EDITAL DE LICITAÇÃO
PROCESSO LICITATÓRIO Nº 134/2023 – PREGÃO PRESENCIAL Nº 034/2023
REGISTRO DE PREÇOS

ANEXO I – TERMO DE REFERÊNCIA

1. OBJETO

Constitui objeto deste certame o registro de preços para futura e eventual contratação de pessoa jurídica especializada em aulas de xadrez escolar para ser ministrado no CEM Norberto Berno, atendendo a solicitação da Secretaria de Educação do Município de Laranjal/MG conforme condições exigências no Edital e em seus anexos**,** conforme quantitativo especificado neste Termo de Referência.

2. JUSTIFICATIVAS, PRESSUPOSTOS E OBJETIVOS

2.1 - JUSTIFICATIVAS:

A futura contratação se pauta na busca pela melhoria e consolidação da qualidade no ensino, cada vez mais é imperativo pensar técnicas pedagógicas que auxiliem e incentivem o processo de aprendizagem de forma significativa e motivadora para os alunos. Observa-se nos alunos a necessidade de desenvolvimento de funções executivas básicas, relacionadas à dificuldade de concentração, o controle inibitório, à abstração e flexibilidade mental. Neste contexto, o ensino moderno se depara com o grande desafio de encontrar ferramentas e alternativas que contribuam efetivamente no desenvolvimento cognitivo da criança.

O xadrez como ferramenta pedagógica é um excelente aliado no processo de ensino-aprendizagem nas escolas, já que contribui para impulsionar a qualidade da educação de forma geral no praticante. Desse modo, várias habilidades importantes são desenvolvidas, entre elas: o raciocínio lógico, ampliação da capacidade de análise crítica, o exercício da paciência, a tolerância, o autocontrole, a perseverança, o aprendizado de valores éticos e morais, além do treino à tomada de decisões.

De acordo com Friedmann (1996), o jogo é fundamental na formação do ser humano e possui uma grande importância como elemento educacional. Através do jogo é possível trabalhar o desenvolvimento da linguagem, desenvolvimento cognitivo, afetivo, fisco-motor, além do desenvolvimento moral e trazer um momento lúdico à rotina escolar.

Pretende-se, com esse projeto, elucidar e levar os benefícios do aprendizado do xadrez pedagógico para os alunos, melhorando assim sua forma de pensar várias situações da vida, auxiliando na autonomia e tomada de decisões.

2.2 - PRESSUPOSTOS.

O Ensino de Xadrez nas escolas é defendido por Wilson da Silva (1997), mestre em Educação pela UFPR e doutorando em Educação pela UNICAMP, "o xadrez merece crédito, porque ele ensina o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que apresenta [...]. Uma das melhores lições que a criança pode aprender na escola é como organizar seu pensamento e acreditamos que essa valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e o xadrez.

O Xadrez é um facilitador na aprendizagem do aluno para que se desenvolva sua capacidade de pensar, refletir, cooperar, na tomada de decisões, colaborando para trabalhar os bloqueios que apresentam em relação às disciplinas. Segundo Dauvergne (DAUVERGNE, 2000 p.1) "... o xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas para fortalecer a mente das crianças". Ainda Dauvergne defende que as crianças podem melhorar a capacidade de concentração, a paciência e a perseverança, bem como, desenvolver a criatividade, intuição, memória e a habilidade de analisar e deduzir, dado um conjunto de princípios gerais aprendendo a tomar decisões e resolver problemas de forma mais flexível (DAUVERGNE, 2000).

Com os jogos de xadrez, os discentes adquirem uma visão mais aprofundada do meio em que vivem, tem noção de socialização, lealdade, espírito crítico, competitividade e descobrem-se com um ser diferente do outro. No xadrez, o jogar exige visualizar as jogadas futuras do seu adversário, tendo que se concentrar no tabuleiro e visualizar as jogadas em que se mova nenhuma peça do tabuleiro.

