



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

PARECER PEDAGÓGICO

Assunto: Análise das amostras apresentadas no processo licitatório na modalidade **Pregão Eletrônico Nº 76/2025**, referente à contratação de materiais e ações de recomposição das aprendizagens para a Rede Municipal de Educação de Areia-PB.

As amostras foram apresentadas pela CEI EDITORA no dia 09/12/2025.

I – PREÂMBULO

A Secretaria Municipal de Educação de Areia-PB, no uso de suas atribuições legais, em conformidade com a Lei Federal nº 14.133/2021, com a Constituição Federal, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), com o Plano Nacional de Educação (Lei nº 13.005/2014), com a Base Nacional Comum Curricular (2017), e com os princípios que regem a Administração Pública (art. 37 da CF/88), emite o presente PARECER TÉCNICO, com finalidade de avaliar as amostras apresentadas pela CEI EDITORA, participante da referida licitação.

Após análise criteriosa, conclui-se pela **adequação técnica, pedagógica e administrativa** das amostras apresentadas, considerando que **configuram como parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem, sendo essencial na formação da cultura letrada.**

II – DO CONTEXTO E DOS FATOS

O objeto da licitação prevê a contratação de materiais e ações para a recomposição das aprendizagens dos estudantes dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação, dentre estes, uma coleção de jogos pedagógicos.

A análise das amostras revelou que: **a empresa CEI EDITORA apresentou uma coleção de jogos que abrangem todo o ensino fundamental e que atendem a proposta pedagógica local e a BNCC.**

Os jogos escapam à lógica da fragmentação por serem facilmente adaptáveis a todas as propostas pedagógicas. Eles apresentam características de flexibilidade, o que permite a sua projeção para atender diferentes estilos de aprendizagem, níveis de aprendizagem e interesses

fazeundo

roal

[Signature]

Antos

[Signature]



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

pedagógicas. São versáteis e personalizáveis, o que garante a sua capacidade de atender a diferentes demandas de estudantes.

III – ANÁLISE TÉCNICA E PEDAGÓGICA DAS AMOSTRAS

A análise das amostras considerou a coerência com o conteúdo programático dos anos indicados; a adequação às especificações técnicas de tamanho, material, durabilidade e finalidade pedagógica; o alinhamento metodológico com a BNCC; a conformidade com as diretrizes descritas no TR.

As amostras apresentadas cumpriram plenamente essas determinações, atendendo a diversidade de formatos (tabuleiros, cartas, peças manipuláveis); resistência e durabilidade dos materiais; clareza das regras e objetivos pedagógicos; organização que permite uso individual, em duplas ou grupos; relação direta com as habilidades da BNCC.

Os jogos analisados são integrados ao que preconiza os documentos legais, trabalhando a investigação e resolução de problemas; ampliando as possibilidades de ação pedagógica docente; contribuindo para desenvolvimento cognitivo e compreensão de conceitos matemáticos; fortalecendo a recomposição das aprendizagens. A análise constatou nas amostras que os materiais são resistentes; há impressão nítida; os componentes são seguros para uso infantil; as fichas e cartas plastificadas ou com acabamento resistente, conforme esperado; e há manual de orientação claro e alinhado às atividades propostas. Esses fatores garantem longevidade e funcionalidade, importantes para o uso contínuo em sala de aula.

IV. COMPATIBILIDADE COM PRINCÍPIOS LEGAIS E ORIENTAÇÕES NACIONAIS DA EDUCAÇÃO

A literatura educacional mostra que a adoção de jogos traz benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. Dentre as teorias defensoras dessa ideia podemos citar: A Teoria da aprendizagem ativa defendida por Dewey e Piaget que defendem a experiência prática e da participação ativa e lúdica dos estudantes no processo de aprendizagem. A Teoria da motivação defendida por Maslow, onde se destaca que os jogos são capazes de ampliar a motivação dos estudantes. A Teoria da aprendizagem baseada em problemas defendida por teóricos como Hmelo-Silver que versa sobre a importância de garantir desafios para os alunos resolveres. A Teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal defendida por Lev Vygotsky que destaca a importância da

fcazeiro *Peres* *MD* *FLB* *Antônio*



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

interação social e da colaboração no processo de aprendizagem. E os estudos de Huizinga que explora a natureza e o significado dos jogos, destacando que tais jogos são atividades fundamentais da humanidade, pois transcende a mera diversão, tendo um papel importante na formação da cultura e da sociedade.

