

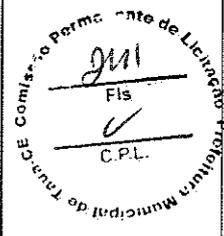
**ANEXOVI.1**  
**PROPOSTA DE PREÇOS (NEGOCIADA)**



A empresa **SINAPSES SOLUÇÕES E DESENVOLVIMENTO HUMANO LTDA**, inscrita no CNPJ sob o nº 43.935.216/0001-51, Inscrição Estadual nº 1024431-06 com endereço na Rua Moises Correa Silva, 181 B, no bairro da Imbiribeira CEP 51.160-030 na Cidade de Recife/PE., neste ato representado por seu **PROCURADOR Sr. EMERSON WINDSOR DE OLIVEIRA MENDES**, inscrito no CPF sob o nº: 666.018.944-00 e no RG sob o nº : 3434647 SSP-PE, residente e domiciliado na Rua José Maria de Miranda, Nº 300, APTO 903, no bairro de Boa Viagem, na Cidade de Recife/PE - CEP: 51.111-250 RECIFE-PE, propõe ao Município de Tauá o constante no objeto do Edital de PREGAO ELETRÔNICO Nº 27.12.006/2023-AMTT/2023, conforme segue:

a) Considera como proposta, no valor total de todos os lotes R\$ 4.930.000,00 (QUATRO MILHÕES NOVECENTOS E TRINTA MIL REAIS):

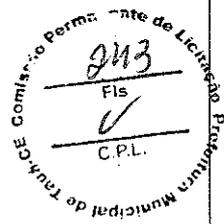
LOTE 1 - AQUISIÇÃO					
ITEM	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1.	<p><b>Maquete Interativa</b></p> <p>Montagem da Maquete Interativa com representações de prédios públicos característicos do estado do Ceará; Fabricação e montagem da estrutura metálica rígida de aproximadamente 40m2 e da base de MDF com os quarteirões. Inclui: estrutura metálica tubular, base e quarteirões em MDF; construções com MDF, Acrílico, Resinas e/ou blocos de montagens com sistema de encaixe interconectáveis, intercambiável, coloridos e de diversos tamanhos que representam casas, prédios, comércios, áreas de lazer, vegetação, pedestres e semáforos; vinil adesivo com sinalização horizontal; placas em PVC para sinalização vertical; CLP (Controlador Lógico Programável) para controle dos semáforos automatizados com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos</p>	UND	01	R\$ 1.320.000,00	R\$ 1.320.000,00

<p>(com conversores AD de 10 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos de montagens das construções; micro câmeras de vídeo CCD. O projeto da Maquete Interativa de Trânsito é composto dos itens e etapas abaixo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrutura de Alumínio Anodizado com acrílico para proteção e segurança: Paredes de proteção com acrílico transparente e bordas em alumínio adonizado.</li> <li>• Aplicação de vinil adesivo de alto impacto de 40 m2: Vinil adesivo com proteção e acabamentos de alta duração com impressão de alta resolução com arte 2D do projeto da cidade.</li> <li>• Instalações elétricas e eletrônicas: Preparação e adequação de cabeamento estruturado para conformar os sinais elétricos aos níveis de tensão exigidos por equipamento e centralização de todo o sistema elétrico em painel de comando com luzes indicadoras e sistema de proteção.</li> <li>• Desenvolvimento do projeto em 2D de toda a maquete: Compõe a construção digital de toda a maquete de acordo com as especificações de dimensão dos quadrantes baseados em fotos e mapeamento da cidade de instalação da maquete utilizando-se de componentes interconectados de acordo com as relações dos objetos contidos no anexo B.</li> <li>• Projeto da estrutura metálica: Estrutura modular para suportar pesos maiores que 450Kg que contempla a base de MDF, todas as construções da maquete e peso de pessoas para limpeza e manutenção na maquete.</li> <li>• Montagem e programação de semáforos automatizados controlados via CLP: Fabricação de modelo especial utilizando o CLP (Controlador Lógico Programável) com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos (com conversores AD de 12 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos e vigas de montagens do veículo/controle. No controle incorpora-se um sensor de movimento (acelerômetro) compatível com protocolo/cabos do CLP e com lâmpadas de alto brilho.</li> <li>• Montagem e configuração do Sistema de Supervisão de Tráfego: Instalação eletromecânica de</li> </ul>				
---	--	--	--	---