O xadrez pode também contribuir no desenvolvimento da Inteligência Lógico Matemático, que é a habilidade de explorar relações, padrões e categorias, através de manipulação de objetos e símbolos, e para experimentar de forma controlada, além de proporcionar a habilidade para lidar com séries de raciocínios para analisar problemas e resolvê-los (GARDNER, 1994).

Portanto, o uso xadrez tem o objetivo de auxiliar a prática pedagógica, despertando o interesse, explorando o potencial, o desenvolvimento de atitudes positivas no processo ensino e aprendizagem, tornando popular e objeto de estudo para ser admirado e praticado pelos alunos.

O Projeto de Xadrez é tido como suporte para as atividades curriculares da escola, pelo fato que sua estrutura básica se encontra diretamente ligada à lógica matemática, o que torna possível uma significativa melhora no desenvolvimento perceptivo-motor, afetivo-social e cognitivo.

A Educação moderna busca trabalhar uma aprendizagem consciente, na qual o aluno é estimulado continuamente a aprimorar suas capacidades intelectuais bem como o prazer em estudar. Isso deve ser incentivado e praticado desde os anos escolares iniciais a fim de gerar uma sociedade consciente.

De acordo com a BNCC (2018) para o Ensino Fundamental nos Anos Iniciais, é importante e se objetivo que os alunos sejam incentivados a desenvolver as competências e habilidades a fim de se inserirem na sociedade como cidadãos plenos e conscientes de seus papeis.

Baseado nesse escopo, é relevante pensar em formas e métodos que contribuam para o efetivo ensino-aprendizagem que gere cidadãos plenamente inteirados e protagonistas de suas vidas escolares, particulares e sociais. Assim (Brasil, 1997, Apresentação): "O propósito do Ministério da Educação e do Desporto, ao consolidar os Parâmetros, é apontar metas de qualidade que ajudem o aluno a enfrentar o mundo atual como cidadão participativo, reflexivo e autônomo, conhecedor de seus direitos e deveres".

2.3 - OBJETIVOS.

2.3.1. Objetivos gerais

- Implementar o ensino do xadrez pedagógico nas instituições de ensino da rede municipal para os alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental e, assim, possibilitar o acesso a prática do xadrez como ferramenta pedagógica, visando uma melhora no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

2.3.2. Objetivos específicos

- Proporcionar o aprendizado do jogo de xadrez partindo do princípio lúdico, no qual os alunos sejam capazes de aprender por meio de jogos adaptados que deverão ser trabalhados em conjunto com os objetivos pedagógicos do conteúdo a ser ensinado;
- Desenvolver a partir do jogo de xadrez, habilidades de concentração, atenção, cálculo, autodisciplina e, por consequência o raciocínio lógico matemático;
- Despertar o xadrez como atividade necessária ao bem-estar individual e coletivo;
- Assimilar as características psicossociais do xadrez;
- Identificar as peças e seus movimentos, regulamento do jogo e utilizar-se das respectivas regras que regem o xadrez como forma de regulamento de conduta do aluno dentro e fora da sala de aula;
- Reforçar a capacidade de organização pessoal, responsabilidade e tomada de decisões;
- Favorecer o desenvolvimento da intuição, observação, criatividade, ética, respeito e comportamento;
- Incentivar a autonomia cognitiva e capacidade de raciocínio dos educandos;
- Otimizar os benefícios do xadrez à outras disciplinas escolares;
- Oportunizar ao aluno a capacidade de analisar, avaliar e propor alternativas de solução às situações da vida diária.

