



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

PEDIDO DE PROPOSTA DE PREÇOS

Prezado(a) Senhor(a), pelo presente, solicitamos proposta de preço, conforme formulário de pesquisa de preço anexa e se possível, no prazo de 03 (três) dias, a contar do recebimento deste, para possibilidade de futura contratação do objeto infra que deverá ser encaminhado no e-mail indicado abaixo.

E-MAIL: compras.seduc@juazeiro.ba.gov.br.

OBJETO: Aquisição do Projeto pedagógico: Gamificação Nos Conteúdos Pedagógicos, de ISBN 978-65-996324-1-9. Para o desenvolvimento de cursos e capacitação pedagógica com gamificação, edição 2024. Que aborda os seguintes títulos: 1) Aprendizagem; 2) Capacitação Profissional; 3) Educação – Finalidade e objetivos; 4) Gamificação; 5) Micrefat (Jogo); 6) Pedagógica; 7) Xadrez – Estudo e ensino I. De acordo com as Especificações do projeto narrados neste documento.

Em tempo, solicitamos que juntamente com a proposta de preço, seja encaminhado as documentações relativas a:

1. Habilitação jurídica

1.1. Empresário individual: inscrição no Registro Público de Empresas Mercantis, a cargo da Junta Comercial da respectiva sede;

1.2. Microempreendedor Individual - MEI: Certificado da Condição de Microempreendedor Individual - CCMEI, cuja aceitação ficará condicionada à verificação da autenticidade no sítio <https://www.gov.br/empresas-e-negocios/pt-br/empreendedor>;

1.3. Sociedade empresária, sociedade limitada unipessoal – SLU ou sociedade identificada como empresa individual de responsabilidade limitada - EIRELI: inscrição do ato constitutivo, estatuto ou contrato social no Registro Público de Empresas Mercantis, a cargo da Junta Comercial da respectiva sede, acompanhada de documento comprobatório de seus administradores;

1.4. Sociedade empresária estrangeira: portaria de autorização de funcionamento no Brasil, publicada no Diário Oficial da União e arquivada na Junta



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

Comercial da unidade federativa onde se localizar a filial, agência, sucursal ou estabelecimento, a qual será considerada como sua sede.

1.5. **Sociedade simples:** inscrição do ato constitutivo no Registro Civil de Pessoas Jurídicas do local de sua sede, acompanhada de documento comprobatório de seus administradores;

1.6. **Filial, sucursal ou agência de sociedade simples ou empresária:** inscrição do ato constitutivo da filial, sucursal ou agência da sociedade simples ou empresária, respectivamente, no Registro Civil das Pessoas Jurídicas ou no Registro Público de Empresas Mercantis onde opera, com averbação no Registro onde tem sede a matriz

1.7. Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas ou no Cadastro de Pessoas Físicas, conforme o caso, documento comum a todos.

1.8. Os documentos apresentados deverão estar acompanhados de todas as alterações ou da consolidação respectiva.

2. Habilitação fiscal, social e trabalhista

2.1. Prova de regularidade fiscal perante a Fazenda Nacional, mediante apresentação de certidão expedida pela Secretaria da Receita Federal do Brasil (RFB).

2.2. Prova de regularidade com o Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS).

2.3. declaração de que não emprega menor de 18 anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre e não emprega menor de 16 anos, salvo menor, a partir de 14 anos, na condição de aprendiz, nos termos do artigo 7º, XXXIII, da Constituição.

2.4. Prova de inexistência de débitos inadimplidos perante a Justiça do Trabalho, mediante a apresentação de certidão negativa ou positiva com efeito de negativa, nos termos do Título VII-A da Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943.

2.5. Prova de regularidade com a Fazenda estadual do domicílio ou sede do fornecedor, relativa à atividade em cujo exercício contrata ou concorre.



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

2.6. Prova de regularidade com a Fazenda municipal do domicílio ou sede do fornecedor, relativa à atividade em cujo exercício contrata ou concorre.

2.7. Caso o fornecedor seja considerado isento dos tributos estaduais e municipais relacionados ao objeto contratual, deverá comprovar tal condição mediante a apresentação de declaração da Fazenda respectiva do seu domicílio ou sede, ou outra equivalente, na forma da lei.

