12.2. A execução do contrato deverá ser acompanhada e fiscalizada pelo (s) fiscal (is) do contrato, ou pelos respectivos substitutos.

12.3. O fiscal do contrato acompanhará a execução do contrato, para que sejam cumpridas todas as condições estabelecidas no contrato, de modo a assegurar os melhores resultados para a Administração.

12.4. O fiscal do contrato anotará no histórico de gerenciamento do contrato todas as ocorrências relacionadas à execução do contrato, com a descrição do que for necessário para a regularização das faltas ou dos defeitos observados.

12.5. Identificada qualquer inexatidão ou irregularidade, o fiscal do contrato emitirá notificações para a correção da execução do contrato, determinando prazo para a correção.

12.6. O fiscal do contrato informará ao gestor do contato, em tempo hábil, a situação que demandar decisão ou adoção de medidas que ultrapassem sua competência, para que adote as medidas necessárias e saneadoras, se for o caso.
12.7. No caso de ocorrências que possam inviabilizar a execução do contrato nas datas aprazadas, o fiscal do contrato comunicará o fato imediatamente ao gestor do contrato.

12.8. O fiscal do contrato deverá comunicar ao gestor do contrato, em tempo hábil, o término do contrato sob sua responsabilidade, com vistas à renovação tempestiva ou à prorrogação contratual.

12.9. Caso ocorram descumprimento das obrigações contratuais, o fiscal atuará tempestivamente na solução do problema, reportando ao gestor do contrato para que tome as providências cabíveis, quando ultrapassar a sua competência.

12.10. O gestor do contrato coordenará a atualização do processo de acompanhamento e fiscalização do contrato.

12.11. A gestão do contrato ficará a cargo da servidora Sr(a). Abigail Cristine Hermenegildo.

12.12. A execução do contrato deverá ser acompanhada e fiscalizada pelo Sr(a). Sadi Coletto, fiscal(is) ou por seu(s) respectivo(s) substituto(s).

CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. Aos casos omissos se aplicarão ao contrato os preceitos de direito público, e a eles serão aplicados, supletivamente, os princípios da teoria geral dos contratos e as disposições de direito privado.

13.2. Na contagem dos prazos estabelecidos neste edital, exclui-se o dia do início e inclui- se o do vencimento, observadas as disposições contidas no art. 183 da Lei Federal nº 14.133/2021.

13.3. Nas alterações unilaterais a que se refere o inciso I do caput do art. 124 da Lei Federal nº 14.133/2021, o contratado será obrigado a aceitar, nas mesmas condições contratuais, acréscimos ou supressões de até 25% (vinte e cinco por cento) do valor inicial atualizado do contrato que se fizerem nas obras, nos serviços ou nas compras, e, no caso de reforma de edifício ou de equipamento, o limite para os acréscimos será de 50% (cinquenta por cento).

13.4. É vedado à licitante vencedora caucionar ou utilizar o contrato objeto da presente licitação para qualquer operação financeira, sem prévia e expressa autorização do Município.

13.5. A divulgação no Portal Nacional de Contratações Públicas (PNCP) e no Diário Oficial dos Municípios de Santa Catarina é condição indispensável para a eficácia do contrato e de seus aditamentos e deverá ocorrer nos prazos do art. 94 da Lei Federal nº 14.133/2021, contados da data de sua assinatura.

CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA – DO FORO

14.1. As partes de comum e recíproco acordo, elegem o foro da comarca de Descanso/SC, para dirimir qualquer dúvida, ação ou questão oriunda deste presente contrato.

E por estarem justos e contratados, assinam o presente, por si e seus sucessores, em via digital com assinatura eletrônica em todas as páginas para todos os fins de direito, com anuência de 2 (duas) testemunhas.

Santa Helena - SC, 10 de fevereiro de 2026.

Município de Santa Helena
.....
Contratante

Contratada

DECLARO que sou Gestor do presente Contrato, recebi uma cópia e estou in-cumbido de gerir o cumprimento deste.

Gestor

DECLARO que sou Fiscal do presente Contrato, recebi uma cópia e estou in-cumbido de fiscalizar o cumprimento deste.

Fiscal

TESTEMUNHAS:

---------- ----------

Nome: Nome:
CPF: CPF:

Rua Dom Feliciano, 476 – Centro
FONE: (49) 3633 0009 / 3633 0111-WhatsApp
E-mail: compras@santahelena.sc.gov.br
Site: santahelenasc.atende.net
CEP: 89915-000 - Santa Helena - SC

Ato que autoriza a Contratação Direta nº PRD 6/2026

Última atualização 11/02/2026

Local: Santa Helena/SC **Órgão:** MUNICIPIO DE SANTA HELENA

Unidade compradora: 06001 - ADMINISTRAÇÃO DA SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Modalidade da contratação: Dispensa **Amparo legal:** Lei 14.133/2021, Art. 75, XV **Tipo:** Ato que autoriza a Contratação Direta

Modo de disputa: Não se aplica **Registro de preço:** Não **Fonte orçamentária:** Não informada

Data de divulgação no PNCP: 11/02/2026 **Situação:** Divulgada no PNCP

Id contratação PNCP: 80912140000175-1-000023/2026 **Fonte:** IPM Sistemas

Objeto:

CONTRATAÇÃO DE INSTITUIÇÃO DE ENSINO PARA A PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS EDUCACIONAIS, COM FORNECIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO

PROPOSTA COMERCIAL PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO DE ROBÓTICA EDUCACIONAL/EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA EDUCACIONAL STEAM.



