência fonológica, correspondência grafema-fonema, decodificação e fluência leitora, memória de trabalho fonológica, nomeação automática rápida e ampliação do vocabulário. Cada recurso deverá acompanhar instruções de uso e indicação de objetivo pedagógico, sendo apresentado em design lúdico, atrativo e adequado à faixa etária da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS: material impresso e encadernado, acompanhando a caixa, contendo: fundamentação teórica sobre a TDAH; descrição individualizada de cada um dos 20	UNIDADE	1		

	(vinte) recursos; objetivos pedagógicos e público-alvo; orientações de mediação e aplicação prática; sugestões de adaptação por faixa etária e nível de desenvolvimento; e instrumentos/propostas de registro e acompanhamento do progresso da criança. FORMAÇÃO CONTINUADA EAD (36h): curso de formação continuada na modalidade a distância (EAD), com carga horária total de 36 (trinta e seis) horas, disponibilizado em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), organizado em módulos, abordando os fundamentos da Dislexia, a identificação de sinais e indicadores, as estratégias de intervenção psicopedagógica e a aplicação prática dos recursos que compõem a caixa, com emissão de certificado ao concluinte e disponibilização de acesso pelo período mínimo definido em contrato.				
6	**PROJETO PEDAGÓGICO — CAIXA DE RECURSOS PARA AUTISMO (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA — TEA)**. Solução pedagógica completa destinada ao trabalho psicopedagógico e ao Atendimento Educacional Especializado (AEE) com crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), composta por: (a) caixa-recurso cartonada para acondicionamento; (b) conjunto de 20 (vinte) jogos psicopedagógicos; (c) guia de orientações didáticas para uso dos recursos; e (d) formação continuada na modalidade EAD com carga horária de 36 (trinta e seis) horas. CAIXA-RECURSO (ACONDICIONAMENTO): caixa confeccionada em papelão cartonado de alta gramatura, com estrutura rígida, resistente e durável, constituindo espaço de armazenamento próprio para os recursos; revestimento externo impresso em policromia (4/0 cores) com laminação/plastificação de proteção contra umidade, abrasão e manuseio recorrente; sistema de fechamento por tampa do tipo encaixe ou baú; organização interna que assegure o acondicionamento ordenado e a integridade de todos os componentes; dimensões compatíveis com o armazenamento integral dos 20 (vinte) recursos, do guia de orientações didáticas e do material de apoio; acabamento isento de rebarbas, arestas cortantes ou elementos soltos. CONJUNTO DE 20 (VINTE) JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS: conjunto de 20 (vinte) recursos lúdico-pedagógicos manipuláveis, confeccionados em materiais atóxicos, resistentes e higienizáveis (madeira, MDF, EVA, papelão cartonado, tecido e/ou polímeros de grau atóxico), em conformidade com a ABNT NBR NM 300 quando o item se enquadrar na definição legal de brinquedo. Os recursos destinam-se ao trabalho com a criança neuroatípica, devendo contemplar a estimulação de comunicação — inclusive recursos de Comunicação Alternativa e Ampliada (CAA) —, habilidades socioemocionais e de interação social, reconhecimento e nomeação de emoções, flexibilidade cognitiva, funções executivas, previsibilidade e organização de rotinas e regulação/integração sensorial. Cada recurso deverá acompanhar instruções de uso e indicação de objetivo pedagógico, sendo apresentado em design	UNIDADE	1		

