



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

Termo de Referência para a Contratação de Serviços com Jogos Digitais Socioemocionais em atendimento aos municípios consorciados ao CIM-Jequitinhonha

1. OBJETO

1.1. Registro de Preços para contratação de uma empresa especializada para prestação de serviços em plataforma de jogos digitais socioemocionais, com função analítica e 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, em atendimento às necessidades dos municípios consorciados ao **CIM-JEQUITINHONHA**, conforme especificações constantes nos anexos a este edital. A plataforma de jogos digitais socioemocionais deve ser capaz de integrar e facilitar o trabalho de professores e demais profissionais da educação, proporcionando suporte pedagógico e técnico para o aprimoramento das práticas educacionais.

2. NATUREZA DO OBJETO

2.1. Objeto de mesma natureza é entendido como aquele do mesmo ramo de atividade, e considera-se ramo de atividade a linha de fornecimento consignada ao fornecedor, observada a classe de materiais e/ou serviços vinculadas ao objeto deste Termo de Referência.

3. PRAZO DO CONTRATO/ATA DE REGISTRO DE PREÇOS E PRORROGAÇÃO

3.1. O prazo de vigência da Ata de Registro de Preços será de 1 (um) ano, sujeito a prorrogação por igual período, de acordo com as normativas aplicáveis.

4. FUNDAMENTAÇÃO DA CONTRATAÇÃO

4.1. Esta contratação, baseada no ETP anexo aos autos, visa atender à necessidade de fornecer jogos digitais socioemocionais com função analítica e ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais de alunos dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, assegurando condições adequadas para o acesso ao ensino, conforme diretrizes educacionais.

5. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

5.1. A solução consiste na disponibilização de uma plataforma digital que aplique a aprendizagem baseada em jogos digitais 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, conforme detalhado abaixo:

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. A forma de remuneração será	LICENÇA	10.476

	através de licença por usuário , sendo os possíveis usuários: ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS INTEGRANTES DO CIM JEQUITINHONHA.		
02	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. A forma de remuneração será através de licença por usuário , sendo os possíveis usuários: PROFESSORES, EQUIPE MULTIDISCIPLINAR E DIRETORES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS INTEGRANTES DO CIM JEQUITINHONHA.	LICENÇA	1.350

ITEM	Especificação	Disponibilidade
1	Plataforma digital que aplica a aprendizagem baseada em jogos digitais socioemocionais 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.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.1	A Plataforma deverá permitir a gestão do desenvolvimento socioemocional dos alunos e a elaboração de atividades alinhadas às competências socioemocionais Autogestão, Autoconsciência, Consciência social, Habilidades de relacionamento e Tomada de decisão responsável a serem disponibilizadas aos alunos no contexto de jogos digitais.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.2	A Plataforma deverá apresentar gráficos de competências socioemocionais seguindo diretrizes preconizadas pela BNCC e CASEL (Autogestão, Autoconsciência, Consciência social, Habilidades de relacionamento e Tomada de decisão responsável) a partir de dados coletados pela interação e pelas respostas dos alunos às atividades e situações-problema apresentados no contexto dos jogos digitais.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.3	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 temas relacionados à Dificuldades da Aprendizagem e Bullying, que poderão ser baixados (download).	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município

1.4	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.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.5	A Plataforma deverá permitir o cadastro, a edição e a desativação de contas para que alunos, educadores e gestores acessem a solução.	Acessos para professores e gestores conforme necessidade de cada Município
1.6	A Plataforma deverá permitir que os educadores escolham as atividades a serem aplicadas a turmas ou alunos no contexto dos jogos digitais, 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 digitais.	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 digital 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 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 digitais, como: Aventura, Exploração, Quebra-cabeça, Quiz...	Acessos para alunos, professores e gestores, conforme necessidade de cada município
2.4	Os jogos digitais 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 digitais 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 digitais 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 digitais 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.	CUSTOMIZAÇÃO: - Customização da Plataforma dos professores e gestores: R\$250,00 - Customização do Aplicativo do aluno: R\$235,00	Por profissional/hora de desenvolvimento

Obs.: Por padrão, a plataforma não precisará possuir identidade visual customizada para a Secretaria de Educação. Se houver interesse de cada contratante, **o item 7 do quadro de especificação acima**, apresenta o custo de desenvolvimento desta funcionalidade.

