



Documento de Formalização de Demanda - DFD

Processo de Contratação	
Unidade Requisitante:	Secretaria Municipal de Educação
Agente Responsável:	Ana Paula de Santana Silva
E-mail:	educacao@slm.pe.gov.br / apaulasan015@gmail.com
Telefone:	(81) 98663-5971

I - Justificativa da contratação

A presente contratação tem por finalidade viabilizar a aquisição de livros digitais gamificados destinados às atividades pedagógicas dos alunos e professores da Rede Municipal de Ensino de São Lourenço da Mata/PE, com foco no fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem nas áreas de Língua Portuguesa e Matemática ao longo do Ensino Fundamental (1º ao 9º ano).

A iniciativa decorre da necessidade de aprimorar os resultados educacionais do município, especialmente no que se refere ao desenvolvimento das competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promovendo estratégias pedagógicas inovadoras, inclusivas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação digital. A utilização de recursos educacionais digitais gamificados possibilita maior engajamento dos estudantes, favorece a aprendizagem ativa, estimula o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a autonomia, além de contribuir para a recomposição das aprendizagens impactadas por fatores diversos, inclusive desigualdades de acesso e defasagens acumuladas.

Os materiais a serem adquiridos devem contemplar livros digitais interativos para alunos e professores, abrangendo conteúdos estruturados em formato de jogos educacionais, além de versões acessíveis destinadas à Educação Especial, com recursos como audiodescrição. Tal abrangência assegura equidade no acesso ao conteúdo pedagógico, promovendo inclusão educacional e respeito às especificidades dos estudantes com deficiência.

A solução deverá incluir, ainda, um Sistema de Gestão da Aprendizagem (LMS), que permitirá aos docentes planejar, acompanhar e avaliar o desempenho dos estudantes por meio de tarefas gamificadas, possibilitando a geração de relatórios detalhados sobre progresso, pontuação, cumprimento de atividades e domínio dos objetivos de



aprendizagem da BNCC. Esse acompanhamento sistemático fornecerá subsídios relevantes para intervenções pedagógicas mais eficazes, tomada de decisões pela gestão escolar e monitoramento dos resultados educacionais da rede. As especificações mínimas que o objeto deverá possuir, bem como seu quantitativo, encontram-se anexas a este documento.

A identificação da solução pedagógica proposta tomou como base as soluções de materiais pedagógicos lúdicos e interativos apresentadas no âmbito do Chamamento Público nº 001/2025, realizado por esta Secretaria Municipal de Educação. Tal escolha considerou a adequação dos conteúdos à BNCC, a pertinência metodológica, o potencial de engajamento dos estudantes, a viabilidade de aplicação no contexto da rede municipal e os resultados pedagógicos esperados, concluindo pela relevância e eficácia de soluções digitais gamificadas como instrumento complementar ao ensino regular.

Diante do exposto, a contratação mostra-se necessária, adequada e alinhada às políticas públicas educacionais, contribuindo para a modernização das práticas pedagógicas, melhoria da qualidade do ensino e promoção de uma educação mais inclusiva, equitativa e orientada por resultados na Rede Municipal de Ensino de São Lourenço da Mata/PE.

II - Objeto

Aquisição de Livros digitais gamificados, a ser aplicado nas atividades escolares dos alunos e professores da rede municipal de ensino, com vistas ao fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem em Português e Matemática, para atender as necessidades, da secretaria de educação deste município de São Lourenço da Mata - PE.

III - Data prevista da contratação

Propondo atender as necessidades do referido objeto, a data prevista da contratação será: 30/01/2026.

IV - Informações quanto à disponibilidade orçamentária

As despesas decorrentes da contratação prevista no supramencionado objeto nesta solicitação serão pagas através de recursos próprios incluídos na dotação orçamentária da Secretaria Municipal de Educação.



V - Indicação de outras contratações independentes ou vinculadas

Este objeto não possui vinculação a outras contratações oriundas da Secretaria Municipal de Educação.

VI - Indicação do(s) integrante(s) da equipe de planejamento da contratação

ANA PAULA DE SANTANA SILVA, matrícula nº 000575.

MILENA BARBOSA DOS SANTOS, matrícula nº 992117.

VII - Indicação do gestor e fiscal

Gestora do contrato: Milena Barbosa dos Santos, CPF: 039.116.554-56, Matrícula nº 992117 e e-mail: mbsmillena16@gmail.com.

Fiscal do contrato: ANDERSON SILVA GUSMAO, CPF: 084.613.934-06, Matrícula nº 989924 e e-mail: andergusmao@gmail.com.

VIII - Indicação da urgência e importância da demanda

Classificação	Valor
Baixo	5
Médio	10
Alto	15

Tabela 1 - Escala de classificação de urgência e importância

Urgência (U)	15	75	150	225
	10	50	100	150
	5	25	50	75
		5	10	15



Importância (I)

Figura 1 - Matriz Urgência x Importância

O produto da **urgência** pela **importância** de cada risco deve se enquadrar em uma região da **matriz urgência x importância**. Caso o produto enquadre-se na região verde, seu nível de necessidade do processo é entendido como baixo. Se estiver na região amarela, entende-se como médio; e se estiver na região vermelha, entende-se como sendo o processo de maior necessidade para administração.

Indicação dos valores pela demandante:

Urgência (U)	Importância (I)	Resultado
15	15	225

São Lourenço da Mata, 01 de dezembro de 2025.

