



TERMO DE REFERÊNCIA	Número:	23/2024/SME
	Data:	22/07/2024
De:	SECRETARIA DE EDUCAÇÃO	
Para:	SECRETARIA DE GESTÃO ADMINISTRATIVA E FINANCEIRA SETOR DE COMPRAS E LICITAÇÕES	
Assunto:	PROCESSO PARA CONTRATAÇÃO POR DISPENSA	

1. DO OBJETO

Contratação de Fundação a fim de desenvolver o projeto "Cyber Maker", programa para inclusão de crianças e adolescentes aos conceitos de empreendedorismo, inovação e programação, visando o atendimento de público em condições de vulnerabilidade (crianças e adolescentes com idades de 12 a 16 anos regularmente matriculados no Sistema Público Municipal e/ou egressos do projeto Cyber Maker).

1.1. MODALIDADE

Contratação direta por Dispensa de Licitação.

2. DA JUSTIFICATIVA

As novas tecnologias e metodologias ativas constituem ferramentas com potencial para promover a ressignificação de modelos pedagógicos, possibilitando experiências pedagógicas distantes e inovadoras.

A proposta metodológica da Cyber Maker visa promover o desenvolvimento de competências alinhadas a autogestão, autoconhecimento, autocuidado, benevolência, abertura ao novo, colaboração, comunicação, criatividade, elasticidade emocional, valorização da diversidade, autonomia, pensamento crítico, empatia e cooperação entre indivíduos necessários, inclusive, para a entrada dos adolescentes num futuro muito próximo, no mundo do trabalho, tendo atividades práticas organizadas a partir de um tema principal de "Projeto Programador" e por meio de subtemas que optam por pensar o tema principal culminando em conhecimento das aptidões de empreendedorismo. Assim, são criadas situações dinâmicas de aprendizagem utilizando os recursos tecnológicos e materiais disponíveis, necessários ao curso.

Por meio da linguagem de programação, uma linguagem gráfica usada pelo software, os alunos desenvolvem pesquisas, constroem protótipos utilizando atitudes de cooperação, colaboração, comprometimento, criatividade, liderança, diálogo, inovação, envolve também a resolução de desafios, como encontrar formas de fazer algo inovador para a comunidade que está sendo apresentada, proporcionando oportunidades para conceitos de engenharia, física, matemática e design.



Nesse intuito, o objetivo geral do projeto é incluir crianças e adolescentes, com idades de 12 a 16 anos, regularmente matriculados no Sistema Público Municipal em um projeto de empreendedorismo, inovação e programação, a fim de compreender como a gamificação, aliada a novas ferramentas educacionais, podem contribuir para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa ao aluno, bem como auxiliá-los a construir ferramentas que sejam resolutivas na vida em comunidade.

2.1. DA JUSTIFICATIVA DE PREÇO

Para a contratação do serviço, por se tratar de um orçamento complexo e específico, muitas empresas não atendem a demanda colocada pela Secretaria de Educação, de modo que foi realizado orçamento junto a duas empresas, apenas.

Para efeito de verificar a razoabilidade da contratação do serviço objeto desta licitação, por dispensa, referente à fornecer ideias e orientação de mentores, pais, educadores, serviços, proteção e indústria sobre maneiras de apoiar pessoas vulneráveis. Também oferecer as próximas etapas sobre o que é necessário para garantir que os jovens que são vulneráveis recebam educação, treinamento e oportunidades relevantes, proativa e diferenciadas e suporte para ajudá-los a ingressar e permanecer em ambiente seguro e próspero, ficando descartada a possibilidade, de outras empresas fornecerem o objeto.

2.2. DA ESPECIFICAÇÃO DO OBJETO

Para a realização de 01 (uma) turma do Projeto Cyber Maker, com carga horária de até 80 (oitenta) horas, incluso os seguintes serviços:

Descrição	Sub-total
CURSO E EQUIPE – Planejamento, realização, organização e acompanhamento do projeto (Psicólogo e Tutor)	R\$ 9.100,00
TRANSPORTE – Transporte para capacitações e o prêmio de missão técnica (Curitiba ou Porto Alegre) – (2000 km)	R\$ 20.000,00
MATERIAL – Banner, Certificado, Camisa e outros	R\$ 4.000,00
LIMPEZA – Reforço de limpeza na estrutura para dias de capacitação	R\$ 6.040,00
TERCEIROS – Equipamentos, Mentores e professores complementares	R\$ 17.900,00
ALIMENTAÇÃO – Distribuição de lanches para os 20 (vinte) encontros	R\$ 8.200,00
VALOR TOTAL:	R\$ 65.240,00

3. DA EMPRESA VENCEDORA

Quanto à análise dos orçamentos e da escolha da empresa vencedora, foi anexada justificativa onde se discrimina e compara os orçamentos das empresas prestadoras, de modo a demonstrar qual orçamento é o mais vantajoso.

