



CONSÓRCIO INTEGRADO MULTIFINALITÁRIO DO VALE DO JEQUITINHONHA  
CNPJ 22.835.076/0001-70

## **Estudo Técnico Preliminar**

### **INTRODUÇÃO**

O presente documento caracteriza a primeira etapa da fase de planejamento e apresenta os devidos estudos para a contratação de solução que atenderá à necessidade abaixo especificada. O objetivo principal é estudar detalhadamente a necessidade e identificar no mercado a melhor solução para supri-la, em observância às normas vigentes e aos princípios que regem a Administração Pública.

### **I - DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO**

A contratação de uma empresa especializada na prestação de serviços com jogos digitais socioemocionais, contendo função analítica e ferramentas digitais gamificadas, surge da necessidade de endereçar demandas essenciais no contexto educacional dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental. Este investimento se justifica em função do crescente reconhecimento da importância das competências socioemocionais no processo educacional, indo além do enfoque tradicional nas habilidades cognitivas.

O problema a ser resolvido, sob a perspectiva do interesse público, reside na busca por metodologias inovadoras e eficazes que promovam o desenvolvimento integral dos alunos. As competências socioemocionais, como a inteligência emocional, empatia, resolução de conflitos, colaboração e pensamento crítico, são fundamentais para a formação de cidadãos preparados para os desafios da sociedade contemporânea. A utilização de jogos digitais socioemocionais, com função analítica e ferramentas gamificadas, representa uma abordagem contemporânea e envolvente para o ensino dessas competências. Dessa forma, a contratação de uma empresa especializada visa proporcionar uma solução pedagógica inovadora, alinhada com as exigências da educação do século XXI.

Ao atender os Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, a iniciativa não apenas complementa o currículo escolar, mas também contribui para a promoção de um ambiente educacional mais inclusivo e adaptado às necessidades dos alunos. Nesse sentido, a contratação busca suprir uma lacuna na oferta de ferramentas educacionais que priorizem não apenas a transmissão de conhecimentos, mas também o fortalecimento das habilidades socioemocionais dos estudantes, preparando-os para uma participação ativa na sociedade.

Ao seguir os preceitos da Lei de Licitações, a contratação objetiva assegurar a seleção da proposta mais vantajosa para a administração pública, considerando critérios como qualidade, acessibilidade, conformidade legal e impacto educacional. Dessa forma, a contratação almeja efetivamente atender às demandas educacionais, garantindo o interesse público e o desenvolvimento integral dos alunos envolvidos.

### **II - JUSTIFICATIVA**

A contratação de uma empresa especializada na prestação de serviços com ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e a avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental por meio de recursos

baseados em jogos digitais com função analítica e relatórios analíticos gerados durante a interação dos próprios estudantes nas atividades pode ser justificada por diversos motivos. Aqui estão algumas razões:

- a. **Foco no desenvolvimento socioemocional:** As competências socioemocionais têm um papel cada vez mais reconhecido na formação dos alunos. Elas são essenciais para o sucesso acadêmico, profissional e pessoal. Ao contratar uma empresa especializada nesse tipo de serviço, a instituição de ensino demonstra seu compromisso em promover o desenvolvimento integral dos estudantes, incluindo habilidades como inteligência emocional, empatia, resolução de problemas e colaboração.
- b. **Recursos baseados em jogos digitais:** Os jogos digitais podem ser uma forma envolvente e interativa de promover o aprendizado socioemocional. Eles são capazes de despertar o interesse dos alunos, estimular a participação ativa e criar um ambiente lúdico propício para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Ao utilizar recursos baseados em jogos digitais, a instituição oferece uma abordagem inovadora e atrativa para os estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais motivador e eficaz.
- c. **Função analítica e relatórios gerados:** As ferramentas digitais gamificadas oferecidas pela empresa contratada permitem a análise e o acompanhamento do progresso dos alunos no desenvolvimento de competências socioemocionais. Os relatórios analíticos gerados durante a interação dos estudantes nas atividades fornecem informações valiosas para gestores educacionais e professores, auxiliando-os no cuidado individualizado de cada aluno. Essa análise de dados contribui para uma abordagem mais personalizada e eficiente no suporte ao desenvolvimento socioemocional dos estudantes.
- d. **Apoio aos gestores educacionais e professores:** A contratação de uma empresa especializada nesse tipo de serviço proporciona um suporte importante para gestores educacionais e professores. Os recursos e as ferramentas digitais gamificadas oferecidos permitem que eles tenham acesso a informações relevantes e atualizadas sobre o desenvolvimento socioemocional de cada aluno. Isso possibilita a identificação de necessidades específicas, a implementação de estratégias de intervenção adequadas e a promoção de um ambiente escolar mais acolhedor e inclusivo.
- e. **Acompanhamento contínuo:** Uma empresa especializada nesse tipo de serviço pode oferecer suporte e acompanhamento contínuo para a instituição de ensino, auxiliando na implementação e no uso efetivo das ferramentas digitais gamificadas. Isso inclui treinamentos para os professores, suporte técnico e atualizações constantes dos recursos oferecidos. O apoio contínuo garantirá que a instituição esteja sempre atualizada e capacitada para promover o desenvolvimento socioemocional dos alunos de forma eficaz.