Condições mínimas:

As condições técnicas mínimas sugeridas para acesso à Plataforma e ao aplicativo para dispositivos móveis (App) são:

I. Plataforma dos educadores

- a) Navegadores Safari, Chrome, Firefox e Edge.
- b) Sistemas operacionais Windows 7 ou superior; Mac OS X 10.7 (Lion) ou superior; Chrome OS, Linux Ubuntu 14.04 (Trusty) ou superior; Linux Debian 7 (Wheezy) ou superior.

II. Aplicativo para dispositivos móveis:

- a) Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 / 11:
 - Memória RAM 4GB
 - Armazenamento total de 2 GB (disponíveis)
- b) Android 7.0 ou superior:
 - Memória RAM 2GB
 - Armazenamento total de 2 GB (disponíveis)
- c) iOS 12 ou superior:
 - Memória RAM 2GB
 - Armazenamento total de 2 GB (disponíveis).

6. REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

A contratação deve abranger a implementação de uma plataforma de jogos digitais socioemocionais com função analítica, que seja segura, gamificada, intuitiva e lúdica. Além disso, os serviços contratados devem atender aos requisitos de uma contratação ambientalmente correta, incluindo o uso de equipamentos de baixo consumo de energia, a adoção de práticas sustentáveis na produção e descarte de resíduos, bem como a consideração de critérios de sustentabilidade ao longo de todo o ciclo de vida dos equipamentos.

7. MODELO DE EXECUÇÃO DO OBJETO

7.1. A execução seguirá a Ordem de Fornecimento emitida durante a vigência da Ata de Registro de Preços, observando as condições de prestação dos serviços dispostos no ETP e neste Termo de Referência, bem como a necessidade de cada contratante.

8. MODELO DE GESTÃO DO CONTRATO

8.1. A execução do objeto será monitorada e fiscalizada pelo órgão ou entidade contratante, com apresentação de relatórios periódicos.

8.2. Matriz de Riscos para Contratação de Serviços com Jogos Digitais Socioemocionais:

Tipo de Risco	Descrição do Risco	Probabilidade de Ocorrência	Impacto	Plano de Mitigação
Qualidade	Entrega de jogos digitais com qualidade inferior ou inadequada para o desenvolvimento socioemocional dos alunos	Média	Alto	Realização de análise detalhada dos produtos durante o processo de seleção. Inclusão de critérios de qualidade rigorosos no contrato. Avaliação contínua da eficácia dos jogos.

Logístico	Atraso na disponibilização dos jogos digitais ou problemas operacionais na implementação	Baixa	Alto	Estabelecimento de prazos e penalidades contratuais para garantir a pontualidade na entrega dos serviços. Desenvolvimento de um plano de implementação detalhado com suporte técnico eficiente.
Financeiro	Variação nos custos dos serviços ou cobranças não previstas	Alta	Médio	Realização de uma análise de mercado abrangente para definição de preços. Inclusão de cláusulas contratuais que limitam aumentos não acordados.
Jurídico	Questões legais relacionadas à propriedade intelectual dos jogos digitais ou contratuais	Média	Alto	Revisão minuciosa dos termos contratuais por profissionais jurídicos especializados. Certificação de conformidade com normas e regulamentações vigentes.
Tecnológico	Incompatibilidade dos jogos digitais com os dispositivos utilizados nas escolas ou obsolescência prematura	Média	Alto	Verificação da compatibilidade técnica durante a fase de seleção. Inclusão de cláusulas contratuais para atualizações tecnológicas e garantias de suporte.
Segurança da Informação	Risco de vulnerabilidades de segurança nos jogos digitais	Baixa	Muito Alto	Contratação de serviços de auditoria de segurança cibernética. Implementação de medidas de segurança robustas e atualizadas. Educação e conscientização dos usuários sobre práticas seguras.
Operacional	Dificuldades operacionais na utilização dos jogos digitais	Média	Alto	Oferecimento de treinamentos para professores e equipes administrativas. Estabelecimento de canais de comunicação eficientes para suporte técnico.
Desempenho Educacional	Falhas nos jogos digitais afetando negativamente o desenvolvimento socioemocional dos alunos	Alta	Muito Alto	Desenvolvimento de planos de contingência para situações de emergência. Monitoramento contínuo do desempenho dos jogos. Estabelecimento de canais de comunicação eficientes para reporte de problemas.

