



À Secretaria Municipal de Educação (SME) de Itaquí/RS

PROPOSTA COMERCIAL

NARJARA BARBOSA IGLESIAS - ME, entidade educacional denominada ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E CURSOS LIVRES LETRA E MAGIA, inscrita no CNPJ nº 21.889.387/0001-59, com sede na Avenida Dr. Severiano de Almeida nº 285 – Centro, CEP 97.760-000 – Jaguari/RS, apresenta sua proposta comercial de prestação de serviços educacionais, conforme descrição que segue.

APRESENTAÇÃO

Desde 2015, a Escola LETRA E MAGIA atua na educação infantil no município de Jaguari/RS, oferecendo uma proposta pedagógica inovadora e de alta qualidade. Mais do que um espaço de cuidado e recreação, a Letra e Magia se posiciona como um **Centro Pedagógico especializado**, que abrange desde a **Creche e Pré-escola até Reforço Escolar, Atividades de Contraturno e Ensino de Robótica**.

MAGIC BOTS: PROGRAMA DE ROBÓTICA EDUCACIONAL

A escola, em sua essência, é parte integrante de um projeto humano de vida em sociedade, estando comprometida com a visão de mundo que a rodeia. É fundamental que a escola atue como protagonista na preparação das novas gerações para uma evolução positiva da sociedade.

Para isso, a escola sistematiza-se de modo a proporcionar um currículo e metodologias que objetivem o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, competências e valores alinhados ao projeto de sociedade à qual pertence. É razoável observar que as escolas vêm encontrando dificuldades de alinhamento de suas ações na interpretação de um tempo presente (onde há pouco tempo atrás era concebido como futurista), tempo de novas culturas, entra elas, a era digital.

Por outro lado, não é preciso muita observação para verificar que o perfil de aprendizagem das crianças atuais mudou em relação aos seus pares de outras gerações. Hoje, a curiosidade e o questionamento são características inerentes às suas personalidades, são mais ativas e observadoras. Por outro lado, tamanha infinidade de possibilidades e estímulos as tornam menos centradas e, conseqüentemente, mais dispersas.



Nesse contexto, surge o conceito de Educação 4.0, que mescla o aprendizado tradicional com a implementação de abordagens mais tecnológicas às salas de aula. Educação 4.0 é o nome dado à evolução do sistema de educação tradicional, no qual o aluno passa de um agente passivo no processo de aprendizagem para um modelo de educação ativa.

Essa evolução traz a necessidade de implantação de metodologias ativas no sistema de ensino, que visem direcionar os estudantes a colocar a mão na massa aliada ao chamado “aprender fazendo” (do inglês *learning by doing*). Estas metodologias visam transformar os alunos em protagonistas de suas próprias jornadas de conhecimentos.

A exemplo disso, têm-se educação financeira, empreendedorismo, **robótica e programação**. Essas são algumas das áreas que precisam ser exploradas dentro da educação 4.0, para a formação de alunos aptos aos desafios do mundo digital.

Na agenda educacional, percebe-se uma crescente demanda pelo ensino da programação de computadores voltado às crianças e adolescentes, visto que o tema já é pauta emergente para muitos países e seus saberes dialogam com os conteúdos presentes na BNCC.

A programação normalmente está associada à resolução de problemas e cálculos matemáticos. Seu processamento exige modelos, algoritmos e organização de procedimentos semelhantes ao campo matemático. Uma das ideias-chave da programação é a sequência. Por isso, as habilidades de sequenciamento que os alunos aprendem em programação auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, possibilitando sua transferência para outras áreas de conhecimento.

Por conseguinte, a Robótica Educacional é uma metodologia de ensino que tem como objetivo estimular o aluno a investigar e materializar os conceitos aprendidos no conteúdo curricular, aplicando-os em projetos que englobem mecânica e programação aplicada a objetos físicos. Seu objetivo não é o de apenas saber repetir, mas de construir uma aprendizagem significativa e com propósito, explorando a capacidade de interagir com a realidade, solucionar problemas e assumir a responsabilidade pelo seu processo de aprendizagem.

