



## EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 01/2022 - SME

Dispõe sobre a chamada pública para a análise e seleção de **MATERIAL PEDAGÓGICO** – Livros, E-book, Plataforma digital para implantação de Projeto de Educação Tecnológica com foco na **GAMEFICAÇÃO** aos alunos da Rede Municipal de Cajamar.

A **PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE CAJAMAR**, por meio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SME)**, torna público para conhecimento dos interessados que está procedendo ao **EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA**, para fins de seleção de **MATERIAL PEDAGÓGICO** – Livros, E-book, Plataforma digital para implantação de Projeto de Educação Tecnológica com foco na **GAMEFICAÇÃO** aos alunos da Rede Municipal de Cajamar, conforme especificado abaixo:

### 1. DO OBJETO

**1.1.** Constitui objeto do presente Edital de Chamada Pública a convocação de editores e distribuidores de livros para seleção de **MATERIAL PEDAGÓGICO** – Livros, E-book, Plataforma digital para implantação de Projeto de Educação Tecnológica com foco na **GAMEFICAÇÃO** aos alunos da Rede Municipal de Cajamar.

**1.2.** Entende-se por livro paradidático qualquer publicação impressa, não periódica, composto por conteúdos teóricos e atividades associadas às áreas do conhecimento de Game para cada faixa etária, e que seja objeto de ISBN, entendido como ferramenta de ensino e como recurso para fomentar a aprendizagem dos conteúdos curriculares com o intuito de estimular a criatividade, a experimentação, a criticidade, a análise sistêmica e a inclusão de tecnologia digital com vistas a inovação dos métodos de ensino.



**1.3.** O presente Edital de Chamada Pública objetiva conhecer livros, e-book e plataforma digital de Game educacional existentes no mercado editorial nacional, para fins de análise, estudo e seleção do material mais adequado à atual proposta didático-pedagógica das unidades escolares da Secretaria Municipal de Educação de Cajamar, para eventual aquisição por meio de processo licitatório ou, excepcionalmente, por processo de inexigibilidade se preenchidos os requisitos legais.

**1.4.** Os livros deverão estar revisados de acordo com as normas vigentes da última reforma ortográfica e deverão estar obrigatoriamente escritos em língua portuguesa e apresentados na versão mais atualizada.

## **2. DA JUSTIFICATIVA**

**2.1.** Diante do cenário que o país está vivenciando na educação com a necessidade de adotar ensino híbrido (presencial e online/remoto), este projeto tem como finalidade equipar e fornecer subsídios para que os professores possam desenvolver com seus alunos o processo de ensino/aprendizagem de forma ativa e integral. Para isso, se faz necessário o uso dos recursos tecnológicos como forma de enriquecer a prática pedagógica no ambiente escolar. A preocupação com o uso das tecnologias se torna crescente pois, além de estar presente em todos os âmbitos do nosso cotidiano, é necessário oportunizar o acesso a esses recursos para os alunos da nossa rede pública de ensino.

Para justificar o projeto da implantação de um modelo eficiente de educação tecnológica aos alunos e professores, a garantir a efetividade e eficácia no processo de inclusão digital dos recursos tecnológicos, desenvolvidos dentro das metodologias ativas, serão apontadas algumas fundamentações:

**2.1.1.** O Plano Nacional de Educação – PNE, instituído através da Lei 13.005/2014, determina metas e diretrizes para a política educacional nacional, nesse sentido destacamos umas das suas diretrizes que consiste em: Melhoria na qualidade da educação e a valorização dos profissionais da educação. Essas diretrizes são traduzidas na Meta 7 do PNE: Fomentar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades, com melhoria do fluxo escolar e da aprendizagem de modo a atingir as seguintes médias nacionais para o IDEB. A Meta 7 orienta os municípios a “formalizar e executar os planos de ações articuladas



dando cumprimento às metas de qualidade estabelecidas para a educação básica pública e às

estratégias de apoio técnico e financeiro voltadas à melhoria da gestão educacional, à formação de professores e professoras e profissionais de serviços e apoio escolares, à ampliação e ao desenvolvimento de recursos pedagógicos e à melhoria e expansão da infraestrutura física da rede escolar”.

