

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO I - PLANILHA ESTIMATIVA DE QUANTIDADES

| ITEM | DESCRIÇÃO | UND. MEDIDA | QUANT. | VALOR UNIT. | VALOR TOTAL |
|----------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|
| 1 | Material paradidático para alunos do 2º ao 5º ano do ensino fundamental anos iniciais (7 a 10 anos), com foco em promover a segurança escolar de forma a criar um ambiente mais acolhedor, seguro e produtivo. Utilizará linguagens adequadas à faixa etária, incluindo materiais audiovisuais e livros físicos. O conteúdo, apresentado por meio de histórias envolventes com personagens e situações reais, abordará temas essenciais como rota de fuga, proteção pessoal, segurança física, bem-estar mental e emocional, além de enfatizar a importância da empatia. Composto de: - Material de alta qualidade e durável, garantindo que a solução possa ser usada ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 40 páginas. - Material de audiovisual formativo e estimulador, complementar de leitura, em idioma português e duração de 10 a 15 minutos ou elemento similar, desde que compatível com a descrição da solução, conforme as necessidades da demanda pedagógica. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. | 1.970 | unid | | |
| 2 | Material paradidático para alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental anos finais (11 a 14 anos), com foco em segurança escolar para tornar o ambiente educacional mais seguro, agradável e propício ao aprendizado cognitivo. Será empregado através de linguagens audiovisuais e materiais escritos. A parte escrita, utilizando storytelling com personagens envolventes e situações reais, abordará segurança física, bem-estar mental e emocional, conscientização sobre fake news, bullying, procedimentos de segurança, planos de segurança e emergência, solidariedade e empatia. Composto de: - Material de alta qualidade e durável, garantindo que a solução possa ser usada ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 40 páginas. - Material de audiovisual formativo e estimulador, complementar de leitura, em idioma português e duração de 10 a 15 minutos ou elemento similar, desde que compatível com a descrição da solução, conforme as necessidades da demanda pedagógica. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. | 997 | unid | | |
| 3 | Material paradidático para a família dos alunos do 2º ao 9º ano do ensino fundamental, com foco em segurança escolar para tornar o ambiente educacional mais seguro, agradável e propício ao aprendizado cognitivo. Será empregado através de linguagens audiovisuais e materiais escritos. A parte escrita, utilizando storytelling com personagens envolventes e situações reais, abordará segurança física, bem-estar mental e emocional, conscientização sobre fake news, bullying, procedimentos de segurança, planos de segurança e emergência, solidariedade e empatia. Composto de: - Material de alta qualidade e durável, garantindo que a solução possa ser usada ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 40 páginas. - Material de audiovisual formativo e estimulador, complementar de leitura, em idioma português e duração de 10 a 15 minutos ou elemento similar, desde que compatível com a descrição da solução, conforme as necessidades da demanda pedagógica. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. | 2.967 | unid | | |
| TOTAL LOTE 01 | | | | | |
| LOTE 02 | | | | | |
| 1 | Material paradidático para alunos da educação infantil (5 anos) até ensino fundamental anos iniciais (6 a 10 anos), com foco na educação para o trânsito, trazendo situações do cotidiano e envolvimento de competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em prol do desenvolvimento integral da criança, com abordagem de competências como leitura e escrita, protagonismo, inclusão, raciocínio lógico, consciência humana e social. Composto de: - Material com diagramação e programação visual de alta qualidade de resolução, adequado às metodologias propostas para a faixa etária. - Manual de instruções para o jogo interativo. - Um jogo interativo desplugado com seus respectivos itens (a depender do tipo de jogo), ou elemento similar, desde que complemente o material escrito e seja compatível com a descrição da solução conforme as necessidades da demanda pedagógica. | 4.565 | unid | | |

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO I - PLANILHA ESTIMATIVA DE QUANTIDADES