	lúdico, atrativo e adequado à faixa etária da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS: material impresso e encadernado, acompanhando a caixa, contendo: fundamentação teórica sobre o Transtorno do Espectro Autista (TEA); descrição individualizada de cada um dos 20 (vinte) recursos; objetivos pedagógicos e público-alvo; orientações de mediação e aplicação prática; sugestões de adaptação por faixa etária e nível de desenvolvimento; e instrumentos/propostas de registro e acompanhamento do progresso da criança. FORMAÇÃO CONTINUADA EAD (36h): curso de formação continuada na modalidade a distância (EAD), com carga horária total de 36 (trinta e seis) horas, disponibilizado em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), organizado em módulos, abordando os fundamentos do TEA, a identificação de sinais e indicadores, as estratégias de intervenção psicopedagógica e a aplicação prática dos recursos que compõem a caixa, com emissão de certificado ao concluinte e disponibilização de acesso pelo período mínimo definido em contrato.				
7	**PROJETO PEDAGÓGICO — CAIXA DE RECURSOS PARA DISLEXIA**. Solução pedagógica completa destinada ao trabalho psicopedagógico e ao Atendimento Educacional Especializado (AEE) com crianças com Dislexia, composta por: (a) caixa-recurso cartonada para acondicionamento; (b) conjunto de 20 (vinte) jogos psicopedagógicos; (c) guia de orientações didáticas para uso dos recursos; e (d) formação continuada na modalidade EAD com carga horária de 36 (trinta e seis) horas. CAIXA-RECURSO (ACONDICIONAMENTO): caixa confeccionada em papelão cartonado de alta gramatura, com estrutura rígida, resistente e durável, constituindo espaço de armazenamento próprio para os recursos; revestimento externo impresso em policromia (4/0 cores) com laminação/plastificação de proteção contra umidade, abrasão e manuseio recorrente; sistema de fechamento por tampa do tipo encaixe ou baú; organização interna que assegure o acondicionamento ordenado e a integridade de todos os componentes; dimensões compatíveis com o armazenamento integral dos 20 (vinte) recursos, do guia de orientações didáticas e do material de apoio; acabamento isento de rebarbas, arestas cortantes ou elementos soltos. CONJUNTO DE 20 (VINTE) JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS: conjunto de 20 (vinte) recursos lúdico-pedagógicos manipuláveis, confeccionados em materiais atóxicos, resistentes e higienizáveis (madeira, MDF, EVA, papelão cartonado, tecido e/ou polímeros de grau atóxico), em conformidade com a ABNT NBR NM 300 quando o item se enquadrar na definição legal de brinquedo. Os recursos destinam-se ao trabalho com a criança neuroatípica, devendo contemplar a estimulação de consciência fonológica, correspondência grafema-fonema, decodificação e fluência leitora, memória de trabalho fonológica, nomeação automática rápida e ampliação do vocabulário. Cada recurso deverá acompanhar	UNIDADE	1		

	instruções de uso e indicação de objetivo pedagógico, sendo apresentado em design lúdico, atrativo e adequado à faixa etária da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS: material impresso e encadernado, acompanhando a caixa, contendo: fundamentação teórica sobre a Dislexia; descrição individualizada de cada um dos 20 (vinte) recursos; objetivos pedagógicos e público-alvo; orientações de mediação e aplicação prática; sugestões de adaptação por faixa etária e nível de desenvolvimento; e instrumentos/propostas de registro e acompanhamento do progresso da criança. FORMAÇÃO CONTINUADA EAD (36h): curso de formação continuada na modalidade a distância (EAD), com carga horária total de 36 (trinta e seis) horas, disponibilizado em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), organizado em módulos, abordando os fundamentos da Dislexia, a identificação de sinais e indicadores, as estratégias de intervenção psicopedagógica e a aplicação prática dos recursos que compõem a caixa, com emissão de certificado ao concluinte e disponibilização de acesso pelo período mínimo definido em contrato.				
8	**PROJETO PEDAGÓGICO — CAIXA DE RECURSOS PARA DISCALCULIA**. Solução pedagógica completa destinada ao trabalho psicopedagógico e ao Atendimento Educacional Especializado (AEE) com crianças com Discalculia, composta por: (a) caixa-recurso cartonada para acondicionamento; (b) conjunto de 20 (vinte) jogos psicopedagógicos; (c) guia de orientações didáticas para uso dos recursos; e (d) formação continuada na modalidade EAD com carga horária de 36 (trinta e seis) horas. As características descritivas de materiais, quantitativos e acabamentos constituem requisitos mínimos de desempenho pretendido, admitindo-se soluções equivalentes ou de qualidade igual ou superior (art. 41 da Lei nº 14.133/2021), vedada a exigência de marca, editora ou fornecedor específico. CAIXA-RECURSO (ACONDICIONAMENTO): caixa confeccionada em papelão cartonado de alta gramatura, com estrutura rígida, resistente e durável, constituindo espaço de armazenamento próprio para os recursos; revestimento externo impresso em policromia (4/0 cores) com laminação/plastificação de proteção contra umidade, abrasão e manuseio recorrente; sistema de fechamento por tampa do tipo encaixe ou baú; organização interna que assegure o acondicionamento ordenado e a integridade de todos os componentes; dimensões compatíveis com o armazenamento integral dos 20 (vinte) recursos, do guia de orientações didáticas e do material de apoio; acabamento isento de rebarbas, arestas cortantes ou elementos soltos. CONJUNTO DE 20 (VINTE) JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS: conjunto de 20 (vinte) recursos lúdico-pedagógicos manipuláveis, confeccionados em materiais atóxicos, resistentes e higienizáveis (madeira, MDF, EVA, papelão cartonado, tecido e/ou polímeros de grau atóxico), em conformidade com a ABNT NBR NM 300 quando o item se	UNIDADE	1		