3. Qualificação Econômico-Financeira

3.1. Certidão negativa de falência expedida pelo distribuidor da sede do fornecedor - Lei nº 14.133, de 2021, art. 69, caput, inciso II);

4. Qualificação Técnica

4.1. Comprovação de aptidão para o fornecimento de bens exatos ao do objeto desta contratação, ou com o item pertinente, por meio da apresentação de certidões ou atestados, emitidos por pessoas jurídicas de direito público ou privado.

4.1.1. Os atestados de capacidade técnica poderão ser apresentados em nome da matriz ou da filial do fornecedor.

Juazeiro-BA, 18 de junho de 2024.

Atenciosamente,

HELDER THIAGO LIMA DE CARVALHO
DECRETO Nº 112/2021. DOEM 08/01/2021.



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

FORMULÁRIO PROPOSTA DE PREÇO

DADOS DA EMPRESA:		
RAZÃO SOCIAL:		
CNPJ:	INSCRIÇÃO ESTADUAL:	
ENDEREÇO:		
E-MAIL:	TELEFONE:	
BANCO:	AGÊNCIA:	CONTA:
TIPO DE CONTA:		
VALIDADE DA PROPOSTA:		

OBJETO: Aquisição do Projeto pedagógico: Gamificação Nos Conteúdos Pedagógicos, de ISBN 978-65-996324-1-9. Para o desenvolvimento de cursos e capacitação pedagógica com gamificação, edição 2024. Que aborda os seguintes títulos: 1) Aprendizagem; 2) Capacitação Profissional; 3) Educação – Finalidade e objetivos; 4) Gamificação; 5) Micrefat (Jogo); 6) Pedagógica; 7) Xadrez – Estudo e ensino I. De acordo com as Especificações do projeto narrados neste documento.

DESCRIÇÃO DOS ITENS:

ITEM	DESCRIÇÃO	UND	QTD	VALOR UNITÁRIO	VALOR GLOBAL
01	Projeto pedagógico: Gamificação Nos Conteúdos Pedagógicos, de ISBN 978-65-996324-1-9. Para o desenvolvimento de cursos e capacitação pedagógica com gamificação da autora Renata Carvalho Ribeiro, edição 2024. Que aborda os seguintes títulos: 1) Aprendizagem; 2) Capacitação Profissional; 3) Educação – Finalidade e objetivos; 4) Gamificação; 5) Micrefat (Jogo); 6) Pedagógica; 7) Xadrez – Estudo e ensino I. De acordo com as Especificações do projeto narrados neste documento.	UND	100	R\$	R\$

Ref.: *UND: unidade. *QTD: quantidade.

1. DETALHAMENTO DO PROJETO

1.1. OBJETIVO DO PROJETO



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

1.1.1. O Objetivo é treinar e formar os educadores para utilizarem a ferramenta Minecraft Education para o aperfeiçoamento de professores e coordenadores pedagógicos, que passarão adiante os conteúdos das matérias da grade curricular e extracurricular com um ensino tecnológico envolvente dentro de um ambiente virtual seguro. Uma nova maneira de ensinar e aprender. Com o nosso método a criança aprende de forma natural e com mais resultados, tudo através da diversão! Com a Gamificação do ensino, a relação entre professor e aluno é elevada a outro patamar. No período do contrato terá toda consultoria pedagógica para a melhor utilização da Metodologia, conforme mencionado abaixo.

1.2. SOLUÇÃO

1.2.1. O Minecraft Education Edition (MEE) é a versão educacional do jogo mais famoso do mundo, e chega para promover criatividade, colaboração e resolução de problemas em um ambiente imersivo, onde o único limite é sua imaginação, trazendo a união das habilidades socioemocionais e contendo recursos para o fortalecimento da grade curricular dentro da sala de aula de maneira lúdica e interativa. É um conjunto de aprendizagens integrados nos jogos. É uma ferramenta indispensável quando se trata de trabalho em equipe, funcionalidade, segurança, conhecimento e aprendizado. Com a plataforma: os alunos podem colaborar em projetos com os colegas; os educadores têm acesso a funcionalidades e tutoriais para servirem de apoio; todos jogam num ambiente seguro; os alunos são capacitados à coa prender e Co ensinar; além, é claro, de utilizar planos de lições alinhados com metas de aprendizagem para desenvolver, não só conteúdo para diversas disciplinas, mas também, para desenvolver novas cidades sustentáveis do futuro.