| | | | | | |
|----------------------|---|-------|------|--|--|
| 2 | Material paradidático para alunos do ensino fundamental anos finais (11 a 14 anos), regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA), com foco na educação para o trânsito, com situações do cotidiano e envolvimento de competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em prol do desenvolvimento integral da criança, com abordagem de temas transversais como meio ambiente, cidadania e direitos humanos, competências como protagonismo, raciocínio lógico, consciência humana e social, inclusão. Composto de: - Material com diagramação e programação visual de alta qualidade de resolução, adequado às metodologias propostas para a faixa etária. - Manual de instruções para o jogo interativo. - Um jogo interativo desplugado com seus respectivos itens (a depender do tipo de jogo), ou elemento similar, desde que complemente o material escrito e seja compatível com a descrição da solução conforme as necessidades da demanda pedagógica. | 997 | unid | | |
| TOTAL LOTE 02 | | | | | |
| LOTE 03 | | | | | |
| 1 | Material paradidático MAKER sobre animais para Educação Infantil. Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a "mão na massa" com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas | 2.092 | unid | | |
| 2 | Material paradidático sobre conscientização a partir do Cuidar e do Brincar para Educação Infantil. Projeto que leve o aluno a refletir sobre a importância do "cuidar" e "brincar", com atividades que reforcem a necessidade de ser cuidadoso com o que comer, vestir ou com o lugar onde se está. De forma dinâmica, deve identificar que o "cuidar" e o "brincar" estão presentes na vida da criança, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, de raciocínio lógico, comunicativas e linguísticas. | 2.092 | unid | | |
| 3 | Material paradidático sobre natureza para Educação Infantil Projeto que trabalhe com a valorização, a compreensão e o respeito à natureza. Através de recursos tecnológicos, deve desenvolver a atitude de cuidados com os seres vivos e a preservação do meio ambiente, observando o cuidado com os animais e com a água. O projeto possibilita deve possibilitar às crianças, por meio de experiências diversificadas, a vivência de diversas formas de expressão e linguagens, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas. | 2.092 | unid | | |
| 4 | Material paradidático sobre a família e sobre si para Educação Infantil. Projeto que objetive reconhecer a importância de cada pessoa da família, por meio de ferramentas de softwares de criação de desenho e construção de ambientes. O aluno deve ser levado a construir diversas formas de refletir e compartilhar suas descobertas sobre si, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas, científicas e linguísticas. | 2.092 | unid | | |
| 5 | Material paradidático sobre a ação de respeitar para 1º ano do Ensino Fundamental. Projeto que faça um convite ao ato de respeitar. Respeito aos idosos, às leis de trânsito, aos animais e à preservação da natureza como reflexões centrais. Através de recursos lúdicos e das ferramentas tecnológicas, deve estimular o fortalecimento de valores como amizade, cooperação e solidariedade e enfatizar a preservação, respeitando a diversidade, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas. | 503 | unid | | |
| 6 | Material paradidático sobre a ação de valorizar para 1º ano do Ensino Fundamental. Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas. | 503 | unid | | |
| 7 | Material paradidático sobre a ação de compartilhar para 1º ano do Ensino Fundamental. Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas. | 503 | unid | | |
| 8 | Material paradidático MAKER sobre animais para 1º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a "mão na massa" com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas. | 503 | unid | | |

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO I - PLANILHA ESTIMATIVA DE QUANTIDADES

| | | | | | |
|----|--|-----|------|--|--|
| 9 | Material paradidático MAKER sobre a aprendizagem como diversão para 2º ano do Ensino Fundamental Projeto MAKER que aborde o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas. | 550 | unid | | |
| 10 | Material paradidático sobre a ação de valorizar para 2º ano do Ensino Fundamental. Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas. | 550 | unid | | |
| 11 | Material paradidático sobre a ação de compartilhar para 2º ano do Ensino Fundamental. Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas | 550 | unid | | |
| 12 | Material paradidático sobre a evolução do trânsito para 2º ano do Ensino Fundamental Projeto que destaque a evolução dos meios de transporte e a importância da segurança no trânsito. O aluno deverá conhecer a linha evolutiva dos meios de transporte e, também, ser um conhecedor e divulgador das regras do trânsito seguro, aprendendo com atividades lúdicas através do uso das ferramentas tecnológicas que proporcionarão a produção de animações, criação de imagens e material publicitário para a conscientização da comunidade escolar, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, geográficas e científicas. | 550 | unid | | |
| 13 | Material paradidático MAKER sobre a aprendizagem como diversão para 3º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que aborde o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas. | 485 | unid | | |
| 14 | Material paradidático sobre contação de histórias para 3º ano do Ensino Fundamental. Projeto que estimule a contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo incentivando o aluno a utilizar conhecimentos das linguagens (oral, escrita e visual). O aluno precisará vivenciar a cidadania ao aplicar ferramentas tecnológicas na produção de cartões e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, espaciais, históricas e linguísticas. | 485 | unid | | |
| 15 | Material paradidático sobre o universo das Artes para 3º ano do Ensino Fundamental. Projeto que aborde o universo da arte. O aluno deverá ser convidado a participar de um sarau solidário envolvendo a comunidade numa corrente do bem criando peças teatrais, poesias, paródias e releitura de obras de arte através do uso das ferramentas tecnológicas, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas e linguísticas. | 485 | unid | | |
| 16 | Material paradidático sobre o contexto da fazenda para 3º ano do Ensino Fundamental. Projeto que leve os alunos ao universo da fazenda, onde irão conhecer os animais e toda a importância que o campo tem em nosso dia a dia. Deverá, ainda, oportunizar o desenvolvimento de uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos tecnológicos para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, slides, gráficos e planilha eletrônica, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas, geográficas, lógicas e linguísticas | 485 | unid | | |
| 17 | Material paradidático MAKER sobre trânsito para 4º ano do Ensino Fundamental Projeto MAKER que aborde a conscientização sobre o trânsito seguro como responsabilidade de todos. Os alunos deverão aprender que pequenas ações podem ter um grande impacto na prevenção de acidentes e na preservação de vidas. Por meio do MAKER e da Lógica de Programação, o projeto também precisa oportunizar o uso de circuito elétrico em papel para a criação de maquete, além de cartões sobre o trânsito de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. | 472 | unid | | |
| 18 | Material paradidático sobre Códigos Scratch Animação para 4º ano do Ensino Fundamental Projeto que apresente instruções de programação e o comportamento dos objetos. O aluno deverá ser estimulado a criar o roteiro, os personagens e cenários, dentre outros elementos, e programá-los para gerar sua animação de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. | 472 | unid | | |
| 19 | Material paradidático sobre Quadrinhos para 4º ano do Ensino Fundamental. Projeto que fomente um concurso de escritores mirins. O aluno deverá ser convidado a conhecer e escrever diversos tipos de textos utilizando as ferramentas tecnológicas para interagir com variados gêneros textuais, pesquisar e descobrir a história do seu estado, como sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades compreendendo e valorizando a sua cultura local, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas. | 472 | unid | | |

