



**DOCUMENTO DE FORMALIZAÇÃO DE DEMANDA (DOD)**

**Nº 003/2021**

<b>ÓRGÃO:</b>	PREFEITURA MUNICIPAL DE SORRISO - MT		
<b>SETOR REQUISITANTE</b>	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA		
<b>RESPONSÁVEL PELA DEMANDA:</b>	LÚCIA KORBES DRECHSLER		
<b>E-MAIL:</b> <a href="mailto:compras.semecsorriso@gmail.com">compras.semecsorriso@gmail.com</a>	<b>TELEFONE:</b> (66) 3545-8100		

**1. Objeto da Licitação:**

**“AQUISIÇÃO DE PROGRAMA DIDÁTICO INTERDISCIPLINAR INVENTURA E CURSO DE FORMAÇÃO, PARA IMPLANTAÇÃO DE UM CENTRO MUNICIPAL DE ROBÓTICA NA ESCOLA MUNICIPAL SÃO DOMINGOS, PARA ATENDER AS DEMANDAS DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA”, conforme condições e quantidades necessárias.**

**2. Justificativa da necessidade da contratação/ aquisição do serviço ou produto:**

A robótica educacional não só facilita a compreensão de conteúdos curriculares, como desenvolve habilidades essenciais para o futuro dos alunos. Além de aplicar, na prática, muitas disciplinas teóricas estudadas em sala de aula, a robótica educacional estimula o espírito investigativo do aluno, de forma que encontre desafios e as devidas soluções para os mesmos. Sem contar que enaltece o trabalho em equipe, o planejamento, a cooperação, o diálogo, a pesquisa e a tomada de decisões. E o que torna a robótica ainda mais incrível, é o fato de representar um aprendizado multidisciplinar. Estamos vivendo uma verdadeira Revolução tecnológica onde surgem novas tecnologias a todo o momento que nos possibilitam a convergência entre o mundo físico, biológico e digital, tais como Robótica, Internet das Coisas, Inteligência Artificial, Realidade Virtual, Realidade Aumentada ou Realidade Mista, entre outras. Essas tecnologias impactam o mundo do trabalho e educacional exigindo a criação de ambientes de produção automatizados e pessoas capacitadas com o perfil de gerentes de máquinas, e não mais o de operadores destas. Sendo a educação um dos grandes instrumentos de desenvolvimento humano, capaz de possibilitar a aprendizagem e a construção do conhecimento, é fundamental qualificar desde cedo as crianças e jovens para que possam interagir com essa sociedade em constante evolução, por meio de práticas inovadoras que possibilitem o desenvolvimento e adequação ao mundo inserido. Entretanto, para atingir esses objetivos, a escola precisa mudar, precisa inovar e se adequar as necessidades apresentadas. Esse movimento, que já vem sendo chamado de Educação 4.0, demanda que as salas de aula se transformem em espaços que priorizem saberes e competências onde a pesquisa, a troca de ideias e as experiências de criação e colaboração possibilitem aos alunos reconhecer seus problemas e elaborar soluções originais e eficientes. Considerando esse contexto, o Inventura é uma solução educacional alinhada às demandas da Educação 4.0 e concebida para formar estudantes autônomos, criativos, críticos e cooperativos. O programa proporciona o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais por meio de experimentações nas quais o aluno utiliza toda a sua capacidade inventiva para que a aprendizagem ocorra de maneira significativa, preparando-o para enfrentar um mundo em constante inovação. Alicerçado na aprendizagem por projetos, em desafios Maker (mão na massa) e atividades de Programação (Coding), o Inventura possibilita que a proposta multidisciplinar e mundialmente difundida do STEAM – termo em inglês que define a união dos conceitos de ciências, tecnologia, engenharia, matemática e artes (science, technology,



engineering math and arts) – seja aplicada na solução de desafios que envolvem professores, alunos, familiares e toda a comunidade escolar. Portanto, o programa INVENTURA é um programa que além de fornecer o equipamento, apresenta uma proposta multidisciplinar envolvendo o aluno e o professor. Esse kit é composto da seguinte forma: Livro do Aluno: integrado por propostas de atividades para alunos do 4º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Livro do Aluno + Guia do Professor: integrado pelas atividades do Livro do Aluno, com orientações para o professor sobre como conduzir as atividades com alunos, além de contar com uma palestra de capacitação de 8 horas para os profissionais que irão atuar. Cada volume contém 24 propostas de atividades que possibilitam a utilização semanal ao longo do ano letivo, como parte da grade curricular, uma vez que disponibiliza um ambiente online para os alunos praticarem programação e outro ambiente online para acompanhamento dos professores, em anexo segue a carta de especificação técnica e pedagógica do produto. Além de todas as questões técnicas já detalhadas, o programa INVENTURA, atualmente, é o único no país que contempla o fornecimento do equipamento, material didática para alunos e professores, além da formação continuada, fator que contribuiu para a qualidade no objeto a ser executado e garante maior vantagem econômica para o município na aquisição do objeto pretendido.

**3. Quantitativo do serviço/produto a ser contratado ou adquirido:**

CONFORME ANEXO I – TERMO DE REFERÊNCIA  
LISTA DE COMPRAS Nº 122/2021

**4. Previsão de data em que deve ser iniciada a prestação do serviço ou aquisição dos produtos:**

MARÇO/2021.

**5. Check List Final de Formalização do Processo**

- (X) Parecer Contábil
- (X) Cotações (Orçamentos/ Atas)
- (X) Termo de Referência (02 Vias Assinadas e vistadas);
- (X) Balizamento e quantitativos (Planilha);
- (X) Documentação do Fornecedor para o CRC (Quando for Dispensa ou Inexigibilidade);

**6. Indicação do membro da equipe de planejamento e o responsável pela fiscalização:**

<b>Titular:</b>	JAIRO BRIZOLA
<b>Substituto:</b>	ALISSON SOARES DA SILVA

Sorriso-MT, 10 de março de 2021.

**Responsável pela Formalização da Demanda**  
**LÚCIA KORBES DRECHSLER**