Rio do Campo, 18 de fevereiro de 2026.

À Direção da Secretaria de educação da cidade de Agrolândia – Santa Catarina.

Aos cuidados da Secretária Municipal de Educação Cátia Regina Marangoni Geremias.

É com entusiasmo que apresentamos esta proposta inovadora para a implementação da Robótica Educacional/Educação Tecnológica Educacional em sua instituição de ensino. Nosso projeto tem como objetivo transformar a aprendizagem em uma experiência dinâmica, interativa e significativa, preparando os alunos para os desafios do futuro.

O presente projeto é uma ferramenta educacional que possibilita ao estudante o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas as áreas da ciência, tecnologia e educação tecnológica.

Por meio da construção e programação de robôs feitos com kits LEGO® Education entre outras ferramentas tecnológicas os estudantes são estimulados a trabalhar em equipe para resolver desafios. Cada desafio, do qual o tema está articulado com os conteúdos curriculares, possibilita a aquisição de competências técnicas, conceituais e atitudinais.

Assim, a aprendizagem se torna uma ação prazerosa, dinâmica e altamente significativa.

E contamos também com Impressoras 3D e Drone profissional, com a impressora 3D os alunos podem construir um protótipo robótico feito por eles, desta forma sendo ainda mais protagonistas do seu aprendizado.

Diferenciais do Projeto

📌 **Metodologia Ativa:** Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) e gamificação para tornar o aprendizado dinâmico e envolvente.

📌 **Personalização do Ensino:** Atividades adaptáveis para diferentes faixas etárias e níveis de conhecimento.

📌 **Apoio Contínuo:** Monitoramento do progresso dos alunos e assessoria pedagógica durante todo o ano letivo.

📌 **Inclusão Digital:** Desenvolvimento de habilidades tecnológicas desde a infância, preparando os alunos para o futuro.

📌 **Participação em Competições de Robótica:** Incentivo para que os alunos apliquem seus conhecimentos em desafios reais.

📌 **Aula com os pais:** Onde neste dia os pais e os alunos vão fazer uma aula bem dinâmica, onde os alunos vão ser os professores e os pais vão ser os alunos, desta forma conseguimos trazer a família mais próxima das atividades escolares e também e mais forma de os pais verem o que seus filhos estão aprendendo e desenvolvendo as habilidades e competências desenvolvidas com o projeto.

📌 **Formatura dos alunos:** Todos os alunos recebem um certificado de conclusão.

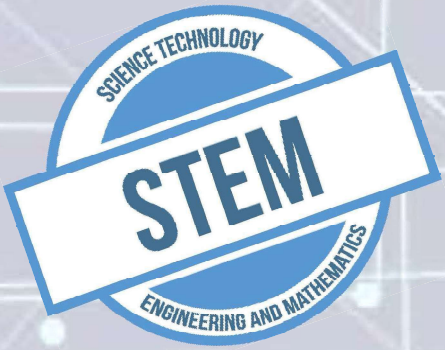
Submeter esta proposta comercial à vossa apreciação reforça o nosso comprometimento com a qualidade e importância da educação escolar.

Como Funciona o Projeto

Utilizando kits LEGO® Education, impressoras 3D, drones e plataformas de programação, notebook, tablets, placas eletrônicas os alunos constroem, programam e testam soluções tecnológicas, contamos também com a IA (Inteligência Artificial) visa despertar a curiosidade e a conscientização sobre a influência da tecnologia em suas vidas, incentivando um olhar crítico e responsável para o futuro digital. Ao final, os alunos são capazes de reconhecer a IA no mundo ao seu redor e entender seus princípios básicos, preparando-se para interagir de maneira reflexiva com essa tecnologia. O aprendizado se dá por meio de desafios e projetos reais, alinhados aos conteúdos curriculares.

Educar as novas mentes da era digital é um grande desafio. Nossos estudantes sentem necessidade de saber mais sobre o mundo em que vivem e, principalmente, de interagir de forma ativa nesse contexto, não sendo apenas consumidores de informações ou soluções já desenvolvidas. Por meio da utilização dos kits da linha LEGO® Education entre outras ferramentas tecnológicas e de metodologia que privilegia o trabalho em equipe, estudantes são estimulados a utilizar a tecnologia para criar soluções criativas e a desenvolver importantes habilidades sociais e cognitivas.