O uso de jogos digitais como atrativo para envolver crianças e adolescentes em atividades socioemocionais é uma abordagem interessante, pois os jogos podem ser envolventes e motivadores. Ao responder aos questionários durante o jogo, as respostas e dados coletados servem de base para a geração automática de relatórios que contêm orientações. No contexto descrito, os pais receberão um aplicativo em que a criança poderá responder aos questionários uma vez por semana, após concluir uma fase do jogo. Os dados coletados são processados e geram informações e relatórios para os professores e equipe de profissionais, com sugestões de atuação pedagógica. A utilização da Inteligência Artificial (IA) contribui para essa análise e geração de relatórios de forma automatizada. É importante ressaltar que o desenvolvimento



CONSÓRCIO INTEGRADO MULTIFINALITÁRIO DO VALE DO JEQUITINHONHA  
CNPJ 22.835.076/0001-70

socioemocional desempenha um papel fundamental na capacidade da criança lidar com ansiedade, medo e desorganização. Ao promover atividades e intervenções voltadas para o desenvolvimento socioemocional, a ferramenta contribui para fortalecer as habilidades socioemocionais da criança, auxiliando-a a lidar com suas emoções e a desenvolver estratégias saudáveis de enfrentamento.

Além disso, a ferramenta também tem o potencial de prevenir situações de bullying e identificar crianças que estejam sofrendo com essa questão. Por meio da coleta de dados e análise, é possível identificar padrões de comportamento e interações sociais, permitindo uma atuação mais rápida e efetiva por parte dos professores e equipe de profissionais para intervir em casos de bullying e oferecer o suporte necessário. Dessa forma, a combinação de jogos, questionários, relatórios automáticos e o uso da IA contribui para a promoção do desenvolvimento socioemocional das crianças, fortalecendo suas habilidades emocionais e oferecendo suporte tanto para a sua aprendizagem como para o cuidado de questões emocionais e sociais relevantes, como o bullying.

Além dos pontos mencionados anteriormente, é importante ressaltar que a ferramenta educacional proposta é eficiente porque proporciona aos professores informações substanciais sobre cada aluno de forma mais rápida e precisa. Isso é especialmente relevante, pois, em um contexto tradicional, os professores precisariam investir tempo considerável na observação individual de cada aluno e na coleta de relatos para compreender seu desenvolvimento socioemocional.

Com a ferramenta, a coleta de dados é automatizada e ocorre por meio dos questionários respondidos pelos alunos durante o jogo. Essas respostas fornecem subsídios e insights valiosos sobre o estado socioemocional de cada criança, permitindo que os professores tenham acesso imediato a informações relevantes para compreender as necessidades individuais de seus alunos. Ao otimizar o processo de coleta e análise de dados, a ferramenta educacional economiza tempo dos professores, liberando-os para se concentrarem em outras atividades pedagógicas e estratégias de ensino. Com informações mais substanciais e atualizadas sobre o desenvolvimento socioemocional de cada aluno, os professores podem tomar decisões embasadas, personalizar a abordagem pedagógica e oferecer um suporte mais efetivo às necessidades emocionais e sociais de cada estudante. Dessa forma, a ferramenta educacional não apenas melhora a eficiência do processo de avaliação e acompanhamento socioemocional, mas também possibilita uma intervenção mais ágil e direcionada, contribuindo para o crescimento e bem-estar geral dos alunos.