<p>câmeras e equipamentos de distribuição de vídeos direcionados para sala de Controle e Supervisão de Tráfego com adequação ergonômica para uso contínuo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Controles WiFi: Controles construídos com blocos e vigas de montagens intercambiáveis e interconectáveis com acabamento em acrílico e utilizando sistema de controle baseado em CLP (Controlador Lógico Programável) com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos (com conversores AD de 12 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos e vigas de montagens da estrutura do controle. No controle incorpora-se um sensor de movimento (acelerômetro) compatível com protocolo/cabos do CLP e recarregadores de baterias de Lítio Polímero.</li><li>• Veículos WiFi: Veículos com dimensões e sistema mecânico de locomoção adequado para maquetes interativas construídas com blocos e vigas de montagens intercambiáveis e interconectáveis com acabamento em acrílico e utilizando sistema de controle baseado em CLP (Controlador Lógico Programável) com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos (com conversores AD de 12 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos e vigas de montagens do veículo e recarregadores de baterias de Lítio Polímero.</li><li>• Veículos WiFi com Câmera: Veículos com dimensões e sistema mecânico de locomoção adequado para maquete interativa construídos com blocos e vigas de montagens intercambiáveis e interconectáveis com acabamento em acrílico e utilizando sistema de controle baseado em CLP (Controlador Lógico Programável) com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos (com conversores AD de 12 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos e vigas de montagens do veículo e recarregadores de baterias de Lítio Polímero. Possui câmera FULL HD para transmissão sem fio e em tempo real da frente do veículo para os módulos de Imersão Veicular.</li></ul>				
---	--	--	--	--

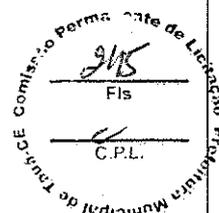
2.	<p><b>Conjunto de Materiais Didáticos e Blocos de Montagens (indicada para crianças de 4 à 6 anos)</b></p> <p>Conjunto de materiais didáticos que retrate situações do cotidiano através de blocos de montagens com sistema de encaixe interconectáveis, intercambiável, coloridos e de diversos tamanhos (compatíveis com a faixa etária das crianças) para atividades pedagógicas na Cidade IDEAL, exemplificando e direcionando para construções de Zoológico, Casas, Hospital, Corpo de bombeiros e polícia, Aeroporto e Escola, nos quarteirões diagramados no tapete de execuções. Tapete com desenho 2D representando uma cidade, com vias públicas e sinalizadas, contendo 06 quarteirões e reproduzindo situações inerentes ao dia a dia das crianças, local onde as atividades devem ser executadas.</p> <p>Utilização de recurso pedagógico eletrônico para atividades de movimentação de carros robóticos pela cidade montada pelas crianças para questões de debates e ações educativas. Equipamento eletrônico programável e controlável por controle remoto a distância.</p>	UND	01	R\$ 240.000,00	R\$ 240.000,00
3.	<p><b>Conjunto de Materiais Didáticos e Blocos de Montagens (indicada para crianças de 7 a 14 anos)</b></p> <p>Fundamental Anos Iniciais e Finais: Cidade divididas em quadrantes por mesas, num total de 8, sendo cada quadrante a própria base de construção do bairro, com as respectivas situações-problema de aprendizagem e diferenciados com temáticas diversas. Cada quadrante possui um conjunto de kits com as seguintes características: Fabrica de Papel, Montadora de carro, Posto de Gasolina, Shopping Center, Oficina 24h, Escola, Lanchonete, papelaria, Biblioteca, Padaria, Casas, Corpo de bombeiros, Polícia Militar, Departamento de Trânsito, Jornaleiro, Hospital, Farmácia, Unidade Básica de Saúde, Prefeitura, restaurante, Cinema, Edifícios, Igreja e diferentes meios de transportes, tudo com sinalização vertical e horizontal. Carros montados com peças proporcionam atividades práticas, divertidas e desafiadoras na forma de jogos interativos baseados na resolução de situações-problema que representam situações do mundo real. As atividades são baseadas no aprender fazendo, onde, por meio do trabalho em equipe, os alunos irão</p>	UND	01	R\$ 200.000,00	R\$ 200.000,00