BNCC

A aquisição de jogos pedagógicos alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) responde diretamente às demandas educacionais contemporâneas previstas nos documentos oficiais e nas políticas públicas de educação. A BNCC, como norma **obrigatória** para todas as redes de ensino do país, determina que a aprendizagem deve ocorrer por meio de práticas que privilegiem a participação ativa do estudante, o desenvolvimento de competências cognitivas superiores e a mediação pedagógica qualificada. Nesse sentido, o uso de jogos pedagógicos representa um recurso metodológico que concretiza tais orientações, atendendo aos seguintes eixos:

• Desenvolvimento cognitivo

Os jogos pedagógicos contribuem significativamente para o desenvolvimento das funções cognitivas superiores, como atenção, memória, planejamento, tomada de decisão e flexibilidade cognitiva. A BNCC reforça que a aprendizagem deve promover a capacidade de analisar, compreender, avaliar e criar — habilidades cognitivas que são diretamente estimuladas por atividades lúdicas estruturadas. Ao manipular peças, interpretar regras, elaborar estratégias e antecipar consequências, o estudante ativa diferentes áreas do pensamento lógico e do funcionamento executivo. Dessa forma, os jogos não apenas reforçam conteúdos específicos, mas também ampliam a capacidade geral de aprender, contribuindo para o desenvolvimento global do estudante, como preconiza a BNCC em suas **Competências Gerais 3 e 5** (Repertório Cultural e Pensamento Científico, Crítico e Criativo).

• Aprendizagem ativa

A BNCC estabelece que o estudante deve ser protagonista de seu processo de aprendizagem, construindo conhecimentos por meio da ação, investigação e experimentação. Os jogos pedagógicos, por sua natureza interativa, colocam o aluno no centro da atividade, tornando-o agente na resolução de desafios e na construção de estratégias. Essa abordagem está em plena consonância com a **Competência Geral 1 da BNCC**, que prevê o desenvolvimento da autonomia intelectual, e com as diretrizes metodológicas para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, que

fcazendo Pres. *Yolanda* *LEO* *Autos* *patric*



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

recomendam práticas que envolvam exploração, descoberta, manipulação de objetos e resolução de problemas do cotidiano escolar.

Em jogos, a aprendizagem não é passiva: o estudante **faz**, interpreta, compara, testa hipóteses, ajusta estratégias, vivencia regras e mobiliza conhecimentos, transformando o ato de aprender em uma experiência concreta e significativa.

• **Raciocínio matemático**

A BNCC é explícita ao exigir que o ensino de Matemática desenvolva, desde os primeiros anos escolares, o raciocínio lógico, o pensamento algébrico inicial, a capacidade de generalização e a resolução de problemas em diferentes contextos. Os jogos pedagógicos analisados atendem diretamente aos cinco eixos da BNCC para Matemática. Ao propor desafios estruturados, os jogos permitem que o aluno desenvolva o raciocínio matemático de maneira concreta, significativa e contextualizada, consolidando habilidades essenciais para anos posteriores.

• **Ludicidade como eixo metodológico**

A BNCC reconhece o brincar, a experimentação e a ludicidade como práticas essenciais para o processo de aprendizagem, em especial na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para além de um mero recurso didático, a ludicidade é considerada um princípio pedagógico que potencializa a motivação, engajamento e participação ativa dos estudantes. Os jogos pedagógicos incorporam esse princípio ao transformar a sala de aula em um ambiente de interação, cooperação e prazer pelo aprender. A ludicidade reduz barreiras emocionais, diminui a ansiedade frente à Matemática e favorece a construção de um clima de confiança, permitindo que o aluno experimente, erre, tente novamente e aprenda por meio da vivência concreta. Trata-se de um aspecto não apenas pedagógico, mas também neuroeducacional, pois o brincar está associado a maiores níveis de atenção, retenção de informações e formação de memórias duradouras.

A LEI DE DIRETRIZES E BASES PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) estabelece, em seu **Artigo 32**, que o ensino fundamental deve ser organizado de modo a promover o “desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo”, e, entre seus princípios, prevê explicitamente a necessidade de assegurar “a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das

fcazeudo *Pereira* *Wald* *Zezé* *Antônio* *Juliano*



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade”, bem como o desenvolvimento de “capacidades de raciocínio, resolução de problemas e autonomia intelectual”.