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO I - PLANILHA ESTIMATIVA DE QUANTIDADES

| | | | | | |
|----|---|-----|------|--|--|
| 20 | Material paradidático sobre o cuidado com o ambiente onde se vive para 4º ano do Ensino Fundamental. Projeto que convide o aluno à reflexão sobre o ambiente onde vivemos e os cuidados que ele requer, oportunizando conscientização e ações sobre as atitudes que demonstram cuidado e apreço pelo lugar onde vivem, além da divulgação desses parâmetros utilizando as ferramentas tecnológicas para a construção de cartazes e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas. | 472 | unid | | |
| 21 | Material paradidático MAKER sobre a construção de uma cidade para 5º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que oportunize a confecção de uma maquete de uma cidade com casas, prédios e outras construções que deverão ser combinadas com circuitos elétricos criando uma cidade iluminada, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. | 463 | unid | | |
| 22 | Material paradidático sobre Bullying no contexto escolar para 5º ano do Ensino Fundamental. Projeto que seja uma oportunidade para reflexão e combate às práticas de Bullying no contexto escolar, valorizando atitudes como a solidariedade e o respeito à diferença. Com o uso de ferramentas tecnológicas e diferentes tipos de linguagens textuais, o aluno deverá realizar animação gráfica, cartões, planilha eletrônica e construção de história em quadrinhos, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas. | 463 | unid | | |
| 23 | Material paradidático sobre Códigos Scratch para 5º ano do Ensino Fundamental. Projeto que permita a aprendizagem de forma mais divertida desenvolvendo o pensamento computacional através da programação, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas. | 463 | unid | | |
| 24 | Material paradidático sobre valores na Vida Real para 5º ano do Ensino Fundamental. Projeto que resgate e cultive valores importantes e necessários como o respeito, a ajuda ao próximo, o amor e a amizade. O aluno deverá vivenciar a cidadania a partir de situações desafiadoras e significativas, por meio de atividades tecnológicas como a construção de um livro interativo multimídia e de uma planta residencial em 3D, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas. | 463 | | | |
| 25 | Material paradidático sobre MAKER sobre circuitos em papel e elétricos para 6º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que oportunize a confecção de construções e de circuitos elétricos, aprendendo com o “mão na massa”, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. | 263 | | | |
| 26 | Material paradidático sobre história em quadrinhos para leitura e escrita para 6º ano do Ensino Fundamental. Projeto que traz o universo das histórias em quadrinhos (HQ) para o incentivo à aprendizagem por meio da leitura e da escrita, oportunizando a criação de uma HQ digital e a experimentação e aprendizagem com atividades interativas, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas e linguísticas. | 263 | | | |
| 27 | Material paradidático sobre Sustentabilidade com Lógica de Programação para 6º ano do Ensino Fundamental. Projeto que estimule o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas. | 263 | | | |
| 28 | Material paradidático sobre economia na Educação Financeira para 6º ano do Ensino Fundamental. Projeto que trabalhe com a importância de manter hábitos sustentáveis em todas as áreas, inclusive a financeira, abordando planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis por meio de ferramentas tecnológicas que estimularão o aluno a gerir melhor os recursos financeiros, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas. | 263 | | | |
| 29 | Material paradidático sobre MAKER de Empreendedorismo com cartões para 7º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que oportunize uma jornada empreendedora no ramo dos cartões interativos com circuitos elétricos, trabalhando habilidades artísticas, designs exclusivos e compartilhamento de mensagens cheias de amor, gratidão e amizade, desenvolvendo competências socioemocionais, matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais | 262 | | | |
| 30 | Material paradidático sobre Xadrez com Linguagem de programação para 7º ano do Ensino Fundamental. Projeto que desenvolva diversas habilidades envolvidas na prática do xadrez que é uma verdadeira ginástica para o cérebro. O aluno deverá criar atividades interativas multimídia, jogos digitais e animações utilizando a lógica e linguagem de programação, o pensamento computacional e o raciocínio lógico, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas. | 262 | | | |
| 31 | Material paradidático sobre resgate dos laços familiares para 7º ano do Ensino Fundamental. Projeto que resgate os laços familiares que muitas vezes são deixados de lado no dia a dia. O projeto deve convidar o aluno a participar de uma Operação Resgate da cultura do Brasil com estratégias empreendedoras de atuação em um mundo em que o turismo cultural cresce de forma acelerada. As atividades propostas devem estimular o empreendedorismo através da construção de uma agência de turismo virtual e sua identidade visual, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas. | 262 | | | |