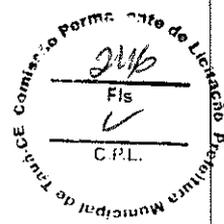


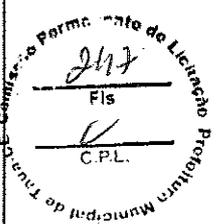
	<p>construir soluções para os problemas propostos utilizando construções de acrílico, resina ou blocos de montagens com sistema de encaixe interconectáveis, intercambiável, coloridos e de diversos tamanhos, entre outras centenas de elementos, com diversidade e quantidades suficientes para permitir a representação das soluções encontradas.</p> <p>Carros robóticos utilizando sistema de controle baseado em CLP (Controlador Lógico Programável) com suporte a sinais digitais (Protocolo de comunicação I<sup>2</sup>C) e analógicos (com conversores AD de 12 bits), possua comunicação via bluetooth PC/CLP   CLP/CLP e que seja compatível com encaixes dos blocos e vigas de montagens do veículo controlados por dispositivo eletrônico (Tableta) que permitam programação iconizada através de softwares em português de movimentação dos mesmos.</p>				
4.	<p><b>Central de Controle Tecnológico</b></p> <p>Módulos de Imersão Veicular: Cópia a posição de um condutor dentro de um automóvel, sendo composta de banco regulável, cinto de segurança, volante, pedais de aceleração e frenagem, e uma tela de LCD de 22". Todo este conjunto recebe dados do veículo WiFi com Câmera, que por sua vez transmite vídeo em tempo real para os módulos. Todo esse sistema possibilita ao usuário a experiência de dirigir um veículo dentro da maquete interativa, obedecendo aos sinais de trânsito e solucionando problemas que não poderiam ser analisados de outra maneira. Todos os módulos possuem CLP protocolos de comunicação compatível com o CLP dos Veículos WiFi com câmera.</p>	UND	01	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00
5.	<p><b>Plataforma de RV e RA</b></p> <p>Disponibilização de uma plataforma que dá acesso aos objetos da maquete interativa para passeio virtual e realidade aumentada. Recursos de óculos virtuais (Óculos/Celulares) e tablets para acesso aos recursos de realidade aumentada. O uso de óculos de realidade virtual ajuda na imersão das informações dos objetos, ajudando a aula educativa sobre trânsito, direcionando a atenção ao que é realmente importante. Além de disponibilizar conhecimento histórico, geográfico dos objetos da maquete. Diversos objetos do Programa estão utilizando a</p>	UND	01	R\$ 200.000,00	R\$ 200.000,00