- Ambiente imersivo.
- Inclusão.
- Exploração de um Mundo Aberto.
- Expressão da Criatividade.
- Exercício da Colaboração.
- Desenvolvimento Cognitivo.
- Solução de problemas.



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

- Engajamento.

1.2.2. Após as aulas prontas nos mundos, o professor não precisa refazer as aulas, deixando os alunos usarem a criatividade em mudar algo no mundo. Relatórios do professor passa ser os PDF do mundo com os conteúdos, deixando o professor com mais tempo, sem precisar preparar relatório, uma vez que os mundos estão prontos com os conteúdos criados.

1.3. O PROJETO CONTEMPLA

1.3.1. FORMAÇÃO DE PROFESSOR – (Professores/Coordenadores/TE) - 6 Módulos.

1.3.2. WORKSHOP- Objetivo que o professor gamifique seus conteúdos pedagógicos.

1.3.3. CERTIFICAÇÕES OFICIAIS – Somos Global Training Partner (Microsoft Education) e forneceremos os certificados aos professores.

1.3.4. CONSULTORIA PEDAGOGICA.

1.3.5. LICENÇAS DO MINECRAFT EDUCATION 24 MESES – 100 LICENÇAS.

1.3.6. MUNDO JUAZEIRO - Cidade de Juazeiro no Minecraft Education – Energia (Hidrelétrica)/ Fazenda familiar/ Tratamento de água e esgoto/ Bioma Caatinga/Reflorestamento

1.3.7. MUNDO XADREZ – Aula de xadrez no Minecraft.

1.3.8. OLIMPIADAS – Campeonatos entre classes e escolas.

1.3.9. USO FUTURO – Utilizando o Minecraft Education - O Conceito Uso Futuro baseia-se em uma metodologia com quatro grandes pilares: Conhecer/Conceber/Viabilizar/Implantar. Os alunos trabalham projetos de melhoria na cidade.

1.4. FORMAÇÃO

1.4.1. Os treinamentos são aplicados para grupos de até 10 professores por vez, e são divididos em 6 módulos/ etapas:

1.4.1.1. Módulo 1 – Configurações e Comandos Básicos;

1.4.1.2. Módulo 2 – Sobrevivência;



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

1.4.1.3. Módulo 3 – Criativo;

1.4.1.4. Módulo 4 – Comandos Avançados (Parte A);

1.4.1.5. Módulo 5 – Comandos Avançados (Parte B);

1.4.1.6. Módulo 6 – Implementações.

1.4.2. Configurações e Comandos Básicos

1.4.2.1. Aqui será mostrado todos os passos para baixar, instalar e configurar o Minecraft Education Edition (MEE).

1.4.2.2. O primeiro passo é entrar no site oficial do MEE (education.minecraft.net); nele será feito o download da ferramenta de acordo com a versão do sistema operacional utilizado no momento da implementação (Windows, Mac ou Chrome OS).

1.4.2.3. Após isso, é feita a instalação do jogo em um processo simples e rápido (a variar das configurações de cada computador).

1.4.2.4. Com tudo instalado e pronto para uso, está na hora de abrir o MEE. Ao iniciar o game, é mostrado a maneira de fazer login utilizando uma conta educacional da Microsoft Education, e ao concluir essa etapa, todos estarão dentro do jogo.

1.4.2.5. Para serem introduzidos ao game, verão como funcionam os menus do mesmo, mostrando o que cada botão faz e para onde os leva dentro da interface. Serão mostradas todas as funções iniciais do MEE partindo da interface, como criar um mundo, entrar em um mundo (multiplayer), importar um mundo, etc. Tudo isso enquanto veem as configurações específicas de cada parte.

1.4.2.6. Ao verem toda a configuração de mundos, chega a hora de conhecer as configurações do game por completo, entendendo e definindo alterações relevantes, como opções de acessibilidade, teclado e mouse, controle, toque, vídeo, áudio e idioma.