Este tipo de computação física auxilia na compreensão de diversos fenômenos no campo da Ciência, articulando-se ainda a projetos interdisciplinares que envolvam Matemática, Engenharia, Artes e Tecnologia, formando o acrônimo inglês STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art e Mathematics*).



Na visão STEAM da educação, os problemas que afetam a vida dos estudantes podem ser abordados em sala de aula, propiciando-os uma prática pedagógica interdisciplinar baseada em projetos, possibilitando identificar conteúdos de diferentes disciplinas para serem explorados de forma articulada.

Dentre os principais benefícios da Robótica Educacional podemos destacar seu incentivo para um trabalho colaborativo e cooperativo, explorando o desenvolvimento do raciocínio lógico por meio da programação e tornando a aprendizagem mais atrativa, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades para a resolução de situações adversas.

Neste contexto, a Escola Letra e Magia apresenta seu programa de Robótica Educacional **MAGIC BOTS**, com propósito de ofertar atividades que visem a ampliação de tempo, espaço e oportunidades de aprendizagem, objetivando adicionar a tecnologia ao processo de ensino e servindo como facilitadora na formulação de alunos proativos e protagonistas pela construção de seus conhecimentos.

OBJETIVOS DO PROGRAMA

1. Inserir os estudantes em atividades complementares de turno integral/contraturno escolar;
2. Utilizar novas tecnologias educacionais alinhadas à BNCC como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem;
3. Aumentar o interesse por temas científicos e tecnológicos;
4. Facilitar o aprendizado de disciplinas exatas, como física e matemática, evidenciando conexões entre componentes distintos e sua aplicação no cotidiano;
5. Contribuir na preparação dos estudantes para a transição do Ensino Fundamental ao novo Ensino Médio;
6. Proporcionar maior interação entre educadores e alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e divertidas;
7. Fortalecer o espírito crítico e a organização do pensamento com vistas à resolução de problemas por meio de ferramentas tecnológicas;
8. Promover a aproximação entre estudantes de diferentes perfis, incentivando-os a trabalhar em equipe na construção de projetos lúdicos que envolvam robôs;
9. Contribuir para a formação e o protagonismo dos estudantes, ensinando-os a lidar com as frustrações, alcançando maior autocontrole e inteligência emocional para analisar situações e resolver conflitos;
10. Instigar os estudantes para um futuro mercado de trabalho aquecido e repleto de vagas não preenchidas no campo da tecnologia.



PÚBLICO-ALVO

O público a que se destina este programa caracteriza-se exclusivamente por estudantes com vínculo de matrícula na etapa obrigatória do Ensino Fundamental 2 (anos finais) em instituição escolar da Rede Municipal de Ensino.

ORGANIZAÇÃO DO PROGRAMA

O programa possui sua organização dada sob a modalidade de oficinas, com duração de 90 a 120 minutos cada. Estas oficinas serão ministradas para turmas de até 12 participantes, estando organizadas pelas faixas etárias dos estudantes, de acordo com suas séries cursadas.

Desse modo, cada estudante frequentará o programa uma vez por semana, podendo cursar até 5 dias mensais de formação.

PERIODICIDADE DE OFERTA

Programa de longa duração e natureza anual alinhado ao ano letivo, organizado em frações de 90 a 120 minutos semanais para cada turma em curso. As atividades serão desenvolvidas em dias úteis, arranjadas nos turnos manhã e/ou tarde, em cronograma a ser definido conjuntamente com a Secretaria Municipal de Educação de Itaqui/RS.





DO OBJETO

Contratação de instituição de educação para prestação de serviços especializados de Robótica Educacional, incluindo recursos humanos e locação de material, no formato de oficinas para turno integral conforme necessidade do município de Itaqui e descrição abaixo:

ESCOLA MUNICIPAL E.F. OTÁVIO SILVEIRA						
Item	Descrição do objeto	Organização	Turmas	Alunos	Valor Mensal (por turma)	Valor Total Mensal
1	Oficinas de robótica educacional para estudantes do Ensino Fundamental – Anos Finais , incluindo Recursos Humanos e locação de kits tecnológicos para projetos STEAM envolvendo Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, incluindo blocos de montagens e componentes programáveis avançados, atividades <i>maker</i> , pensamento computacional e computação desplugada.	01 (uma) aula semanal para turmas de até 12 (doze) alunos, com duração de 90 (noventa) a 120 (cento e vinte) minutos cada.	6	72	R\$ 2.200,00	R\$ 13.200,00
TOTAIS:			06	72	-	R\$ 13.200,00