Esse dispositivo legal expressa que a aprendizagem não deve ocorrer apenas pela memorização ou repetição mecânica, mas mediante práticas que coloquem o estudante em situação ativa de construção de conhecimento, operando conceitos, formulando estratégias e tomando decisões.

Nesse contexto, os **jogos pedagógicos**, especialmente aqueles descritos no Termo de Referência e analisados nas amostras apresentadas pela **CEI EDITORA**, cumprem de maneira integral a finalidade prevista pela LDB, pois:

- Estimulam o raciocínio lógico-matemático, ao exigir que os estudantes formulem hipóteses, comparem informações, identifiquem padrões, classifiquem elementos e construam estratégias de ação;
- Favorecem a resolução de problemas, uma vez que cada jogo propõe desafios que exigem interpretação, tomada de decisão, pensamento sequencial e avaliação de resultados — elementos essenciais às competências cognitivas destacadas pela LDB;
- Promovem autonomia intelectual, pois colocam o estudante no centro da ação pedagógica, permitindo que explore regras, tome decisões, teste possibilidades e reflita sobre seus próprios processos cognitivos;
- Articulam teoria e prática, transformando conceitos abstratos em experiências concretas e manipuláveis, que ampliam a compreensão e fortalecem a aprendizagem significativa;
- Criam ambiente motivador, no qual o envolvimento lúdico facilita a internalização das habilidades previstas nas competências gerais e específicas da BNCC, atendendo ao princípio da motivação intrínseca como elemento fundamental da aprendizagem.

Além disso, o uso de jogos enquanto recurso pedagógico tem reconhecimento consolidado nas ciências da educação, sendo considerado um dispositivo metodológico que aumenta a participação ativa dos estudantes, estimula a criatividade e a flexibilidade cognitiva, reforça a cooperação e a interação entre pares, possibilita avaliação formativa contínua.

Dessa forma, os jogos pedagógicos da CEI EDITORA — apresentados nas amostras e verificados quanto à sua qualidade metodológica — **atendem diretamente o que determina o Art. 32 da LDB**, demonstrando coerência com a legislação educacional brasileira e justificando plenamente sua adoção pelo município de Areia – PB como instrumento autêntico de promoção

[Handwritten signatures and initials in blue ink]



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

de raciocínio, resolução de problemas e autonomia, pilares essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990 – ECA) estabelece, como princípio estruturante, que crianças e adolescentes são sujeitos de direitos e devem receber, com absoluta prioridade, todas as garantias necessárias ao seu pleno desenvolvimento, conforme dispõe o Art. 4º.

Entre estes direitos fundamentais, incluem-se:

- o direito à educação de qualidade;
- o direito ao desenvolvimento integral;
- o direito ao brincar, ao lazer e à vivência lúdica;
- o direito de acesso a materiais, metodologias e ambientes pedagógicos adequados à sua faixa etária.

O Art. 53 do ECA determina que a educação deve assegurar pleno desenvolvimento da pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho. Já o Art. 16, ao tratar do direito à liberdade, integra entre suas garantias a “participação na vida familiar e comunitária, sem discriminação”, e o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se, reconhecendo que o brincar não é acessório, mas componente essencial da formação humana. Nesse sentido, a legislação brasileira reafirma que o processo educativo não pode restringir-se a práticas meramente expositivas ou conteudistas. Pelo contrário, deve valorizar metodologias ativas e formas de aprendizagem que respeitem a natureza da infância, sua linguagem específica e seus modos de interação com o mundo.

Os jogos pedagógicos, enquanto recursos estruturados com fins educativos, materializam esses direitos assegurados pelo ECA, pois:

- integram o brincar a objetivos pedagógicos claros, cumprindo simultaneamente o direito ao lazer e à aprendizagem qualificada;
- promovem experiências lúdicas que favorecem o desenvolvimento emocional, social, cognitivo e motor, conforme prevê o ECA ao assegurar o “desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade” (Art. 3º);

Handwritten signatures in blue ink: fcazeudo, [illegible], [illegible], [illegible], Santos, [illegible]



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

- ampliam a participação, o protagonismo e a autonomia das crianças, atendendo ao princípio de respeito à condição peculiar de desenvolvimento;
- criam um ambiente acolhedor, seguro e inclusivo, garantindo condições adequadas para que o estudante se desenvolva em sua integralidade;
- fortalecem práticas pedagógicas coerentes com uma educação humanizada, integral e voltada à formação plena, em consonância com os artigos 53 e 54 do Estatuto.