Em resumo, a contratação de uma empresa especializada na prestação de serviço com ferramentas digitais gamificadas para o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais oferece benefícios como o foco no desenvolvimento integral dos estudantes, o uso de recursos baseados em jogos digitais socioemocionais com função analítica, a análise de dados e relatórios analíticos, o apoio aos gestores educacionais e professores, e o acompanhamento contínuo. Essa contratação reflete o compromisso da instituição de ensino em fornecer uma educação de qualidade, que valoriza não apenas o aspecto acadêmico, mas também o socioemocional dos alunos.



CONSÓRCIO INTEGRADO MULTIFINALITÁRIO DO VALE DO JEQUITINHONHA  
CNPJ 22.835.076/0001-70

### III - OBJETIVOS

O propósito deste Estudo Técnico Preliminar (ETP) é estabelecer os fundamentos para a realização de uma licitação visando a contratação de uma empresa especializada na prestação de serviços que envolvem jogos digitais socioemocionais. Esses serviços compreendem a oferta de soluções analíticas e ferramentas digitais gamificadas, as quais têm como objetivo apoiar e orientar o desenvolvimento, bem como a avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, com o objetivo de atender às demandas dos municípios que compõem o CIM-Jequitinhonha, garantindo, de maneira integral, a qualidade, acessibilidade e conformidade com as leis e regulamentações pertinente.

### IV - LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

- a. Lei nº 14.133/2021, Lei das Licitações;
- b. Constituição Federal de 1988.

### V - REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

Será adotada a modalidade de pregão, na forma eletrônica, para garantir a eficiência e transparência no processo de registro de preços e o critério de julgamento será o "MENOR PREÇO".

### VI - ESTIMATIVAS DE QUANTIDADES

A distribuição das licenças entre os Municípios consorciados ao CIM- JEQUITINHONHA foi baseada em um levantamento detalhado das necessidades atuais e futuras, considerando a quantidade de escolas municipais em cada localidade, quantidades de alunos e profissionais da área da educação. A alocação proporcional das licenças visa garantir que todos os municípios tenham ferramentas digitais gamificadas necessárias para apoiar e orientar o desenvolvimento e a avaliação de competências socioeconômicas de alunos dos anos iniciais e finais, professores e todos os profissionais da educação envolvidos, atendendo de forma eficaz às suas demandas.

ITEM	DETALHAMENTO DO SERVIÇO	UND	QUANT (anual)
01	Contratação de prestação de serviços com ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e a avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, por meio de recursos baseados em jogos digitais com função analítica e relatórios analíticos gerados durante a interação dos estudantes nas atividades. <b>A forma de remuneração será através de licença por usuário</b> , sendo os possíveis usuários: ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS INTEGRANTES DO CIM JEQUITINHONHA.	LICENÇA	10.476
02	Contratação de prestação de serviços com ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e a avaliação de competências	LICENÇA	1.350

	<p>socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, por meio de recursos baseados em jogos digitais com função analítica e relatórios analíticos gerados durante a interação dos estudantes nas atividades. A <b>forma de remuneração será através de licença por usuário</b>, sendo os possíveis usuários: PROFESSORES, EQUIPE MULTIDISCIPLINAR E DIRETORES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS INTEGRANTES DO CIM JEQUITINHONHA.</p>		
--	---	--	--

ITEM	Especificação	Disponibilidade
1	<p>Plataforma digital que aplica a aprendizagem baseada em jogos como ferramenta no desenvolvimento das competências socioemocionais preconizadas pela BNCC e CASEL (Autogestão, Autoconsciência, Consciência social, Habilidades de relacionamento e Tomada de decisão responsável) e apresenta a evolução dos alunos por meio de indicadores e relatórios automatizados que auxiliam o corpo docente na elaboração de estratégias e tomada de decisão.</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>
1.1	<p>A Plataforma deverá permitir a gestão do desenvolvimento socioemocional dos alunos e a elaboração de atividades alinhadas às competências socioemocionais da BNCC a serem disponibilizadas aos alunos no contexto de jogos digitais.</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>
1.2	<p>A Plataforma deverá apresentar gráficos de competências socioemocionais seguindo diretrizes preconizadas pela BNCC a partir de dados coletados pela interação e pelas respostas dos alunos às atividades e situações-problema apresentados no contexto dos jogos digitais.</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>
1.3	<p>A Plataforma deverá gerar relatórios socioemocionais de acordo com as competências socioemocionais autogestão, autoconsciência, habilidades de relacionamento, consciência social, tomada de decisão responsável e sobre os temas de segurança educacional e bullying, que poderão ser baixados (download).</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>
1.4	<p>A Plataforma deverá apresentar indicadores socioemocionais por série, turma e aluno, e possibilitar a comparação dos dados do aluno com o desempenho e a evolução de sua turma.</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>
1.5	<p>A Plataforma deverá permitir o cadastro, a edição e a desativação de contas para que alunos, educadores e gestores acessem a solução.</p>	<p>Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município</p>