Esta matriz de riscos visa identificar e gerenciar potenciais desafios associados à contratação de serviços com jogos digitais socioemocionais, fornecendo estratégias específicas para mitigação e controle de cada risco identificado.



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

9. CRITÉRIOS DE PAGAMENTO

9.1. O pagamento será efetuado mediante a execução dos serviços forem realizadas e aceitas pelo órgão responsável, no prazo máximo de 30 (trinta) dias consecutivos após o recebimento da NF.

9.2. No valor ofertado deverão estar inclusos todos os custos diretos e indiretos, inclusive taxas, impostos, frete e outros que incidam ou venham a incidir na execução do objeto no local estabelecido.

10. FORMA E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DO FORNECEDOR

10.1. A seleção do fornecedor ocorrerá por meio de processo licitatório, de acordo com a legislação vigente, modalidade pregão eletrônico, conforme previsto na Lei Federal nº 14.133/2021.

10.1.1. A seleção levará em consideração o **MENOR PREÇO**, de acordo com as condições, quantidades e exigências estabelecidas.

11. ESTIMATIVAS DO VALOR DA CONTRATAÇÃO/QUANTIDADES ESTIMADAS

11.1. 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, junto ao Estudo Técnico Preliminar.

11.2. 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.

11.3. 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
Total:		552	516	282	9.448	833	195	11.826



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

12. ADEQUAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

12.1. A contratação deverá estar em consonância com o orçamento disponível para o exercício financeiro de cada órgão contratante.

O presente Termo de Referência foi elaborado em estrita conformidade com a Lei Federal nº 14.133/2021, seus anexos e alterações, bem como com outros dispositivos legais pertinentes.

Diamantina/MG, 30 de agosto de 2024

Lilia Fagundes Trindade Nascimento
Coordenadora Administrativa – CIM JEQUITINHONHA

ANEXO A – PROVA DE CONCEITO

POC - Empresa especializada na prestação de serviços com jogos digitais socioemocionais com função analítica e ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais de alunos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental.

1. PROVA DE CONCEITO – POC

1.1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1.1. **A POC será dividida em duas etapas:** a primeira para avaliar os componentes e a segunda para avaliar os requisitos funcionais.

1.1.2. O período para realização desta prova de conceito (POC) será de 5 (cinco dias) dias úteis, contados a partir do recebimento desta mensagem, incluindo ambas as fases, que deverão ocorrer dentro deste prazo. A data deverá ser informada pela licitante.

1.1.3. A POC será conduzida das 9h às 17h, em dias úteis, nas dependências de local a ser definido pelo licitante.

1.1.4. A empresa deve informar, junto com a comunicação da data, a infraestrutura de rede necessária para a realização da POC.

1.1.5. A licitante deve utilizar seus próprios equipamentos, como notebooks e dispositivos móveis.

1.1.6. A licitante deverá trazer toda a base de teste necessária para a execução dos itens constantes na tabela de avaliação.

1.1.7. Ao final de cada dia da POC, será emitida uma ata com as ocorrências, devendo ser assinada pela CONTRATANTE e, opcionalmente, pela LICITANTE avaliada, sendo anexada à lista de comparecimento de todos que estiveram presentes no ambiente da POC.

1.1.8. Em caso de desclassificação da empresa classificada em primeiro lugar, a segunda colocada será convocada para a POC, seguindo essa ordem conforme a classificação das LICITANTES.

1.1.9. As LICITANTES concorrentes têm o direito de acompanhar os procedimentos relativos à apresentação da prova de conceito, limitados a um representante por empresa.

1.1.9.1. As demais LICITANTES interessadas em acompanhar a POC devem enviar solicitação para o e-mail: licitacimjequi@gmail.com

1.1.9.2. As LICITANTES serão notificadas por e-mail sobre a data de início da realização da POC.

1.1.10. As LICITANTES que acompanharem a apresentação da prova de conceito não poderão interrompê-la, sendo-lhes permitido apenas registrar observações em ata.

1.1.11. Não serão aceitas demonstrações de funcionalidades através de programas de apresentação como PowerPoint, e/ou softwares gráficos (vídeos e imagens prévias).



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

1.1.12. A LICITANTE deverá fornecer a gravação das telas (em modo contínuo ou gravador de passos) utilizadas durante a POC, ao final de cada fase.