Dessa forma, a adoção de jogos pedagógicos pela rede municipal de Areia-PB — como previsto no Termo de Referência e analisado nas amostras apresentadas — está diretamente alinhada às determinações do ECA. Não apenas respeita o direito ao brincar, mas o utiliza como instrumento de aprendizagem significativa, assegurando o cumprimento da função social da escola e garantindo uma educação de qualidade, inclusiva e promotora do desenvolvimento integral da criança.

V BENEFÍCIOS PARA A REDE DE ENSINO DE AREIA-PB

A aquisição dos jogos pedagógicos vai de encontro aos anseios dos professores, devido a sua importância curricular. Os jogos apresentados são de alta qualidade e possuem propósitos educacionais claros, porém adaptáveis. A utilização dos jogos abrange todos os alunos, inclusive aqueles considerados especiais, o que garante a inclusão. Espera-se que esta aquisição resulte na melhoria da aprendizagem, já que a coleção poderá tornar o processo de ensino mais dinâmico, mais divertido, desafiador e engajador, resultando em maior motivação. Os jogos poderão ajudar a desenvolver o pensamento crítico, a habilidade de resolução de problemas, de colaboração e de comunicação; ajudam a reduzir o estresse e a ansiedade associados à aprendizagem tradicional; e garante o desenvolvimento da capacidade de socialização e de colaboração quebrando a lógica da individualização, tão presente na sociedade contemporânea.

IV – DOS IMPACTOS PARA A REDE MUNICIPAL

Com base na avaliação técnica, os jogos deverão colaborar para:

- Enriquecer as estratégias de ensino dos docentes e diminuir sua carga de trabalho, já que, na ausência de tal subsídio, acarreta em tentativas de produção que são dispendiosas e pouco eficientes;
- Aumento da eficácia do ensino;

fezando *Bue.* *YOBAL* *SE* *Antos*



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

- Aumento da participação dos alunos nas aulas;
- Compreensão de conceitos complexos pela vivência prática, lúdica e dinâmica;
- Melhoria dos resultados acadêmicos.

V – CONCLUSÃO DO PARECER

Após análise técnica, pedagógica e legal das amostras apresentadas constatou-se que os materiais atendem aos critérios mínimos necessários para execução de uma política única, coerente e integrada de recomposição das aprendizagens na Rede Municipal de Educação de Areia-PB.

Assim, **esta Secretaria manifesta-se de forma POSITIVA** quanto à aprovação das amostras apresentadas, recomendando:

I – A APROVAÇÃO DAS AMOSTRAS ANALISADAS.

III – A ADOÇÃO DOS MATERIAIS APRESENTADOS.

VI – REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.394/1996 (LDB)**. Brasília, 1996.

BRASIL. **Lei nº 13.005/2014 (PNE)**. Brasília, 2014.

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

DEWEY, John. **Democracia e educação**. São Paulo: Nacional, 1959.

HMELO-SILVER, Cindy E. **Problem-based learning: What and how do students learn?** *Educational Psychology Review*, v. 16, n. 3, p. 235–266, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MASLOW, Abraham Harold. **A teoria da motivação humana**. São Paulo: Martins Fontes, 1970. PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semiónovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semiónovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Joazeiro Gomes *Yolanda* *FDP*

Antônio



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE AREIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

Areia / PB, 11 de dezembro de 2025.

EQUIPE PEDAGÓGICA:

Janaína de Castro Azevedo Silva
JANAÍNA DE CASTRO AZEVEDO SILVA

Flaviana Felipes Bento de Oliveira
FLAVIANA FELIPES

Paula Cristina Gomes
PAULA CRISTINA GOMES

Josileide Bernardo da Silva
JOSILEIDE BERNARDO DA SILVA

July Nunes dos Santos Costa
JULY NUNES

Ana Cristina dos Santos
ANA CRISTINA DOS SANTOS