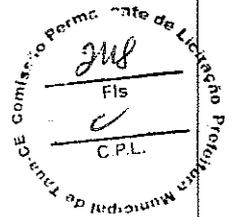
	plataforma para desenvolvimento das suas atividades.				
6.	<p><b>Toten Digital</b></p> <p>Totens que dão acesso aos conteúdos de todos os objetos da plataforma em 2D, como: história, fotos e utilizando-se de Realidade Virtual poderá realizar passeios virtuais dentro de cada objeto. Além disso, possibilita acessibilidade das informações aos usuários com necessidades especiais, apresentando as informações em linguagens de sinais e áudio. Disponibiliza QR CODE para acesso a uma plataforma na nuvem com todas as informações da unidade educativa do trânsito. Disponibiliza o acesso à Realidade Aumentada dos objetos da plataforma, podendo os objetos serão visualizados através de software em celulares ou tablet.</p> <p><b>Conjunto composto com 8 tablet's</b> ecrã TFT de 9,6 polegadas com 1280 x 800 pixels de resolução, processador quad-core 1.3 GHz em 1,5 GB de RAM, 8GB de armazenamento interno, câmera traseira de 5 megapixels, câmera frontal de 2 megapixels e correr android 4.4 kitkat no mínimo. Com software que dá acesso aos conteúdos literários dos objetos do tapete e totem de tamanho 31 x 31cm de base, altura 90cm para comportar unidades de tablet ecrã TFT de 9,6 polegadas com 1280 x 800 pixels de resolução, processador quad-core 1.3GHz em, 1,5 GB de RAM, 8GB de armazenamento interno, câmera traseira de 5 megapixels, câmera frontal de 2 megapixels e correr android 4.4 kitkat no mínimo e 8 headphone com microfone omni direcional, resposta de frequência: 30-15kHz, Sensibilidade: -38dB+5dB, impedância: 2.2kohm, plugue estéreo P2 de 3,5mm e fone de ouvido: resposta de frequência: 20-20kHz, sensibilidade: 100dB, impedância: 32ohm a 1 kHz;</p>	UND	01	R\$ 320.000,00	R\$ 320.000,00
7.	<p><b>Ambiente de Aprendizagem Tecnológico/Lúdico para crianças de 04 a 14 anos</b></p> <p>Permite o desenvolvimento do processo de aprendizagem, potencializando a motivação do aluno durante o aprendizado e proporcionam inovações no trabalho dos professores. Através dos recursos tecnológicos em: realidade virtual, gamificação em jogos, apresentação de vídeos interativos e registro da ida na unidade de trânsito através de um</p>	UND	01	R\$ 380.000,00	R\$ 380.000,00



	equipamento de registro de fotos. Acesso a E-books sobre os temas e recursos interativos dos objetos da maquete interativa.				
8.	<p><b>Ambiente de Aprendizado para uso correto de bicicletas</b></p> <p>Recurso didático compreende uma experiência didática de imersão total em Realidade Virtual (RV), usando gráficos 3D em tempo real de última geração e uma bicicleta com sensores que possibilitam simular um passeio de bicicleta dentro de um ambiente urbano virtualizado.</p> <p>A experiência tem, por fim, instruir o usuário colocando-o em circunstâncias que possam ser de caráter perigoso ou de simples regra de trânsito para ciclistas dentro de um ambiente seguro de uma simulação. Desta forma através de diversas situações conscientizar o mesmo em como utilizar sua bicicleta para trafegar seguramente, respeitando as leis e a etiqueta de trânsito. Para tal, a simulação será montada num software de RV que rodará dentro de um celular atrelado a um capacete de RV que será utilizado para imersão total. Uma bicicleta com sensores capturará a velocidade estimada pelo esforço que o usuário utilizara nos pedais transferindo assim analogamente para dentro do mundo virtual a sensação de deslocamento.</p> <p>Durante o percurso virtual o usuário será colocado em situações em que lhe será apresentado um questionário de múltiplas escolhas para que ele responda qual a melhor forma de agir dado as circunstâncias, utilizando um cursor virtual calculado pela direção a que aponta seu olhar por um determinado tempo.</p> <p>Conjunto composto com 8 bicicletas, 8 óculos VR, 8 rolos de treinamento, 1 armário MDF e 1 cadeira.</p>	UND	01	R\$ 370.000,00	R\$ 370.000,00
9.	<p><b>Conjunto de Ferramentas Pedagógicas Lúdicas Interativas para crianças de 04 a 14 anos</b></p> <p>Conjunto de atividades usando tapetes e ferramentas tecnológicas com movimento programado através de dispositivos utilizando a iconização que objetiva promover o engajamento dos alunos na educação para o trânsito por meio de atividades lúdicas e de interação entre os participantes. Durante a realização das vivências, os estudantes serão direcionados a</p>	UND	01	R\$ 200.000,00	R\$ 200.000,00