	enquadrar na definição legal de brinquedo. Os recursos destinam-se ao trabalho com a criança neuroatípica, devendo contemplar a estimulação do senso numérico e da subitização, da correspondência número-quantidade e da contagem, da comparação de magnitudes e da estimativa, da sequência numérica e do valor posicional, das operações aritméticas básicas e da recuperação de fatos matemáticos, da memória de trabalho, do vocabulário matemático e do raciocínio lógico-matemático e da resolução de problemas. Cada recurso deverá acompanhar instruções de uso e indicação de objetivo pedagógico, sendo apresentado em design lúdico, atrativo e adequado à faixa etária da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS: material impresso e encadernado, acompanhando a caixa, contendo: fundamentação teórica sobre a Discalculia; descrição individualizada de cada um dos 20 (vinte) recursos; objetivos pedagógicos e público-alvo; orientações de mediação e aplicação prática; sugestões de adaptação por faixa etária e nível de desenvolvimento; e instrumentos/propostas de registro e acompanhamento do progresso da criança. FORMAÇÃO CONTINUADA EAD (36h): curso de formação continuada na modalidade a distância (EAD), com carga horária total de 36 (trinta e seis) horas, disponibilizado em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), organizado em módulos, abordando os fundamentos da Discalculia, a identificação de sinais e indicadores, as estratégias de intervenção psicopedagógica no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e a aplicação prática dos recursos que compõem a caixa, com emissão de certificado ao concluinte e disponibilização de acesso pelo período mínimo definido em contrato. O tratamento de dados de cursistas e de crianças observará a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), com finalidade estritamente educacional.				

ORIENTAÇÕES PARA APRESENTAÇÃO DE PROPOSTA DE PREÇOS

Os interessados deverão encaminhar suas propostas de preços contendo, no mínimo, as seguintes informações:

I – descrição detalhada do item ou serviço ofertado, em conformidade com as especificações solicitadas;

II – indicação dos valores unitários e totais;

III – prazo de validade da proposta, não inferior a 60 (sessenta) dias;

IV – identificação completa da empresa, contendo razão social, número do CNPJ, endereço, telefone e identificação do responsável;

V – assinatura do representante legal ou identificação eletrônica válida.

As propostas deverão ser apresentadas em papel timbrado da empresa ou documento que contenha a identificação formal do fornecedor, preferencialmente no prazo de até 03 (três) dias úteis, contados da publicação deste aviso, e encaminhadas ao endereço eletrônico: cachoeirinhacpl@gmail.com

Ressalta-se que a presente solicitação tem por finalidade exclusiva subsidiar a pesquisa de preços para estimativa do valor da contratação, não gerando qualquer compromisso ou obrigação de contratação por parte da Administração Pública Municipal.

THIAGO GONÇALVES SILVA
Secretário Municipal de Educação