3. QUANTITATIVOS E VALORES ESTIMADOS.

3.1 - Estima-se que durante o ano letivo de 2024 um total de 280 estudantes serão atendidos pelo objeto a ser adquirido, com o custo total estimado em **R$ 64.213,32 (sessenta e quatro mil duzentos e treze reais e trinta e dois centavos)** conforme detalhamento apresentado na tabela a seguir:

					Valor Ref.: Preço médio
N° Item	**Descrição**	**UND**	**Quantidade**	**Val. Unitário**	**Val. Total**
001	AULA DE XADREZ	UN	280	R$229,3333	R$64.213,32
				Total ➔	R$64.213,32

4. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS EXIGIDAS.

4.1. Especificações técnicas do objeto

O material a ser adquirido deve:

- propor uma metodologia de ensino de xadrez conforme o ano escolar do aluno a ser atendido;
- viabilizar um cronograma de utilização semanal por meio de aulas expositivas e dialogadas, com atividades práticas individuais e em grupo propostas no material didático;
- apresentar materiais complementares por meio de conteúdos digitais (videoaulas, exercícios e materiais complementares) com acesso via aparelhos celulares facilitados a partir de QR Codes presentes nos livros didáticos dos alunos;
- oferecer livros didáticos em consonância com as normas da BNCC e compatíveis com o processo de ensino-aprendizagem do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, respeitando a linguagem textual e visual adequada a faixa etária a ser atendida;
- viabilizar a realização de uma aula por semana durante o ano letivo, com a proposta de divisão em momentos teóricos e práticos no qual os alunos devem vivenciar como aplicar o conhecimento teórico aprendido em ação no jogo;
- favorecer o aprendizado partindo do princípio lúdico, no qual os alunos aprendem o jogo de xadrez através de jogos adaptados que são trabalhados em conjunto com os objetivos pedagógicos do conteúdo a ser ensinado.

4.2. Descrição técnica dos materiais e recursos exigidos

*4.2.1 Especificações técnicas exigidas para os livros que serão fornecidos aos **alunos**:*

- Devem ser fornecidos livros didáticos de xadrez para atendimento aos alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental organizados em um volume por ano escolar por aluno;
- Todos os livros didáticos dos alunos devem oferecer recurso de acesso rápido aos conteúdos digitais (videoaulas, exercícios e materiais complementares) da plataforma por meio de QR Codes impressos no decorrer do conteúdo dos livros;
- Com o objetivo de garantir a aquisição de materiais de qualidade e que atendam aos objetivos propostos, as empresas licitantes devem atender as seguintes especificações técnicas mínimas para fornecimento do material didático:
    - Os livros devem ser produzidos em processo gráfico offset, com miolo impresso em tinta escala 4x4 cores (policromia), em papel branco 90 g/m2 no formato final que pode variar entre 20,5x27,5 a 21x30cm, as capas devem ser impressas em policromia em papel cartão de no mínimo 250g/m2 com acabamento em verniz ou laminação brilho que ofereça proteção ao papel da capa, a encadernação poderá

ser em brochura colada em processo PUR ou em espiral, desde que não seja metálico.

*4.2.2 Especificações técnicas exigidas para atendimento aos **professores**:*

- Deverá ser fornecido aos professores um login e senha individual para acesso à Plataforma Digital de Aprendizagem (PDA) do material;
- Os professores devem receber uma cópia do material didático de xadrez que o aluno utilizará, conforme seu ano escolar;
- Todos os professores participantes do processo deverão receber um exemplar do livro do professor que contenha o planejamento das aulas;
- Deverão ser fornecidos aos professores recursos multimídias como: vídeos, cursos online e links para consultas;

*4.2.3 Especificações técnicas exigidas para os materiais destinados às **escolas:***