1.4.2.7. Após a apresentação de todos os passos acima, os treinandos estarão preparados para iniciar a sua experiência dentro do Minecraft Education Edition com total segurança e controle da ferramenta para começarem a jogar.

1.4.3. Modo Sobrevivência



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

1.4.3.1. No âmbito educacional o Minecraft oferece infinitas possibilidades de aplicação que só dependem da imaginação e da forma de aplicação do jogo.

1.4.3.2. No modo sobrevivência o avatar escolhido geralmente nasce no meio de uma floresta, na qual para que você sobreviva é preciso captar recursos (madeira, pedra, sementes e diversos tipos de materiais que a natureza fornece), e com eles construir suas próprias ferramentas, se defender dos perigos noturnos (caso você esteja desabrigado, pode ser atacado por monstros), então terá que se abrigar e se alimentar, como se fosse de fato na vida real.

1.4.3.3. Esse modo pode ser usado utilizado, por exemplo, para ensinar História (como o homem primata sobrevivia tendo que viver na selva), Geografia (Identificando tipos de planos, coordenadas, terrenos, etc), Biologia (identificando diferentes tipos de plantas, animais, insetos, etc), sustentabilidade (como se utiliza e reutiliza diversos materiais para construir variedades de coisas), entre outros.

1.4.3.4. Nesse modo o jogo consiste basicamente em usar os recursos da natureza para 5 sobreviver, e assim ser explorado de diversas maneiras dependendo somente da imaginação e evolução conforme é jogado.

1.4.4. Modo Criativo

1.4.4.1. No modo criativo a liberdade e a facilidade para construir tudo o que imaginar é ilimitada, pois a maioria dos itens já estão disponíveis (no inventário do jogo) e possuem livre acesso ao administrador do mundo (que geralmente é o professor/ o líder), o que torna não necessária a captação de recursos para a construção de elementos.

1.4.4.2. Nesse modo é possível voar, o que facilita muito a exploração do campo de visão, pois explora intensamente a parte criativa, já que é voltado à construção (desde casas simples até arquiteturas complexas), dando autonomia maior para o professor delimitar as ações dos jogadores, permitindo ou não diversas ações, e com isso trazendo a tona a exploração de qualquer tipo de matéria da grade curricular e/ou extracurricular.

1.4.4.3. O modo criativo nos traz a imersão em noções básicas de arquitetura, decoração, planejamento, e ilimitáveis possibilidades de temas, já que o jogo permite uma vastidão de ações que podem ser adaptadas para literalmente qualquer área do



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

conhecimento, colocando em prática didaticamente o ensino de maneira leve, divertida e trazendo a desenvoltura da zona parcial direita de circuitos do cérebro responsáveis pela criatividade.

1.4.5. Comandos Avançados

1.4.5.1. Os comandos avançados são uma forma de gestão do jogo Minecraft Education Edition.

1.4.5.2. Cada um deles tem uma função única para gerir seu mundo, fazer construções e/ou controlar outros jogadores.

1.4.5.3. Em uma sala de aula, por exemplo, alguns alunos que já tem afinidade com o Minecraft podem querer desobedecer dentro do mundo da aula, mas os comandos avançados podem limitar essas ações indesejadas, impedindo-os de criar confronto com outros jogadores/alunos, quebrar itens indesejados, e gerar conflitos num todo.

1.4.5.4. Com os comandos avançados, o aplicador da aula estará preparado para comandar com maestria, segurança e controle, desde o início até o final, sentindo segurança em alcançar seus objetivos finais de aula sem empecilhos terceiros que pudessem causar 6 a mínima distração e atraso que seja, tornando a experiência leve, divertida e disciplinada.

1.4.6. Implementações

1.4.6.1. Apresentar todo o processo de criação das implementações de aulas da grade curricular utilizando o Minecraft Education Edition (MEE).

1.4.6.2. O primeiro passo é escolher uma matéria da grade curricular e verificar a sua base de ensino através da BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Com ela, vamos estudar tudo o que é passado durante os anos escolares, selecionar um ou mais temas de conteúdo para entrar na implementação e então traçar um plano de ideias que se misturem com o ensino, assim aplicando a parte teórica.