**2.1.2.** A resolução nº 04/2010 do Ministério da Educação, que trata no seu artigo 14, § 3º A base nacional comum e a parte diversificada não podem se constituir em dois blocos distintos, com disciplinas específicas para cada uma dessas partes, mas devem ser organicamente planejadas e geridas de tal modo que as tecnologias de informação e comunicação perpassem transversalmente a proposta curricular, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, imprimindo direção aos projetos político-pedagógicos.

**2.1.3.** As Competências Gerais da BNCC (BRASIL, 2017, p. 9) que abordam o uso da tecnologia:

**Competência Geral 1:** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva;

**Competência Geral 2:** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas;

**Competência Geral 5:** 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.



**2.2.** Corroborando com a BNCC, o Ministério de Educação publicou o edital nº 25/2018 – SEB para avaliação das tecnologias educacionais, onde *“considera-se Tecnologia Educacional todo sistema de apoio ao processo de ensino e aprendizagem composto de produto inovador finalizado, com todos os seus componentes, autocontido e replicável, que integre, no que se aplica, uma proposta pedagógica baseada em sólida fundamentação teórica e coerência teórico-metodológica, utilizado para trabalhar conteúdos educacionais específicos, e que facilite as atividades dos atores educacionais, como alunos, professores e gestores, oferecendo conteúdos digitais, ferramentas ou aparatos”*. Na data do dia 20/12/2018 foi publicado a Portaria 52 de 19/12/2018 no Diário Oficial da União (sessão 1, pág. 130) o resultado das tecnologias educacionais aprovadas.

Conforme o edital todas as tecnologias serão avaliadas por equipe de especialistas nas áreas: Educacional, Tecnológica e Acessibilidade. Desta forma, solicitamos que a tecnologia a ser utilizada no projeto de Tecnologias Educacionais desta Secretaria esteja contemplada na aprovação do MEC.

### **3. DAS CONDIÇÕES PARA A PARTICIPAÇÃO DA SELEÇÃO**

**3.1.** Estarão habilitados a participar do processo de seleção qualquer editora, livraria ou distribuidora que apresentarem Material Pedagógico contendo livros, E-book, Plataforma digital para implantação de Projeto de Educação Tecnológica com foco na GAMEIFICAÇÃO dentro do prazo estipulado, devendo estar acompanhados pela ficha de inscrição devidamente preenchida, cujo modelo encontra anexado ao presente instrumento.

### **4. DA APRESENTAÇÃO DOS EXEMPLARES**

**4.1.** O interessado deverá apresentar no mínimo 3 (três) exemplares de cada livro, destinado à educação infantil e ao ensino fundamental, do 1º ao 9º anos, contendo, cada qual, o nome da obra, autores, editora, ano de edição e informações técnicas do Material Pedagógico necessárias ao conhecimento do seu conteúdo, diretamente no Departamento Técnico Pedagógico da Secretaria Municipal de Educação,



localizado na Praça José Rodrigues do Nascimento, nº 30, CEP. 07.750-000, Tel: (11) 4446-0040, durante o horário de expediente normal da Prefeitura de Cajamar, em **até 30 (trinta) dias, após a publicação do presente edital.**

**4.2.** O material pedagógico poderá ser entregue pessoalmente ou via Sedex, dentro de uma caixa lacrada, contendo a identificação da empresa interessada e o número desta chamada pública. Juntamente com os livros, a interessada deverá juntar a sua ficha de inscrição, sob pena de ser impedida de participar da avaliação.

**4.3.** Nos casos de apresentação de catálogos, reserva-se o direito de solicitar a apresentação de algum exemplar, caso haja necessidade para melhor conhecimento e avaliação da obra, e, nesta hipótese, será concedido o prazo máximo de 05 (cinco) dias úteis para seu envio, após o pedido por e-mail indicado na ficha de inscrição.