1.1.13. Não será permitido o uso de filmadoras, gravações por smartphones ou dispositivos similares no ambiente da POC.

1.1.14. Caso a LICITANTE seja aprovada nas duas fases da POC, a CONTRATANTE emitirá o Termo de Homologação da POC, conforme o TR, em até 5 (cinco) dias úteis.

2. DA PROVA DE CONCEITO – AVALIAÇÃO DOS COMPONENTES

2.1. A solução de jogos digitais socioemocionais com função analítica e ferramentas digitais gamificadas que apoiam e orientam o desenvolvimento e avaliação de competências socioemocionais de alunos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental, deve ser disponibilizada pela LICITANTE, incluindo hardware e software, permitindo a interação da equipe avaliadora da CONTRATANTE com sua versão padrão, para avaliação técnica da prova de conceito.

2.1.1. No momento, é importante que a licitante comprove que a solução inclui as ferramentas mencionadas e demonstre capacidade de atender tecnologicamente aos recursos e funcionalidades previstas no edital.

2.1.2. Para comprovar a aceitação quanto ao atendimento do previsto no edital para esta fase da prova de conceito, a licitante deve disponibilizar 90% do total dos itens requisitados.

2.1.3. **Será aprovado na Fase 1** da prova de conceito o LICITANTE que disponibilizar os recursos que fazem parte da solução integrada de atendimento ao estudante, em sua versão padrão, **contemplando os componentes descritos nos itens abaixo.**

3. DA PROVA DE CONCEITO – AVALIAÇÃO DOS REQUISITOS FUNCIONAIS

3.1. Aplicação e Interação com Estudantes

Requisito	Descrição	Atende?		Observações
		Sim	Não	
3.1.1	Permite aplicar, por meio de jogos digitais socioemocionais com função analítica e ferramentas digitais gamificadas, atividades para os estudantes sobre as competências socioemocionais de Autogestão, Autoconsciência, Habilidades de Relacionamento, Consciência Social e Tomada de Decisão Responsável, além do tema de combate ao Bullying.			
3.1.2	Permite coletar, por meio de jogos digitais socioemocionais com função analítica e			

	ferramentas digitais gamificadas, as respostas dos estudantes sobre as competências socioemocionais Autogestão, Autoconsciência, Habilidades de Relacionamento, Consciência Social e Tomada de Decisão Responsável, além do tema de combate ao Bullying.		
3.1.3	Permite que o estudante visualize, nos jogos digitais socioemocionais com função analítica, as legendas das perguntas e alternativas de respostas em português.		
3.1.4	Permite que o estudante ouça, nos jogos digitais socioemocionais com função analítica, o áudio das perguntas e alternativas das respostas em português.		
3.1.5	Permite que o estudante responda, nos jogos digitais socioemocionais com função analítica, à perguntas de múltipla escolha sobre as competências socioemocionais Autogestão, Autoconsciência, Habilidades de Relacionamento, Consciência Social e Tomada de Decisão Responsável, além do tema de combate ao Bullying.		
3.1.6	Permite que, ao final dos jogos digitais socioemocionais com função analítica, o envio automático das respostas do estudante para a plataforma dos professores e equipe pedagógica.		
3.1.7	Disponibiliza ao estudante uma chave de acesso exclusiva e intransferível aos jogos digitais socioemocionais com função analítica, para possibilitar o acesso ao seu sistema individualizado.		
3.1.8	Permite que o estudante personalize seu avatar em alguns jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.1.9	Oferece, dentro do sistema de jogos digitais socioemocionais com função analítica, um ambiente digital seguro e confidencial para interações, permitindo que os estudantes se comuniquem livremente com educadores e psicólogos, expressando suas emoções de		

	maneira anônima, se desejarem. A funcionalidade contém um filtro inteligente, baseado em Inteligência Artificial, que analisa e classifica mensagens automaticamente. O filtro é capaz de identificar mensagens que necessitam de intervenções psicossociais ou pedagógicas e dá prioridade a esses atendimentos, garantindo que as situações mais críticas sejam tratadas com urgência.		
--	--	--	--

3.2. Ambientes e Compatibilidade

Requisito	Descrição	Atende?		Observações
		Sim	Não	
3.2.1	Disponibiliza dois ambientes distintos e integrados: um sistema de gestão para os educadores e outro de jogos digitais socioemocionais com função analítica específico para os estudantes.			
3.2.2	É compatível com os sistemas operacionais Android, iOS, Windows, Linux e Chrome OS, garantindo acesso flexível à plataforma através de diversos dispositivos, incluindo smartphones, tablets, computadores pessoais e outros dispositivos móveis.			
3.2.3	O sistema de jogos digitais socioemocionais com função analítica, oferece capacidade de operação tanto em modo online quanto offline.			
3.2.4	Comprova adaptabilidade a diversos contextos pedagógicos, incluindo aulas presenciais e metodologias de sala de aula invertida.			