FORMA DE CONTRATAÇÃO

Locação de material e prestação de serviço nas rubricas de custeio. Dispomos de DECLARAÇÃO DE EXCLUSIVIDADE para contratação direta por meio de inexigibilidade de licitação (art. 74 da Lei nº 14.133/2021).

SERVIÇOS E CONTRAPARTIDAS

Para desenvolvimento do programa, estão previstos os seguintes diferenciais e contrapartidas:

DIFERENCIAIS DA CONTRATADA

- Empréstimo, durante a vigência do contrato e para uso exclusivo no programa, de Conjuntos Tecnológicos de Robótica Educacional em número suficiente para oficinas com turmas de 12 (doze) participantes;
- Comodato de 03 (três) *notebooks* para a(s) turma(s), com acesso à internet. Requisitos mínimos:
 - Tela de 14 polegadas
 - Processador AMD® Ryzen 3, Intel® Core i3 ou superior
 - 8 GB DE RAM



Escola LETRA E MAGIA
Educando pequenos, letrando gigantes!
Conveniada Sistema Positivo de Ensino



- Espaço de armazenamento disponível de 3 GB
 - Bluetooth 4.0 ou superior
 - Sistema Operacional: Windows 10 ou mais recente
- iii. Ambientação da sala *STEAM* (caracterização visual com a identidade do programa);
 - iv. Fornecimento de Recursos Humanos capacitados para mediação da aprendizagem;
 - v. Acesso a Material Didático online de suporte ao facilitador e alunos, incluindo planos de aula no modelo *STEAM* e padrões educacionais alinhados à BNCC;
 - vi. Controle de frequência e emissão de certificado de conclusão aos alunos em conjunto à SME.
 - vii. Organização e oferta anual da Mostra *STEAM* de Robótica Educacional Magic Bots, evento destinado a promover o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e científicas nos estudantes.

CONTRAPARTIDAS DA CONTRATANTE

- i. Sala de aula com quadro/lousa escolar, capaz de contemplar oficinas de 12 (doze) estudantes, simultaneamente;
- ii. Mobiliário de sala de aula (classes escolares) que possibilitem a formação de 4 (quatro) bancadas de aprendizagem, com 12 (doze) cadeiras, além de um espaço para o instrutor com mesa e cadeira;
- iii. Empréstimo de 01 (um) equipamento para projeção (projektor ou tv). Item desejável, não obrigatório.

LOCAL DE ATENDIMENTO

O serviço será prestado em local designado pela Secretaria Municipal de Educação de Itaquí/RS. Para escolas fora do perímetro urbano, solicita-se disponibilidade de vaga ao(s) professor(es) do programa Magic Bots junto ao transporte escolar.

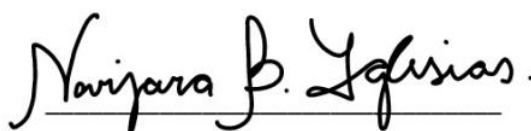
VALIDADE DA PROPOSTA

Esta proposta possui validade de 30 (trinta) dias a contar do seu recebimento.

CONTATOS

- Conheça mais sobre nosso trabalho em linktr.ee/letra.magia
- **Fone/whats:** (55) 9 9651-0551 e (55) 9 9953-6813.

Jaguari-RS, 09 de fevereiro de 2026.


NARJARA BARBOSA IGLESIAS

Representante legal

Jaguari/RS: Avenida Dr. Severiano de Almeida, 285 – Centro, CEP 97.760-000

Fone:(55) 9 9651-0551 – escolaletramagia@gmail.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAQUI



Acesse para verificar assinatura: <https://atendimento.itaqui.rs.gov.br/consulta/documento>

Código para verificação: 1a159202618a0ffd271c44c2f49073b64c92c0de

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