## **5. DA ESPECIFICAÇÃO DO OBJETO**

**5.1.** Os livros paradidáticos de tecnologia educacional com projetos integradores deverão estar de acordo com as seguintes especificações:

- a) Conteúdo Normativo
  - Constituição Federal;
  - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com suas respectivas alterações;
  - Estatuto da Criança e do Adolescente;
  - Base Nacional Comum Curricular.
  
- b) Descrição Técnica:
  - Autores brasileiros ou nacionalizados brasileiros;
  - Registro do ISBN na Biblioteca Nacional;
  - O livro paradidático no formato físico (impresso) deverá conter a senha de acesso à plataforma digital;



- Compatível com um Sistema Operacional (Windows e/ou linux ou android).

c) Descrição Pedagógica:

- Em cada livro paradidático, apresentar mínimo de 1 projeto integrador contemplando mínimo 2 componentes curriculares;
  - Cada projeto deverá ser desenvolvido no mínimo de 8 aulas;
  - Aderente à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
  - Integrar objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de pelo menos uma das dez competências gerais da BNCC;
  - Propor situações que exijam o uso de diferentes habilidades;
  - Partir de algum problema ou questão desafiadores que exijam dos alunos o uso da criatividade;
  - Contemplar os temas contemporâneos de acordo com a BNCC;
- 
- Apresentar recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, Internet, Editor de texto, Planilha eletrônica, Editor de apresentação – slides, Editor de vídeo e imagens entre outros;
  - O aluno deverá em cada projeto construir pelo menos um produto final, utilizando as ferramentas tecnológicas, preferencialmente coletivo e de relevância para a comunidade local, que possa ser apresentado a um público real, preferencialmente externo à escola;
  - Possibilitar diferentes percursos a serem desenvolvidos para se chegar ao produto final;
  - Transdisciplinaridade, abordando temas contemporâneos, valorizando a participação do aluno na construção de seu conhecimento;
  - Abordar temas da parte diversificada do currículo (Robótica, Educação Ambiental, Produção de Texto criativa, Empreendedorismo, Sustentabilidade, Educação Financeira, Gameificação e campos de experiência da Educação, entre outros);
  - Conter atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas estimulando a investigação, comunicação e criatividade;
  - Construções para o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato;



- Estimular a curiosidade e a pesquisa;
- Estimular a leitura e reflexão;
- Articular atividades em grupo, coletivas e individuais;
- Desenvolver a sociabilidade e a troca de experiência;
- Facilitar aos usuários as ferramentas tecnológicas;
- Contribuir para o reforço dos componentes curriculares;
- Utilizar ferramentas tecnológicas (softwares e/ou aplicativos) compatíveis com o Sistema Operacional;
- Os softwares e/ou aplicativos de aprendizagem apresentados no material paradidático deverão ser disponibilizados juntamente com os livros digitais.

d) Habilidades tecnológicas contempladas:

Os livros paradidáticos de tecnologia educacional deverão contemplar algumas habilidades tecnológicas a serem desenvolvidas pelos alunos.

- Produção e Edição de textos com imagens;
- Criação e edição de imagens;
- Digitar e desenhar com ferramentas digitais;
- Construção de Histórias em Quadrinhos;
- Produção de faixas, cartões e cartazes;
- Produção de revista com imagens;
- Construção de Planilha eletrônica;
- Filmagem e Edição de Áudio e Vídeo;
- Criação e Editoração de Imagens;
- Produção de Livro Interativo Multimídia;
- Apresentação Dinâmica e Interativa;
- Produção e edição de Vídeos;
- Construção de Jogos e Animações;
- Lógica de Programação;
- Criação de games;
- Linguagem de Programação.

**5.2.** A plataforma digital deverá atender as seguintes especificações:

- 5.2.1.** O acesso a plataforma web deverá ser crossbrowser, ou seja, funciona perfeitamente para todos os navegadores.