Um currículo Baseado no STEM estimula a aprendizagem interdisciplinar aplicada em situações reais da vida cotidiana. O uso de conceitos da ciência, tecnologia, engenharia e matemática são oportunizadas através de atividades práticas, onde o estudante tem a teoria “nas mãos”.
Lembrando que todos nossos materiais estão todos voltados para estarem cumprindo o que a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) pede.



Aplicado pelos nossos próprios professores.

MATERIAIS E SERVIÇOS

Oferecemos material didático próprio com conteúdo interdisciplinar voltados para diversas áreas do conhecimento, kits educacionais da linha LEGO®Education entre ouras ferramentas tecnológicas.
Os materiais são desenvolvidos em uma espiral aonde, estudantes e professores, evoluem em seus conhecimentos, experienciando cada atividade.



Por que investir na Robótica Educacional e Educação Tecnológica?

✅ Desenvolvimento do pensamento crítico e lógico por meio da resolução de desafios.
✅ Integração de ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM).
✅ Engajamento dos alunos através da aprendizagem prática e gamificada.
✅ Estímulo à criatividade, inovação e trabalho em equipe.
✅ Aplicação de conceitos interdisciplinares alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Recursos Utilizados

Kits LEGO® Education (WeDo 1.0, WeDo 2.0, EV3 Mindstorms)
Impressoras 3D para criação de protótipos robóticos
Drones para experimentação prática e desenvolvimento de projetos
Placas eletrônicas e sensores para automação (Arduino, micro:bit)
Ambientes de programação intuitivos e interativos.
Notebook automação, programação e criação de aplicativos.
T**ablets** programação e aplicativos.

Alinhamento com a BNCC

Nossos projetos estão totalmente alinhados com a BNCC, desenvolvendo competências essenciais para o século XXI:

Competências Gerais da BNCC

• **1. Conhecimento:** Utilizar os conhecimentos sobre tecnologia, ciências e engenharia para compreender e intervir no mundo, aplicando conceitos e métodos para a resolução de problemas.

• **2. Pensamento Científico, Crítico e Criativo:** Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar abordagens criativas para a solução de problemas por meio da programação e da robótica.

• **4. Comunicação:** Expressar-se em diferentes linguagens (verbal, matemática, gráfica, corporal e digital) para aprimorar a comunicação e a colaboração.
• **5. Cultura Digital:** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.

• **6. Trabalho e Projeto de Vida:** Desenvolver autonomia e responsabilidade para tomada de decisões e construção de projetos pessoais e profissionais.

• **7. Argumentação:** Elaborar argumentações consistentes baseadas em evidências e experimentações dentro do contexto da robótica educacional.
Habilidades Desenvolvidas

• **Código EF01MA05:** Utilizar estratégias de contagem, como pareamento e outros agrupamentos, para quantificar coleções e resolver problemas do cotidiano.

• **Código EF02MA06:** Explorar padrões numéricos em diferentes contextos e regularidades matemáticas no desenvolvimento da programação de robôs.

• **Código EF03CI05:** Identificar processos tecnológicos em diferentes contextos e compreender sua relação com o meio ambiente e a sociedade.

• **Código EF04CI07:** Projetar e construir dispositivos simples, como pequenos protótipos e robôs, utilizando materiais diversos e noções de circuitos elétricos.

• **Código EF05GE06:** Identificar e comparar diferentes representações cartográficas, relacionando-as a sistemas de localização e uso de drones para mapeamento.

• **Código EF06MA14:** Utilizar linguagens de programação visual para a resolução de problemas e desenvolvimento de projetos computacionais.

• **Código EF07CI09:** Planejar, desenvolver e testar modelos automatizados para explorar conceitos de energia, movimento e eletrônica.

• **Código EF08CI05:** Compreender o funcionamento de circuitos elétricos e sistemas automatizados, aplicando conceitos de eletrônica e robótica.

• **Código EF09MA17:** Explorar modelos matemáticos e computacionais para a análise de dados e simulações dentro da robótica educacional.

Benefícios Diretos para a Secretaria de Educação

✅ Fortalecimento do currículo escolar, alinhado à BNCC, com ensino tecnológico avançado.
✅ Capacitação contínua dos professores, garantindo que a tecnologia seja aplicada de forma eficaz.
✅ Melhoria do IDEB, com impacto positivo na qualidade da educação.
✅ Inclusão e acessibilidade, garantindo que todos os alunos tenham contato com a tecnologia.
✅ Participação em competições de robótica, incentivando o aprendizado por desafios.

Impacto Social e Futuro Profissional dos Alunos



🚀 Estímulo ao Empreendedorismo Tecnológico – Incentivo à criação de startups e projetos inovadores.

🚀 Capacitação para profissões do futuro, como engenharia, TI, automação e design digital.

🚀 Redução da evasão escolar, tornando o aprendizado mais envolvente e prático.

🚀 Desenvolvimento de Soft Skills, como trabalho em equipe, liderança e pensamento crítico.