Nesse íterim, constatou-se que a empresa vencedora é a **FUNDAÇÃO CENTRO TECNOLÓGICO DE PRODUÇÃO INDUSTRIAL E INOVAÇÃO - CETEPI (POLO INOVALE)**,



inscrita no CNPJ sob o nº 03.124.650/0001-37, com sede na rua Antônio Adolpho Maresch, nº 68, bairro Flor da Serra, na cidade de Joaçaba, SC.

4. DO VALOR CONTRATADO E DA FORMA DE PAGAMENTO

O valor total da presente contratação é de **R\$ 65.240,00** (sessenta e cinco mil, duzentos e quarenta reais), referente a 01 (uma) turma “Cyber Maker”, com carga horária de até 80 horas.

O pagamento para a execução do projeto será mensal em parcelas iguais.

O pagamento será realizado mensalmente durante a execução do projeto, dividido em 5 (cinco) parcelas mensais no valor de R\$ 13.048,00 (treze mil e quarenta e oito reais), a serem pagos no dia 10 (dez) de cada mês.

5. DO FUNDAMENTO LEGAL

Atendimento aos pressupostos da Lei Federal 14.133/2021, conforme o art. 75, inciso XV:

Art. 75. É dispensável a licitação:

[...]

XV - Para contratação de instituição brasileira que tenha por finalidade estatutária apoiar, captar e executar atividades de ensino, pesquisa, extensão, desenvolvimento institucional, científico e tecnológico e estímulo à inovação, inclusive para gerir administrativa e financeiramente essas atividades, ou para contratação de instituição dedicada à recuperação social da pessoa presa, desde que o contratado tenha inquestionável reputação ética e profissional e não tenha fins lucrativos;

6. DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

Os recursos necessários ao atendimento do custo desta contratação correrão por conta da seguinte dotação orçamentária:

Órgão: 06.001 – SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

Projeto/Atividade: 2.047 – MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO ENSINO FUNDAMENTAL

50 - 3.3.90.00.00.00.00 - APLICACOES DIRETAS 1.500.1001.0000 - RECURSOS NÃO VINCULADOS DE IMPOSTOS - EDUCAÇÃO

7. DA VIGÊNCIA E ACOMPANHAMENTO

A presente contratação terá vigência pelo período de 6 (seis) meses.

A gestão do contrato ficará a cargo da servidora Caroline Klauz e a fiscalização será realizada pelas servidoras Janaíta Dalmoro.



8. DA FORMA DE EXECUÇÃO

O projeto será aplicado à um grupo de até 20 estudantes regularmente matriculados na rede pública municipal de ensino de Joaçaba, por meio de oficinas divididas em dois pilares, sendo um deles voltado ao empreendedorismo, o qual buscará por meio de metodologias de inovação, contribuir para a capacitação de identificação de oportunidades, o outro pilar trata da programação que busca capacitar os adolescentes em oficinas de programação, para o despertar no interesse para a área que mais cresce no mundo.

8.1. Oficina de Empreendedorismo:

Esta oficina está estruturada nos seguintes tópicos:

- a. Introdução e ampliação do conhecimento sobre o ecossistema de inovação INOVALE;
- b. Desenvolvimento da postura empreendedora e desenvolvimento em equipe;
- c. Identificação de necessidades na sua comunidade;
- d. Inovação e desenvolvimento de solução para atender as necessidades identificadas;
- e. Apresentação da solução proposta.

Em linhas gerais a oficina inicia pela ampliação da percepção sobre as possibilidades do Ecossistema de Inovação INOVALE e como o empreendedorismo pode auxiliar o aluno no aproveitamento das oportunidades. Como um dos principais requisitos do empreendedor é o relacionamento pessoal, todos os tópicos de desenvolvimento de solução serão realizados em equipe para estimular as habilidades interpessoais dos alunos.