- 5.2.2.** Possuir área de *Login* e Senha para acesso exclusivo do professor e do aluno. Através da plataforma, o aluno terá acesso, com uso de uma senha pessoal, aos conteúdos disponibilizados, softwares e videoaulas entre outros recursos indicados no livro impresso e digital.
- 5.2.3.** Ter acesso diferenciado para o aluno e para o professor.
- 5.2.4.** Página principal com:
- a. Menu de acesso para ambiente dos E-Books de cada projeto integrador;
  - b. Recursos de interação: webconferência, fórum e chat.
  - c. Acesso aos E-Books divididos por títulos e imagem das capas para identificação.
  - d. Ícones indicativos permitindo acesso a:
    - i. Livro paradidático de tecnologia educacional no formato de E-book virtual;
    - ii. Download dos softwares de aprendizagem;
    - iii. Videoaulas e Tutoriais em vídeos explicativos de utilização dos softwares de aprendizagem;
    - iv. Banco de imagens como material de apoio para construções dos projetos;
    - v. Atividades complementares ao conteúdo do livro paradidático de tecnologia educacional;
    - vi. Fórum de Dúvidas;
    - vii. Guia de Orientação Pedagógica para o Professor;
    - viii. Planejamento de aula específico do projeto integrador, para o professor.
- 5.2.5.** Recursos de acessibilidade: o ambiente virtual deverá ser de fácil navegação e compreensão do conteúdo para quem navega com teclado (TAB), mouse ou com a ajuda de um leitor de tela. Para atender a acessibilidade na modalidade visual, acessando o ambiente mediante a



utilização de softwares de voz, com softwares que interagem com os usuários através de síntese de voz.

**5.2.6.** E-books: livro paradidático com projetos integradores no formato digital, deverá oferecer as atividades e projetos elaborados pela equipe pedagógica da empresa contratada. Os títulos deverão estar estruturados em capítulos com objetivos pedagógicos, textos próprios e atividades seguidas de comentários e aplicações da tecnologia. Os textos deverão explorar situações reais, intercalados com atividades que favorecem a construção de aprendizagem a partir da tríade agir-refletir-agir, induzindo a construção progressiva das competências do aluno. Contendo atividades a serem desenvolvidas individualmente e em grupo, coletivamente. Com possibilidade de realização de atividades mais abertas e mais complexas. As atividades deverão propor o aprender fazendo e a resolução de problemas. A maior parte das culminâncias de atividades e projetos deverá ser socializada por meio de debates, exposição, troca de experiências, e expressa em forma de material digital criado pelo aluno com orientação do professor.

**5.2.7.** Guia de Orientações Pedagógicas para o professor e planejamento das aulas: guia do professor com orientações pedagógicas sobre a utilização dos projetos integradores utilizando os recursos tecnológicos e planejamentos das aulas para oferecer uma visão de como trabalhar com as atividades de cada projeto, com uma descrição mais específica sobre como utilizar cada módulo que compõe os projetos. O objetivo desses materiais é orientar e auxiliar na compreensão da proposta da atividade, além de orientar especificamente sobre o desenvolvimento do planejamento de aula e estudo. Ainda que apresentem estrutura padrão, deverão ser adaptáveis para o desenvolvimento e execução das propostas pedagógicas respeitando as particularidades das instituições, como também guia do aluno, especificando:

**5.2.7.1.** Componentes curriculares aplicáveis no projeto;

**5.2.7.2.** Habilidades tecnológicas e pedagógicas a serem desenvolvidas de acordo com a BNCC;



**5.2.7.3.** Recursos tecnológicos utilizados;

**5.2.7.4.** Sugestão mínima de 10 aulas por projeto;

**5.2.7.5.** Sequência didática para auxiliar o professor na preparação da aula na sala de aula e/ou virtual.

**5.3.** Formação continuada para os professores:

Tendo em vista o guia de orientações pedagógicas e para dar efetividade na utilização do material de forma célere, a empresa vencedora deverá, no prazo de 5 dias após a entrega dos materiais realizar processo de formação e assessoria continuada para os professores de mínimo de 50 horas, no formato virtual e/ou presencial. A formação deverá ser ministrada pelos autores do material ou prepostos desde que tenham formação qualificada conforme a especificação do produto.