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO I - PLANILHA ESTIMATIVA DE QUANTIDADES

| | | | | | |
|----------------------|--|-----|--|--|--|
| 32 | Material paradidático sobre a produção de um curta metragem para 7º ano do Ensino Fundamental. Projeto que leve o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas. | 262 | | | |
| 33 | Material paradidático MAKER sobre Jogos com circuitos elétricos para 8º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que utilize os circuitos elétricos para deixar os jogos ainda mais interessantes e divertidos. Ao criar jogos educativos, o aluno deverá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas. | 245 | | | |
| 34 | Material paradidático sobre Bullying com animação em 2D para 8º ano do Ensino Fundamental. Projeto que promova a sensibilidade para o tema do Bullying de forma reflexiva e criativa. Através do uso de ferramentas tecnológicas para a criação de uma animação em 2D, serão trabalhadas habilidades fundamentais que estimulam atitudes corretas de respeito e solidariedade com o próximo, desenvolvendo competências lógicas, tecnológicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas. | 245 | | | |
| 35 | Material paradidático sobre conscientização para o zelo com a vida para 8º ano do Ensino Fundamental. Projeto que aborde o cuidado com a vida, oportunizando reflexões sobre como conviver com perigos e como saber evitá-los, utilizando a lógica de programação para a construção de um game que trata sobre esses cuidados que precisamos ter com nosso dom mais precioso que é a vida, desenvolvendo competências filosóficas, artísticas, sociais, científicas, matemáticas, lógicas e linguísticas. | 245 | | | |
| 36 | Material paradidático sobre conscientização ambiental e empreendedorismo para 8º ano do Ensino Fundamental. Projeto que incentive a formação de uma consciência ambiental ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo cooperativista. O aluno deverá construir a sede de uma cooperativa em 3D que oferecerá serviços diferenciados aos ecoturistas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas. | 245 | | | |
| 37 | Material paradidático MAKER sobre invenções para 9º ano do Ensino Fundamental. Projeto MAKER que estimule a criação de engenhos nos alunos. Por meio do MAKER, o aluno entenderá a funcionalidade de cada componente do circuito elétrico, experienciando protótipagens e possibilidades de Invenções, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas | 227 | | | |
| 38 | Material paradidático sobre a criação de game para 9º ano do Ensino Fundamental. Projeto que aborde programação. Se o aluno quer um game, um app ou quem sabe um software, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo, aprendendo uma nova linguagem com mundo de possibilidades que é a linguagem de programação e construção de um game, desenvolvendo diferentes competências matemáticas, linguísticas, tecnológicas, artísticas, científicas e sociais. | 227 | | | |
| 39 | Material paradidático sobre educação financeira e projeção do futuro para 9º ano do Ensino Fundamental. Projeto que deve despertar para o fato de que muitos dos sonhos que temos precisarem de dinheiro para se tornarem realidade. O aluno deverá ser convidado a refletir sobre o que é necessidade e desejo, indispensável ou supérfluo. Este projeto precisa ser um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará aprender a poupar para realizar sonhos, desenvolvendo competências matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais. | 227 | | | |
| 40 | Material paradidático sobre design editorial tipo Jornal para 9º ano do Ensino Fundamental. Projeto que trabalhe a curiosidade, a criatividade, a empolgação, a concentração, a construção e a criação na edição de um jornal, possibilitando ao aluno habilidades de planejar, criar, imaginar e construir um jornal com os recursos tecnológicos disponíveis. O aluno deverá atuar como jornalista, repórter, redator, designer e editor do material, desenvolvendo competências linguísticas, tecnológicas e sociais. | 227 | | | |
| TOTAL LOTE 03 | | | | | |
| VALOR TOTAL | | | | | |