- Para apoio no desenvolvimento das aulas cada escola deverá receber o kit de implantação para a escola em uma caixa organizadora com os seguintes itens:
    - 15 tabuleiros de xadrez com casas de 4,5cm;
    - 15 jogos de peças de xadrez, modelo escolar, com Rei de altura mínima de 9,5cm.
    - 15 jogos de Cartas de Xadrez como ferramenta pedagógica para ser utilizada nos diversos jogos adaptados:
    - O jogo de cartas de xadrez deve atender as seguintes especificações mínimas: possuir 56 cartas produzidas no formato 5,5 cm x 8,5 cm cada, em 4x0 cores sobre papel de 180 g/m2.
    - 1 quadro mural do professor vertical em lona, com peças de encaixe e casas de 15cm.
    - 5 exemplares de livro com sugestões de jogos adaptados (variantes do xadrez), conforme o objetivo pedagógico da aula, com propostas de atividades práticas e lúdicas acompanhadas de orientações, regras, indicação de faixa etária e objetivos pedagógicos:
    - O livro de atividades práticas com sugestões de jogos adaptados deve ser fornecido com as seguintes especificações mínimas: possuir 72 páginas ou mais, ser impresso em offset 4x4 cores no formato 15 x 21 cm a 21 x 28 cm cada, em papel offset 75g/m2, a encadernação poderá ser em brochura colada em processo PUR ou em espiral, desde que não seja metálico.

*4.2.4 Descrição técnica da **plataforma digital:***

- A empresa licitante deve fornecer uma Plataforma Digital de Aprendizagem (PDA) em apoio ao processo de aprendizagem;
- Para demonstração da PDA a empresa deve fornecer um descritivo técnico dos recursos disponíveis na plataforma com a URL e login e senha para acesso, no descritivo devem ser detalhados os locais de acesso para os principais recursos exigidos: Cursos de Formação de Professores, livros digitais, videoaulas, exercícios e demais materiais complementares disponíveis;
- Devido a característica técnica do material a ser adquirido, será exigido comprovação que as videoaulas e materiais propostos foram desenvolvidas por técnicos comprovadamente experientes, mestres ou professores de xadrez;
- A comprovação da experiência deverá ser realizada por meio de documentos que atestem o tempo de trabalho na área, formação e especialização, como por exemplo: currículos, atestado de capacidade técnica, certificados e/ou diplomas.

Descrição dos recursos digitais exigidos para atendimento aos alunos:

- A empresa licitante deve disponibilizar por meio da PDA (plataforma digital de aprendizagem) uma versão digital dos livros didáticos dos alunos;
- Na versão digital do livro deverão ser disponibilizados recursos multimídia de apoio complementar à aprendizagem como videoaulas explicativas, exercícios, vídeos extras, links que direcionem a conteúdos relacionados, questionários avaliativos, dentre outros recursos digitais que podem ser fornecidos dentro da proposta de oferecer material extra para o aprofundamento do estudo;
- A plataforma deve viabilizar um curso de xadrez básico em formato digital;
- O material do curso de xadrez básico deve ser produzido em alta qualidade, colorido e em formato A4 que possibilite a impressão quando necessário.

Descrição dos recursos digitais exigidos para atendimento aos professores:

- Deverão ser disponibilizados, via plataforma digital, um conjunto de cursos para capacitação profissional acerca da aplicação do estudo do xadrez nas escolas;
- Além dos Cursos de capacitação e aperfeiçoamento para os professores, a plataforma deverá garantir acesso a um acervo de videoaulas, livros didáticos digitais, exercícios e outros materiais complementares de apoio ao processo de ensino de xadrez na escola.

<u>4.3. Especificações técnicas dos serviços exigidos</u>

- A plano de assessoria de implantação e formação para o projeto de Xadrez pedagógico nas escolas deverá ser fornecido aos professores e gestores envolvidos no projeto, conforme segue:
  a) Formação dos professores com implementação da metodologia de ensino -40 horas.
  b) Acompanhamento do projeto nas escolas: quatro visitas presenciais de aproximadamente 3 horas cada uma, totalizando 12 horas em cada escola.
  c) Dois eventos no formato de festival de xadrez, sendo um nas escolas e um para a rede municipal do município - 8 horas.

Total de horas de serviços a serem fornecidos por unidade escolar: 20 horas.