## **6. DA ESCOLHA DO MATERIAL PEDAGÓGICO**

**6.1.** A seleção do Material Pedagógico será feita por Comissão Especial, formada por servidores municipais, designada pelo Secretário Municipal de Educação para esta finalidade.

**6.2.** Cada exemplar ou catálogo do material Pedagógico correspondente à faixa etária será entregue a cada técnico avaliador, e, após a leitura e análise de cada material, o docente apresentará seu veredicto sem o conhecimento avaliativo dos demais, pontuando o produto de acordo com os seguintes indicadores, parâmetros e pesos:



## PARÂMETROS DA PROVA DE CONCEITO

<b>PARÂMETROS PEDAGÓGICOS</b>		<b>NOTA</b>
<b>QUESTIONÁRIO</b>	<b>PARÂMETROS</b>	
<p><i>Item 1)</i> Os temas versados nos materiais perpassam transversalmente a proposta curricular, com base nas peculiaridades de cada ano escolar, abrangendo atividades que trabalham o reforço dos componentes curriculares estabelecidos para a faixa etária do aluno e de forma multidisciplinar?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 2)</i> O conteúdo teórico está em conformidade com as áreas de conhecimento e habilidades da Base Nacional Comum Curricular, visando o desenvolvimento integral dos alunos, conforme sua faixa etária?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 3)</i> O conteúdo está organizado de forma clara e objetiva, a garantir a progressão das aprendizagens?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 4)</i> O material utiliza a pedagogia de projetos, os primeiros passos das</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p>	

<p>linguagens de programação e possibilita a apreensão das relações que se estabelecem entre os conhecimentos propostos e suas funções socioculturais, considerando a dimensão afetiva dos indivíduos?</p>	<p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 5)</i> Apresenta conceitos, informações e procedimentos com clareza e precisão?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 6)</i> Indica de forma clara e completa as fontes de cada texto ou fragmento, quando necessário?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 7)</i> Apresenta textos, atividades, metodologia e informações compatíveis com o projeto político-pedagógico implantado pela Secretaria Municipal de Educação, para o respectivo ano letivo?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 8)</i> O material está livre de estereótipos ou preconceitos de condição socioeconômica, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, de idade, de linguagem, religioso, de condição de deficiência, assim como de qualquer</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p>	

outra forma de discriminação, violência ou violação de direitos humanos?	<b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 9)</i> O material não adota doutrinação religiosa, política ou ideológica e respeita o caráter laico e autônomo do ensino público?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 10)</i> O material foi escrito conforme as regras ortográficas e gramaticais da língua na qual a obra tenha sido escrita?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<b>PARÂMETROS NORMATIVOS</b>		
<b>QUESTIONÁRIO</b>	<b>PARÂMETRO</b>	<b>NOTA</b>
<i>Item 11)</i> O material respeita a legislação vigente, as diretrizes e normas oficiais relativas à Educação, tais como, a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei 9.394/1996), o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (Lei 8.069/1990), o Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei 13.146/2015), o Código de Trânsito Brasileiro (Lei 9.503/1997), a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei 9.795/1999), o Estatuto do Idoso (Lei	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	



<p>10.741/2003), a Lei de Alimentação Escolar (Lei 11.947/2009) e o Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto 7.037/2009)?</p>		
--	--	--