1.4.6.3. Após fazer o documento teórico, serão feitas as ementas das aulas do módulo, resumindo o que será passado em cada uma delas. É importante que deixemos alguns pontos claros antes de prosseguir nesse passo, como definir o objetivo, os desafios e o resultado esperado de cada aula, bem como do curso.



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

1.4.6.4. Com todo o plano de aulas pronto, nós damos início a estrutura dos mundos do MEE que irão receber esse conteúdo. Inicialmente é aberto um mundo plano (vazio), onde começamos a construção de toda a estrutura das aulas a serem ensinadas e suas respectivas atividades, sempre ligando o estilo de construção ao que será mostrado durante o módulo.

1.4.6.5. Após a estrutura do mundo ser finalizada, nós colocamos simulações de professores virtuais que irão instruir os alunos durante todas as aulas, lhes dando todos os passos e os desafios a serem feitos em toda a experiência.

1.4.6.6. Depois de todas as etapas da implementação serem concluídas, são feitos testes para que a funcionalidade e a produtividade estejam de acordo com a perspectiva estipulada. Para melhorar ainda mais esses resultados, o circuito criado é feito por um jogador externo que testa e dá o seu feedback informando se o projeto está funcional ou não.

1.4.6.7. Com isso, o tema de uma matéria da grade curricular nacional é ensinado de maneira mais prática, lúdica e interativa que o método convencional.

1.5. CONSULTORIA PEDAGÓGICA

1.5.1. Elaboração e Produção de métodos avaliativos que permitam estabelecer métricas de avanço do processo de aprendizagem dos alunos antes e depois da participação nas atividades cotidianas e nos projetos temáticos utilizando MEE;

1.5.2. Desenvolvimento de Projetos Integradores Temáticos utilizando MEE customizados para a realidade de cada unidade escolar contida no contrato;

1.5.3. Suporte pedagógico aos professores após o treinamento técnico, para a organização e planejamento de atividades de aula utilizando o MEE no cotidiano escolar, como ferramenta extra de apoio ao processo ensino-aprendizagem;

1.5.4. Acompanhamento virtual com periodicidade pré-estabelecida das atividades realizadas pelos professores com os alunos, e suporte na adequação destas para atingir os objetivos planejados pelos docentes da unidade;

1.5.5. Suporte no planejamento e execução dos projetos concebidos para a semana da mostra cultural escolar ou atividades correlatas;



MUNICÍPIO DE JUAZEIRO ESTADO DA BAHIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E JUVENTUDE

1.5.6. Planejamento e implementação da Olimpíada local de gamificação utilizando MEE, em consonância com os conteúdos curriculares desenvolvidos em cada unidade escolar;

1.5.7. Suporte ao planejamento das atividades de recuperação paralela, visando mitigar as perdas educacionais observadas no período mais crítico da pandemia e do isolamento social;

1.5.8. Suporte no Planejamento de atividades cotidianas adaptadas para alunos com deficiências cognitivas e motoras;

1.5.9. Oferecimento de acompanhamento periódico dedicado a cada disciplina da matriz curricular correspondente nos ensinos fundamental I e II, e médio, para o planejamento, execução e avaliação das atividades utilizando MEE

1.5.10. Realização de Oficinas temáticas periódicas, que exponham aos professores diferentes abordagens dos conteúdos curriculares de cada etapa da educação básica em consonância com o disposto nas leis 10639/2003 e 11645/2008 e os conteúdos curriculares de cada etapa da educação básica (Fund. I e II e Médio).

(dia) de (mês por extenso) de (ano).

Atenciosamente,

CARIMBO DA EMPRESA

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL LEGALMENTE CONSTITUÍDO



VERIFICAÇÃO DAS ASSINATURAS



Código para verificação: EF75-EBB7-B04D-B24F

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



HELDER THIAGO LIMA DE CARVALHO (CPF 066.XXX.XXX-06) em 18/06/2024 12:37:32 (GMT-03:00)

Papel: Parte

Emitido por: Sub-Autoridade Certificadora 1Doc (Assinatura 1Doc)

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

<https://juazeiro.1doc.com.br/verificacao/EF75-EBB7-B04D-B24F>