4.3.1. Detalhamento dos serviços a serem oferecidos:

a) Formação dos professores:

- A formação dos professores, etapa inicial de atendimento, deverá ser realizada através da plataforma digital de aprendizagem, no formato remoto, com momentos síncronos e assíncronos, seguindo o programa mínimo:
  I. capacitação para uso da plataforma digital de aprendizagem e recursos disponíveis;
  II. apresentação dos conteúdos;
  III. instruções específicas de xadrez pedagógico;
  IV. apresentação da metodologia de ensino.
  V. Como organizar competições de xadrez e jogos adaptados na escola;

- A assessoria deverá ser fornecida em módulos divididos em momentos assíncronos por meio de vídeos pré-produzidos e disponibilizados a cada tema, a fim de possibilitar uma autonomia do professor na gestão do tempo de estudo;
- Os vídeos devem ensinar o professor de forma contextualizada, demonstrando e chamando a atenção para situações corriqueiras de sala de aula no tocante ao ensino de xadrez pedagógico;
- Ao final de cada módulo deverá ser promovido um momento com aula ao vivo, via reunião remota, em dia e horário a ser ajustado de acordo com a escolha da gestão municipal da educação. Esses encontros ao vivo deverão promover a troca de experiências entre os professores em formação e o esclarecimento de dúvidas a respeito dos assuntos abordados junto a equipe de atendimento da empresa;
- A empresa licitante deverá oferecer capacitação para apresentação e implantação da metodologia, além de realizar o acompanhamento do processo com fornecimento de suporte via e-mail ou telefone para esclarecer dúvidas e realinhamentos necessários.

b) Acompanhamento técnico:

- A empresa licitante deverá disponibilizar um profissional técnico, comprovadamente capacitado, para realizar a visitação de acompanhamento técnico junto às escolas atendidas pelo projeto, essa ação deverá ser realizada em quatro momentos distintos durante o ano letivo:
  - os três primeiros encontros deverão ser para atendimento aos professores, podendo ser realizadas palestras técnica-motivacional, reuniões, dinâmicas ou alguma demanda específica;
  - o quarto momento deverá ser com os alunos, com foco na realização de uma competição interna para que se familiarizem com o ambiente e rotina de campeonato de Xadrez, visando a realização de em um campeonato municipal de xadrez.

c) Promoção de eventos que envolvam a comunidade escolar e familiares:

- Com o objetivo de motivar e estimular a aprendizagem do xadrez, além de promover a socialização dos alunos que possuem interesse comum na atividade, a empresa licitante deverá apresentar um planejamento para apoiar a realização de dois festivais organizados pela SME durante o ano letivo;
- Com os eventos a serem promovidos, o aluno terá a possibilidade de vivenciar a prática de torneios com os colegas e outros competidores, viabilizando o aprendizado com a experiência:

  - 1º) Torneio interno que deverá acontecer em cada unidade escolar integrante do projeto. Deste torneio deverão ser selecionados os alunos que irão representar a escola no torneio interescolar municipal que será realizado entre os alunos das diversas escolas participantes do projeto do município.

  - 2º) Ao final do ano letivo deverá acontecer o Campeonato Municipal de Xadrez. O torneio interescolar municipal que será realizado entre os alunos selecionados das diversas etapas realizadas nas escolas.

- Os eventos deverão acontecer em conformidade e entendimento com a Gestão Municipal da Educação a fim de adequar o projeto às atividades do município no decorrer do ano letivo;
- A empresa licitante será a responsável pela organização técnica, arbitragem e execução dos torneios que receberão os alunos das escolas municipais participantes do projeto;
- A Secretaria Municipal de Educação será a responsável pela organização, divulgação e fornecimento da estrutura mínima necessária para a realização dos torneios, como: local, cadeiras, mesas, lanche para os alunos, transporte e equipamentos de som quando necessário.

_____
ELIO MORAIS DA SILVA
Secretário Municipal de Educação