<p align="center"><b>PARÂMETROS TECNOLÓGICOS E DE ESTRUTURA EDITORIAL</b></p>		
<p><i>Item 12)</i> O material dispõe e/ou indica recursos tecnológicos para o desenvolvimento e criação de desenhos/imagens, histórias, faixas, cartazes, editor de texto, internet, animação, planilha eletrônica, apresentação de slides, lógica de programação, linguagem de programação para desenvolvimento de games, criação e edição de vídeos, maker?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 13)</i> O material apresenta legibilidade gráfica adequada para o nível de escolaridade visado, no que se refere ao desenho e tamanho das letras; espaçamento entre letras, palavras e linhas; formato, dimensões e disposição dos textos na página?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 14)</i> O material apresentar linguagem e terminologia corretas e adequadas ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p>	



estudantes, ao desenvolvimento do vocabulário e dos conhecimentos linguísticos?	<b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 15)</i> O material é de boa qualidade e apresenta impressão colorida que não prejudica a legibilidade no verso e anverso da página?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 16)</i> Nos materiais, está incluso, de forma gratuita, um plano de treinamento, focado na formação presencial e virtual para a equipe pedagógica das redes públicas de ensino, por meio de equipe de professores multiplicadores, com, no mínimo, 20 horas/aula para a presencial e 30 horas/aula para forma remota?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 17)</i> O material é composto por livros/projetos físicos (impressos) e no formato virtual?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	
<i>Item 18)</i> Tem um ambiente virtual com recursos pedagógicos e tecnológicos que acompanha o material?	<b>Não atende</b> – 0 pontos  <b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos  <b>Atende integralmente</b> – 02 pontos	



<b>TOTAL GERAL</b>	
--------------------	--

**6.3.** Os Materiais apresentados serão pontuados pela média aritmética das notas dos avaliadores, sagrando-se o mais apto aquele que obtiver maior pontuação.

**6.4.** O resultado final das análises dos Materiais com seus respectivos pontos será publicado no site do município, no endereço [www.cajamar.sp.gov.br](http://www.cajamar.sp.gov.br)

**6.5.** Em caso de empate entre dois ou mais livros, caberá ao Secretário Municipal de Educação manifestar a sua opção de forma discricionária, mas motivada.

**6.6.** A contar do dia seguinte à publicação do resultado, nos termos do item 6.5, qualquer participante poderá apresentar recurso ao Secretário Municipal de Educação no prazo de 3 (três) dias úteis, pelo e-mail: [hislan.rodriques@cajamar.sp.gov.br](mailto:hislan.rodriques@cajamar.sp.gov.br); juntando suas razões e documentos necessários.

**6.7.** O Secretário Municipal de Educação apresentará sua decisão em até 5 (cinco) dias úteis do recebimento de cada recurso, que será imediatamente comunicada à parte interessada via e-mail.

**6.8.** Da decisão do Secretário Municipal de Educação não caberá mais recurso administrativo.

**6.9.** Após a avaliação da Comissão, o Secretário Municipal de Educação poderá encaminhar o Material Pedagógico selecionado ao Departamento de Licitações, a fim de se iniciar o processo administrativo de licitação para aquisição.



**6.10.** A seleção do livro com kit de robótica educacional com maior pontuação não significa o desprezo pelos demais materiais, muito menos que eles não poderão ser adquiridos pela Secretaria Municipal de Educação em outra oportunidade, mas tão somente que neste momento da política pedagógica de Cajamar houve uma opção pela obra vencedora.

## **7. DOS IMPEDIMENTOS**

**7.1.** É proibida a participação neste EDITAL de:

**7.1.1.** Membros da Comissão de avaliação e seleção dos livros, bem como de seus cônjuges, ascendentes, descendentes, em qualquer grau, além de seus sócios comerciais;

**7.1.2.** Pessoa jurídica que tenha como membro de sua diretoria funcionário público, funcionários terceirizados, cargos comissionados ou estagiários da Prefeitura Municipal de Cajamar/SP.

**7.2.** É vedado aos participantes o oferecimento de vantagem de qualquer espécie, a qualquer pessoa vinculada à escolha do material no processo de avaliação e seleção.