1.6	A Plataforma deverá permitir que os educadores escolham as atividades a serem aplicadas a turmas ou alunos no contexto dos jogos, criem atividades e selecionem outras a partir de sugestões apresentadas por algoritmos de inteligência da solução.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.7	A Plataforma deverá permitir o uso de Inteligência Artificial (I.A) para apoiar a elaboração de perguntas e respostas que simulam dilemas da vida real dentro dos jogos.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
2	O sistema está disponível para computadores e dispositivos móveis e deverá ser disponibilizado para download nas lojas de aplicativos Google Play (para Android), App Store (para iOS) e Microsoft Store (para windows 10/11).	Acessos para alunos, professores e gestores conforme necessidade de cada Município
2.1	O aplicativo para dispositivos móveis deverá possibilitar ao aluno: acesso ao jogo ativado pelo seu professor, jogar a atividade tanto no modo online quanto off-line, visualizar legendas em português das perguntas, ouvir o áudio em português das perguntas e alternativas, responder perguntas de múltipla escolha com conteúdo socioemocional, disponibilizar espaço para livre expressão textual e enviar automaticamente as respostas do aluno para a plataforma dos professores.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.2	O aplicativo do aluno deve oferecer trilhas de aprendizagem elaboradas por uma equipe de especialistas em Educação Socioemocional da CONTRATADA e também pelos próprios profissionais designados pelas instituições.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.3	O sistema gamificado do aluno precisa oferecer uma variedade de gênero de jogos, como: Aventura, Exploração, Quebra-cabeça, Quiz...	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.4	Os jogos precisam oferecer conteúdo de acordo com faixa-etária.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.5	As atividades dos jogos serão para alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.6	O sistema gamificado precisa oferecer ao aluno uma chave de acesso exclusiva e intransferível.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município

2.7	Objetivando potencializar a imersão e o engajamento na atividade lúdica, é recomendável que haja jogos que permitam ao aluno customizar seu avatar.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.8	As trilhas de aprendizagem inseridas no contexto dos jogos do aplicativo precisam ter opções para serem aplicadas em sala de aula, no contraturno ou como aula invertida.	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
3.	Formação remota destinada a diretores, coordenadores, professores e equipe técnica da Secretaria da Educação para capacitá-los quanto ao uso da Plataforma e do aplicativo para dispositivos móveis.	20h
3.1	Formação presencial* destinada a diretores, coordenadores, professores e equipe técnica da Secretaria da Educação para capacitá-los quanto ao uso da Plataforma e do aplicativo para dispositivos móveis.  *O custo de deslocamento, hospedagem e alimentação da equipe CONTRATADA será cobrado à parte, ao custo máximo da diária no valor de R\$ 1.000,00	20h
4.	Suporte técnico e pedagógico remoto para auxiliar no uso da Plataforma e do aplicativo para dispositivos móveis por telefone, chat e e-mail.	Dias úteis das 8h às 17h
5.	Material de apoio digital com instruções de uso da Plataforma e do aplicativo para dispositivos móveis.	1 repositório online para acesso ao material de apoio
6.	Relatórios mensais com dados consolidados de acesso à solução e de evolução do desenvolvimento dos alunos de acordo com os desafios apresentados.	1 relatório mensal
7.	<b>CUSTOMIZAÇÃO:</b> - Customização da Plataforma dos professores e gestores: R\$250,00 - Customização do Aplicativo do aluno: R\$235,00	Por profissional/hora de desenvolvimento

Considerando os municípios que integram o CIM Jequitinhonha, estima-se a demanda por serviços da plataforma de jogos digitais imersivos/número de licenças por usuário da seguinte forma:



CONSÓRCIO INTEGRADO MULTIFINALITÁRIO DO VALE DO JEQUITINHONHA  
CNPJ 22.835.076/0001-70

MUNICÍPIO	Nº DE ESCOLAS	DIRETOR/ VICE DIRETOR / COORDENADOR PEDAGÓGICO	PROFESSORES ANOS INICIAS	PROFESSORES ANOS FINAIS	ANOS INICIAIS (1 AO 5 ANO)	ANOS FINAIS (6 AO 9 ANO)	EJA	TOTAL
Alvorada de Minas	5	10	13	11	60	31	0	125
Angelândia	5	10	24	3	504	0	0	541
Aricanduva	5	10	10	13	223	0	0	256
Capelinha	20	40	36	13	973	0	15	1077
Carbonita	8	16	27	17	533	27	0	620
Couto Magalhães de Minas	3	86	24	0	278	0	8	396
Datas	5	10	24	0	412	0	0	446
Diamantina	14	28	46	42	1059	128	0	1303
Felício dos Santos	3	124	21	0	338	0	0	483
Gouveia	7	14	41	12	706	50	0	823
Itamarandiba	26	52	73	51	1575	291	19	2061
Leme do Prado	6	12	13	14	208	53	49	349
Rio Vermelho	14	28	28	34	483	113	0	686
Presidente Kubitschek	2	4	18	0	238	0	0	260
Santo Antônio do Itambé	2	4	13	0	235	0	0	252
Sabinópolis	4	8	24	4	324	0	61	421
Senador Modestino Gonçalves	9	18	14	08	215	0	0	255
Serro	22	44	20	27	299	0	0	390
Congonhas do Norte	3	6	16	0	275		11	308
Turmalina	14	28	31	33	510	140	32	774
<b>Total:</b>		<b>552</b>	<b>516</b>	<b>282</b>	<b>9.448</b>	<b>833</b>	<b>195</b>	<b>11.826</b>

**Fonte:** Os dados foram extraídos do portal <https://gedu.org.br/>, aba - Censo Escolar, filtro, ano: 2022, Municipal, Escolas Urbanas e Rurais, Todas as escolas.

## **VII - LEVANTAMENTO DE MERCADO**

Foi realizado um levantamento de mercado para analisar as alternativas disponíveis. A escolha da solução de uma plataforma de jogos digitais socioemocionais imersivos foi justificada tecnicamente, considerando sua eficácia comprovada para promover o engajamento dos alunos, o desenvolvimento socioemocional e a melhoria dos resultados educacionais. Além disso, foram considerados fornecedores que atendem aos requisitos de uma contratação ambientalmente correta, levando em conta sua preocupação com a sustentabilidade e a responsabilidade socioambiental para embasar o processo de seleção.

## **VIII - ESTIMATIVA DO VALOR DA CONTRATAÇÃO**

O preço estimado consta na fase interna do processo e foi obtido a partir de uma pesquisa de mercado detalhada, que incluiu cotações junto a fornecedores qualificados, análise de contratos anteriores e consulta às bases de dados de preços públicos. Esta metodologia assegura que os valores estimados sejam realistas e compatíveis com as condições atuais de mercado, garantindo uma contratação eficiente e econômica, memórias de cálculo e documentos correlatos foram elaborados em documento à parte e classificados adequadamente, anexas ao processo.

## **IX - DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO**

A solução envolve a implementação de uma plataforma de jogos digitais socioemocionais imersivos, incluindo requisitos de segurança, gamificação, intuitividade e ludicidade. Também serão consideradas as exigências relacionadas à manutenção e assistência técnica da plataforma, bem como os critérios ambientais estabelecidos para a contratação, garantindo sua sustentabilidade ao longo do tempo.

A solução consiste na disponibilização de uma plataforma digital que aplique a aprendizagem baseada em jogos socioemocionais com função analítica como ferramenta para o desenvolvimento das competências socioemocionais preconizadas pela BNCC. A plataforma deve oferecer atividades personalizadas, recursos gamificados e um ambiente seguro para que os alunos possam expressar suas emoções e aprender de forma lúdica.

## **X - RESULTADOS PRETENDIDOS**

Ao realizar a contratação de uma empresa especializada na prestação de serviços com jogos digitais socioemocionais, com função analítica e ferramentas digitais gamificadas, para apoiar o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, os possíveis resultados pretendidos podem incluir:

- a. Desenvolvimento Integral dos Alunos:
  - A melhoria das competências socioemocionais dos alunos, promovendo habilidades como inteligência emocional, empatia, resolução de conflitos, colaboração e pensamento crítico.
- b. Engajamento e Motivação:
  - O aumento do engajamento e motivação dos estudantes no processo de aprendizagem, devido à abordagem lúdica e interativa dos jogos digitais.