Como fator inspirador e motivador serão convidados empreendedores de referência regionais para apresentarem suas histórias de vida e, no decorrer da oficina, serão abordados conceitos e ferramentas utilizados nos habitats de inovação como:

- Design Thinking
- Ideação baseada em Problema/Oportunidade;
- Valor percebidos e valor real para Mercado e Stakeholders;
- MVP (Minimum Viable Product) da solução;
- Conceitos de Marketing e vendas;
- Ferramentas Ágeis (Canvas, Azana, Trello e outras);
- Formação de Equipe.

8.2. Oficinas Hacker:

Esta tratará de:

- a. Fundamentos da informática;
- b. Aplicar os princípios da lógica de programação, com banco e estrutura de dados;
- c. Aplicar a metodologia de classes e trabalhar com encapsulamento;
- d. Fundamentos de linguagens de programação;



- e. Fundamentos de banco de dados;
- f. Aplicar a teoria e metodologia da programação de dispositivos móveis para Android;
- g. Softwares de programação.

8.3. Dinâmica:

Fornecer ideias e orientação de mentores, pais, educadores, serviços, proteção e indústria sobre maneiras de apoiar pessoas vulneráveis. Também oferecer as próximas etapas sobre o que é necessário para garantir que os jovens que são vulneráveis recebam educação, treinamento e oportunidades relevantes, proativa e diferenciadas e suporte para ajudá-los a ingressar e permanecer em ambiente seguro e próspero.

- Crianças - 1 encontro por semana no contraturno;
- Aulas itinerantes nas comunidades e parceiros;
- Visita em entidades, Empresas de Tecnologia (Sesi, Senai, Incubadoras Joaçaba, Luzerna, ou outras).

8.4. Cronograma:

8.4.1. Mensal:

Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
Homologação do contrato PM	Indicação do Embaixador do projeto.	Compra de insumos	Início das capacitações relativas ao projeto	Finalização do projeto	
Contrato de Parceria educacional e entidades.	Cadastramento de empresas para o transporte	Credenciamento das crianças atendidas		Viagem e entrega dos celulares aos ganhadores	
	Cadastramento de empresas para fornecimento de alimentação			Prestação de contas	

8.4.1. Semanal:

AÇÕES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ecossistema de inovação	X																			
Postura empreendedora e trabalho em equipe		X																		
Necessidades da comunidade com potencial de mercado			X																	
Desenvolvimento da solução inovadora				X																
Realização do Pitch de apresentação da solução					X															
Oficina Hacker						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X



8.5. CrITÉRIOS DE SELEÇÃO:

Os critérios de seleção para a participação no projeto são os seguintes:

- A. Ser estudante com idade entre 12 e 16 anos, matriculado no Sistema Municipal de Ensino de Joaçaba - SC;
- B. Estar inserido nos diferentes contextos de vulnerabilidade social;
- C. Não apresentar, no ano de 2023 e 2024, histórico de suspensões, advertências e/ou apoio escolar.

9. DAS OBRIGAÇÕES DAS PARTES

9.1. São obrigações da CONTRATADA, além de outras previstas neste instrumento:

- a. Disponibilizar Mentor qualificado;
- b. Providenciar materiais didático-pedagógicos conforme as atividades a serem realizadas e demais materiais pedagógicos necessários para a realização do curso;
- c. Realizar acompanhamento do Mentor;
- d. Emitir, até trinta dias após a conclusão do Curso, certificado para o estudante que obtiver frequência mínima de 75%;
- e. Premiar com o celular do curso estudantes que mantenham frequência mínima de 75% e entreguem um app funcionando;
- f. Disponibilizar local para as oficinas.

9.2. São obrigações da CONTRATANTE, além de outras previstas neste instrumento:

- a. Fiscalizar o cumprimento do plano de trabalho;
- b. Zelar pela qualidade do ensino.

Joaçaba (SC), 22 de julho de 2024.

MUNICÍPIO DE JOAÇABA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ROSANE KUNEN – Secretária
(assinado digitalmente)

Assinantes

Veracidade do documento



Documento assinado digitalmente.
Verifique a veracidade utilizando o QR Code ao lado ou acesse o site **verificador-assinaturas.plataforma.betha.cloud** e insira o código abaixo:

R9X**53G****G5V****05M**