## **8. DA IMPUGNAÇÃO DO EDITAL**

**8.1** O Edital poderá ser impugnado, no todo ou em parte, de acordo com as prescrições contidas no art. 41, da Lei nº 8.666/93.

**8.2** Decairá do direito de impugnar os termos deste Edital de CHAMAMENTO PÚBLICO perante o município o interessado que não o fizer até o segundo dia útil que anteceder o término do prazo para apresentação dos exemplares e/ou catálogos, nos termos do artigo 41 da Lei nº 8.666/93.

## **9. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**9.1** O material apresentado não será devolvido após o processo de avaliação e seleção.

**9.2** Poderá o Município de Cajamar revogar o presente edital de Chamada Pública, no todo ou em parte, por conveniência administrativa e interesse público, ou por fato superveniente, devidamente justificado, ou anulá-lo em caso de ilegalidade.



**9.3** A revogação ou anulação do presente edital não gera qualquer direito à indenização, ressalvadas as hipóteses previstas em lei.

**9.4** Os recursos, representações e pedido de reconsideração somente serão acolhidos nos termos do art. 109, da Lei no 8.666/93 e alterações posteriores.

**9.5** A seleção dos livros e kits não importa direito absoluto do participante à aquisição pelo Município de Cajamar, mas apenas o direito de preferência em relação a livros similares até o final do exercício de 2023.

**9.6** Integram o presente edital de chamamento público, dele fazendo parte como se transcritos em seu corpo, os seguintes anexos: Anexo I - Ficha de Inscrição.

**9.7** Quaisquer esclarecimentos ou informações poderão ser obtidos junto ao Departamento de Técnico Pedagógico horário de 8:00 às 11:00h e de 13:00 às 17:00h e através do e-mail [hislan.rodrigues@cajamar.sp.gov.br](mailto:hislan.rodrigues@cajamar.sp.gov.br);

**9.8** Os casos omissos no presente Edital serão analisados e deliberados pelo Departamento de Licitações após a manifestação da Comissão Especial.

**9.9** O presente edital e os demais atos decorrentes serão publicados no site do Município através do endereço [www.cajamar.sp.gov.br](http://www.cajamar.sp.gov.br).

Prefeitura Municipal de Cajamar/SP, 12 de setembro de 2022.

**Prof. Dr. RÉGIS LUIZ LIMA DE SOUZA**  
**Secretário Municipal de Educação**



**CHAMADA PÚBLICA nº 01/2022 - SME**

**Ficha de inscrição**

Identificação do Interessado: \_\_\_\_\_

CNPJ: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Telefones: (    ) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Identificação de pessoa p/ contato: \_\_\_\_\_

Descrição do livro e kit apresentado para análise: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

Atesto o recebimento pela Comissão de Avaliação em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2022.

Assinatura do servidor: \_\_\_\_\_



CHAMADA PÚBLICA Nº 01/2022 - SME  
RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

AVALIADOR: \_\_\_\_\_  
DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2022.

**PARÂMETROS DA PROVA DE CONCEITO**

PARÂMETROS PEDAGÓGICOS		NOTA
QUESTINONÁRIO	PARÂMETROS	
<i>Item 1)</i> Os temas versados nos materiais perpassam transversalmente a proposta curricular, com base nas peculiaridades de cada ano escolar, abrangendo atividades que trabalham o reforço dos componentes curriculares estabelecidos para a faixa etária do aluno e de forma multidisciplinar?	<b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos  <b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos  <b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos	
<i>Item 2)</i> O conteúdo teórico está em conformidade com as áreas de conhecimento e habilidades da Base Nacional Comum Curricular, visando o desenvolvimento integral dos alunos, conforme sua faixa etária?	<b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos  <b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos  <b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos	