- c. Aprimoramento do Ambiente Escolar:
  - Contribuições para a criação de um ambiente escolar mais inclusivo, inovador e adaptado às necessidades dos alunos, promovendo uma cultura de aprendizado positiva.
- d. Avaliação Formativa:
  - A implementação de avaliações formativas, utilizando as ferramentas analíticas incorporadas nos jogos, permitindo uma compreensão mais abrangente do progresso socioemocional dos alunos ao longo do tempo.
- e. Preparação para Desafios Sociais:
  - A preparação dos alunos para enfrentar os desafios sociais e emocionais da vida cotidiana, capacitando-os para uma participação mais ativa e construtiva na sociedade.
- f. Inovação Pedagógica:
  - A introdução de práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas com as demandas da educação contemporânea e proporcionando uma abordagem mais holística para o desenvolvimento dos estudantes.
- g. Melhoria do Desempenho Acadêmico:
  - O potencial impacto positivo no desempenho acadêmico, uma vez que as competências socioemocionais fortalecidas podem contribuir para um aprendizado mais efetivo e sustentável.
- h. Avaliação Contínua e Melhoria:
  - A capacidade de avaliar continuamente a eficácia dos jogos digitais socioemocionais, permitindo ajustes e melhorias com base em feedbacks e resultados obtidos.
- i. Atendimento às Exigências Legais e Educacionais:
  - A conformidade com as leis e regulamentos educacionais, garantindo que a contratação esteja alinhada com os requisitos legais e pedagógicos.
- j. Satisfação dos Envolvidos:
  - A satisfação dos alunos, professores e demais envolvidos no processo educacional, contribuindo para um ambiente escolar mais positivo e construtivo.

Esses resultados pretendidos refletem a aspiração de proporcionar uma experiência educacional enriquecedora e abrangente, que vá além do aspecto acadêmico, buscando o desenvolvimento integral dos estudantes no âmbito socioemocional.

## **XI - PROVIDÊNCIAS PRÉVIAS**

Antes da contratação dos serviços pretendidos neste ETP, deverá ser realizado um levantamento detalhado das escolas municipais a serem atendidas e das necessidades específicas, em coordenação com a Administração Municipal e outros órgãos relevantes e será levado em consideração a disponibilidade financeira para execução de cada serviço.

## **XII - CONTRATAÇÕES CORRELATAS E/OU INTERDEPENDENTES**

Não foram identificadas contratações correlatas ou interdependentes neste Estudo.



CONSÓRCIO INTEGRADO MULTIFINALITÁRIO DO VALE DO JEQUITINHONHA  
CNPJ 22.835.076/0001-70

### **XIII - IMPACTOS SOCIAIS E MEDIDAS MITIGADORAS**

A contratação dos serviços dispostos neste ETP terá impactos sociais positivos, incluindo a melhoria no desenvolvimento socioemocional, engajamento escolar, inclusão e diversidade, colaboração e trabalho em equipe e preparação para os desafios sociais.

Para mitigar eventuais impactos negativos, deve-se adotar sistemas de avaliação contínua, monitoramento da qualidade, treinamento de professores, adaptação à diversidade, participação dos pais, canais de comunicação abertos, revisões periódicas e adotar políticas de privacidade e segurança.

Essas medidas mitigadoras visam antecipar, identificar e gerenciar possíveis impactos negativos, assegurando que os benefícios sociais almejados sejam maximizados e que qualquer aspecto desfavorável seja prontamente abordado de maneira eficaz.

### **XIV - POSICIONAMENTO CONCLUSIVO**

Após um Estudo detalhado do objeto, concluímos que a contratação de uma empresa especializada na prestação de serviços com jogos digitais socioemocionais, com função analítica e ferramentas digitais gamificadas, para apoiar o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, é uma medida estratégica e alinhada às demandas contemporâneas da educação.

Diamantina/MG, 30 de agosto de 2024

**Lilia Fagundes Trindade Nascimento**  
**Coordenadora Administrativa – CIM JEQUITINHONHA**