3.3. Conteúdo e Ferramentas para Educadores

Requisito	Descrição	Atende?		Observações
		Sim	Não	
3.3.1	Permite que os educadores escolham atividades disponíveis no acervo de conteúdos da plataforma de jogos digitais socioemocionais com função analítica.			

3.3.2	Permite que os educadores personalizem atividades disponíveis no acervo de conteúdos da plataforma de jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.3	Permite que os educadores criem suas próprias trilhas socioemocionais que serão disponibilizadas dentro dos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.4	Permite que os educadores desenvolvam suas próprias atividades ou selecionem propostas geradas pelas recomendações de algoritmos de inteligência artificial da solução.		
3.3.5	Permite que os educadores criem suas próprias atividades e trilhas com ou sem auxílio de Inteligência Artificial, a serem aplicadas a turmas ou estudantes no contexto dos jogos digitais socioemocionais com função analítica e atividades gamificadas.		
3.3.6	Gera indicadores socioemocionais a partir das interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica, sobre as competências Autogestão, Autoconsciência, Consciência Social, Habilidades de Relacionamento e Tomada de Decisão Responsável.		
3.3.7	Gera indicadores sobre bullying a partir das interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.8	Gera indicadores sobre percepção de clima escolar a partir das interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.9	Produz relatórios sobre as competências socioemocionais autogestão, autoconsciência, habilidades de relacionamento, consciência social e tomada de decisão responsável, com base nas interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.10	Produz relatórios a respeito de grupos e indivíduos sobre questões críticas no ambiente escolar: bullying e saúde mental, com base nas		

	interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.11	Produz relatórios sobre fatores externos ao ambiente escolar que impactam o desempenho acadêmico dos estudantes: convívio familiar e condições socioeconômicas, com base nas interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.12	Apresenta hipóteses comportamentais de acordo com as respostas dos estudantes para cada pergunta realizada nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.13	Sugere atividades e dinâmicas de acordo com a demanda específica de cada turma, com base nas interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.14	Sugere atividades e dinâmicas de acordo com a demanda específica de cada estudante, com base nas interações dos estudantes nos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.15	Apresenta um painel com indicadores socioemocionais por série, turma e estudante, baseado nos dados coletados por meio dos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.16	Apresenta um painel com indicadores socioemocionais que permite aos educadores compararem os dados individuais do estudante com o desempenho e a evolução de sua turma e série, facilitando o monitoramento da progressão dos estudantes.		
3.3.17	Disponibiliza um painel individualizado sobre cada estudante, apresentando indicadores e relatórios socioemocionais, histórico de atividades realizadas e registro de frequência de acesso à plataforma, com base nos dados coletados por meio dos jogos digitais socioemocionais com função analítica.		
3.3.18	Permite o cadastro, a edição e a exclusão de contas para que estudantes, educadores e gestores acessem a solução.		



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

3.3.19	Facilita que psicólogos que atuam no ambiente escolar elaborem questionários personalizados que serão aplicados por meio dos jogos digitais socioemocionais com função analítica, proporcionando meios para que estes instrumentos sejam compartilhados com escolas, assistentes sociais e famílias, fomentando uma colaboração mais efetiva e um entendimento mais profundo das dinâmicas envolvidas.		
3.3.20	Apresenta gráficos das competências socioemocionais Autogestão, Autoconsciência, Habilidades de Relacionamento, Tomada de Decisão Responsável e sobre a temática de Bullying, para permitir aos educadores o monitoramento e avaliação do progresso dos estudantes.		
3.3.21	Oferece formação introdutória à Educação Socioemocional aos profissionais da educação.		
3.3.22	Oferece treinamento abrangente da plataforma, capacitando os profissionais da educação para utilizá-la de forma eficaz e maximizar seus benefícios no ambiente escolar.		

REPRESENTANTE	NOME	ASSINATURA	DATA