<p><i>Item 3)</i> O conteúdo está organizado de forma clara e objetiva, a garantir a progressão das aprendizagens?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 4)</i> O material utiliza a pedagogia de projetos, os primeiros passos das linguagens de programação e possibilita a apreensão das relações que se estabelecem entre os conhecimentos propostos e suas funções socioculturais, considerando a dimensão afetiva dos indivíduos?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 5)</i> Apresenta conceitos, informações e procedimentos com clareza e precisão?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 6)</i> Indica de forma clara e completa as fontes de cada texto ou fragmento, quando necessário?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 7)</i> Apresenta textos, atividades, metodologia e informações compatíveis com o projeto político-pedagógico implantado pela Secretaria Municipal de Educação, para o respectivo ano letivo?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	

<p><i>Item 8)</i> O material está livre de estereótipos ou preconceitos de condição socioeconômica, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, de idade, de linguagem, religioso, de condição de deficiência, assim como de qualquer outra forma de discriminação, violência ou violação de direitos humanos?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 9)</i> O material não adota doutrinação religiosa, política ou ideológica e respeita o caráter laico e autônomo do ensino público?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 10)</i> O material foi escrito conforme as regras ortográficas e gramaticais da língua na qual a obra tenha sido escrita?</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p> <p><b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos</p> <p><b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos</p>	
<b>PARÂMETROS NORMATIVOS</b>		
<b>QUESTIONÁRIO</b>	<b>PARÂMETRO</b>	<b>NOTA</b>
<p><i>Item 11)</i> O material respeita a legislação vigente, as diretrizes e normas oficiais relativas à Educação, tais como, a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei 9.394/1996), o Estatuto da Criança e</p>	<p><b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos</p>	



<p>do Adolescente - ECA (Lei 8.069/1990), o Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei 13.146/2015), o Código de Trânsito Brasileiro (Lei 9.503/1997), a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei 9.795/1999), o Estatuto do Idoso (Lei 10.741/2003), a Lei de Alimentação Escolar (Lei 11.947/2009) e o Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto 7.037/2009)?</p>	<p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><b>PARÂMETROS TECNOLÓGICOS E DE ESTRUTURA EDITORIAL</b></p>		
<p><i>Item 12)</i> O material dispõe e/ou indica recursos tecnológicos para o desenvolvimento e criação de desenhos/imagens, histórias, faixas, cartazes, editor de texto, internet, animação, planilha eletrônica, apresentação de slides, lógica de programação, linguagem de programação para desenvolvimento de games, criação e edição de vídeos, maker?</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<p><i>Item 13)</i> O material apresenta legibilidade gráfica adequada para o nível de escolaridade visado, no que se refere ao desenho e tamanho das letras; espaçamento entre letras,</p>	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	



palavras e linhas; formato, dimensões e disposição dos textos na página?		
<i>Item 14)</i> O material apresentar linguagem e terminologia corretas e adequadas ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos estudantes, ao desenvolvimento do vocabulário e dos conhecimentos linguísticos?	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<i>Item 15)</i> O material é de boa qualidade e apresenta impressão colorida que não prejudica a legibilidade no verso e anverso da página?	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<i>Item 16)</i> Nos materiais, está incluso, de forma gratuita, um plano de treinamento, focado na formação presencial e virtual para a equipe pedagógica das redes públicas de ensino, por meio de equipe de professores multiplicadores, com, no mínimo, 20 horas/aula para a presencial e 30 horas/aula para forma remota?	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	
<i>Item 17)</i> O material é composto por livros/projetos físicos (impressos) e no formato virtual?	<p><b>Não atende</b> – 0 pontos</p> <p><b>Atende parcialmente</b> – 01 pontos</p> <p><b>Atende integralmente</b> – 02 pontos</p>	



Item 18) Tem um ambiente virtual com recursos pedagógicos e tecnológicos que acompanha o material?	<b><i>Não atende</i></b> – 0 pontos  <b><i>Atende parcialmente</i></b> – 01 pontos  <b><i>Atende integralmente</i></b> – 02 pontos	
--	--	--

<b>TOTAL GERAL</b>	
--------------------	--