GENILDO MACHADO DE ARAÚJO
Secretário Municipal de Educação
Portaria 005/2025

Anexo I – Quantitativos e Especificações



ITEM	ESPECIFICAÇÃO DO PRODUTO	UND	QUANT
1	Livro digital (livro do aluno) gamificados para 1º ano de Português.	UND	992
2	Livro digital (livro do aluno) gamificados para 1º ano de Matemática.	UND	992
3	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 2º ano de português.	UND	1.071
4	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 2º ano de matemática.	UND	1.071
5	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 3º ano de português.	UND	1.250
6	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 3º ano de matemática.	UND	1.250
7	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 4º ano de português.	UND	1.279
8	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 4º ano de matemática.	UND	1.279
9	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 5º ano de português.	UND	1.233
10	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 5º ano de matemática.	UND	1.233
11	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 6º ano de português.	UND	1.181
12	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 6º ano de matemática.	UND	1.181
13	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 7º ano de português.	UND	1.193
14	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 7º ano de matemática.	UND	1.193
15	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 8º ano de português.	UND	1.202
16	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 8º ano de matemática.	UND	1.202
17	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 9º ano de português.	UND	1.110
18	Livros digitais (livro do aluno) gamificados para 9º ano de matemática.	UND	1.110
19	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 1º ano de Português.	UND	55
20	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 1º ano de Matemática.	UND	55
21	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 2º ano de Português.	UND	53
22	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 2º ano de Matemática.	UND	53
23	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 3º ano de Português.	UND	52
24	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 3º ano de Matemática.	UND	52



25	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 4º ano de Português.	UND	58
26	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 4º ano de Matemática.	UND	58
27	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 5º ano de Português.	UND	55
28	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 5º ano de Matemática.	UND	55
29	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 6º ano de Português.	UND	35
30	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 6º ano de Matemática.	UND	35
31	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 7º ano de Português.	UND	35
32	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 7º ano de Matemática.	UND	35
33	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 8º ano de Português.	UND	43
34	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 8º ano de Matemática.	UND	43
35	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 9º ano de Português.	UND	65
36	Livros digitais (livro do professor) gamificados para 9º ano de Matemática.	UND	65

ESPECIFICAÇÕES DOS MATERIAIS DOS CONJUNTOS

Livros digitais gamificados deve ser composto, pelo menos, por:

Item	Produto	Descrição	Ano(s) Aplicável(is)	Quantidade
1	Livro do Aluno: Português	Volume de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental. Os livros devem possuir atividades em formas de jogos educacionais. Devem colaborar para o desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem constantes na BNCC e servirem.	1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º Ano	1 acesso por aluno
2	Livro do Aluno: Matemática	Volume de Matemática para o Ensino Fundamental. Os livros devem possuir atividades em formas de jogos educacionais. Devem colaborar para o desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem constantes na BNCC.	1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º Ano	1 acesso por aluno
3	Livro do Professor	Livro do professor para cada série (ou mais abrangente), nos moldes dos livros dos alunos, e deve seguir as orientações da BNCC.	2º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º Ano	1 acesso por aluno
4	Livro para Educação Especial	Volumes específicos para alunos da educação especial, contendo audiodescrição.	1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º Ano	Variável

1. Compatibilidade e Acesso: Os livros digitais devem ser disponibilizados em aplicativos próprios compatíveis com Android, iOS, Windows, Mac e Chromebook. O acesso poderá ser feito por cada estudante (ou seus responsáveis) em sua residência, em pelo menos 3 (três) dispositivos.

2. Conteúdo e Disciplinas: Embora a estrutura seriada principal para o 1º ao 9º ano seja Português e Matemática, a solução como um todo abrange conteúdos de Língua Portuguesa, Matemática.

3. Funcionalidade: Os aplicativos, após a instalação e o download do conteúdo, devem funcionar no modo off-line, não dependendo de internet para sua utilização.

4. Gestão e Relatórios: O material deve fornecer um Sistema de Gestão da Aprendizagem (LMS) que permite ao professor agendar tarefas pedagógicas no formato de minijogos. O sistema também deve gerar relatórios detalhados sobre o



status de cada estudante (pontuação, finalização e prazo).

5. Segurança e Privacidade: O material deve garantir a segurança digital e a privacidade dos alunos, não podendo expô-los à comunicação mercadológica.

É uma exigência fundamental relacionada à execução do serviço que o fornecedor deve fornecer todos os meios necessários à aplicação dos conteúdos dos livros digitais. Esta obrigação operacional visa garantir que os materiais sejam utilizados ao menos 01 vez por semana em cada turma durante o tempo do contrato. Embora os livros digitais tenham sido projetados para funcionar no modo off-line após a instalação, eliminando a dependência contínua de internet (como dados móveis) para a utilização diária, a solução exige a inclusão de serviços de manutenção, suporte e assistência técnica, que atendem à necessidade de disponibilização de "pessoas" (pessoal técnico) e suporte durante o horário escolar.

A utilização desses livros como instrumentos de avaliação é possibilitada pelo Sistema de Gestão da Aprendizagem (LMS). Este sistema permite que os professores agendem tarefas pedagógicas na forma de minijogos e gerem relatórios específicos para a gestão da rede e para cada estudante, detalhando a pontuação e o status de finalização das tarefas. O LMS também monitora o desempenho dos estudantes em cada um dos objetivos de aprendizagem da BNCC.

Deve oferecer segurança digital e privacidade aos alunos obedecendo aos princípios de segurança por design, garantindo um ambiente digital controlado e protegido. O Material não pode expor os alunos à comunicação mercadológica, pois sua finalidade é exclusivamente pedagógica. O Material não deve permitir qualquer forma de interação comercial ou integração às redes sociais.

Segurança dos dados