<p>refletirem sobre os direitos e os deveres do cidadão no trânsito, bem como a importância do cumprimento das normas estabelecidas pelo Código Brasileiro de Trânsito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tech – Anos Iniciais A vivência desta atividade objetiva que os alunos possam resolver problemas, de forma assertiva, sobre situações vividas no trânsito, como por exemplo, respeitar os pedestres, seguir as sinalizações, andar sempre na velocidade permitida na via. Os estudantes deverão realizar o percurso levando o robô até o seu destino final, seguindo as sinalizações e normas. O Robô deve possuir um controle externo para que os alunos possam fazer sua programação sem acessar o robô, este controle externo deverá transmitir a programação ou excluir a mesma ou anterior para que novamente possa se fazer uma nova programação. Deverá possuir botões de movimento frente, atrás e lateralidade para os movimentos do robô. O mesmo robô deverá ter opção de seguir caminhos projetados em linha pelos alunos no ambiente de aula.</li> <li>• Tech – Anos Fundamentais - Esta atividade tem como objetivo educar e conscientizar as crianças sobre as regras de trânsito. Dessa forma, desenvolverão o senso crítico e poderão atuar na conscientização de seus pais e condutores, sobre como manter a segurança no trânsito através das observâncias das normas e regras estabelecidas pelo CTB. Os alunos conduzirão o carro robô até seu destino, entretanto precisarão seguir as regras de trânsito. O carro robô deve ter caixa com até 280 interconectáveis com um Smarthub para programação em plataformas IOS ou Android. Devem possuir os softwares pré-instalados nos tablets que serão usados para programar e transferir a programação para o Smarthub.</li> <li>• Tech Educação Anos Finais - Para a realização dessa atividade os alunos deverão avaliar as condições do veículo, checar os itens obrigatórios de segurança, verificar o nível de energia do automóvel, que deve ser suficiente para chegar ao seu destino, caso contrário, será necessário uma parada no posto para abastecer, e conduzir o veículo defensivamente até chegar ao local de destino.</li> </ul>				
---	--	--	--	---



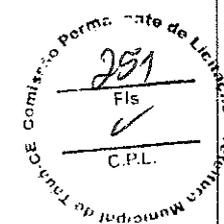
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quebra-cabeça das Placas de Trânsito contempla, de forma educativa e lúdica, as placas de sinalização que estão localizadas ao lado ou suspensas sobre as vias, transmitindo ao condutor mensagens através de legendas e símbolos legalmente instituídos.</li> <li>• Memória - Esta atividade é um jogo de memorização em equipe que utiliza cards grandes. Nela, os participantes terão um determinado tempo para memorizar a posição de todas as imagens. Após o tempo de memorização, os participantes serão questionados pelo instrutor e, a partir desse questionamento, terão que procurar o par de cards correspondente dentro de um limite de tempo O Bingo Legal do trânsito é um jogo que contém cartelas com 9 espaços cada uma, preenchidas por imagens que representam situações com normas de segurança para circulação de veículos. O jogo abordará situações descritas que ficarão armazenadas dentro de um recipiente e serão sorteadas individualmente. Após a análise dos participantes ou das equipes, as respostas serão marcadas nas imagens das cartelas</li> <li>• O jogo dos cinco erros é uma ferramenta de apoio para a aprendizagem das crianças sobre os perigos de brincadeiras na via pública. Além de trazer diversão, o jogo ensinará às crianças uma temática muito importante: a segurança no trânsito. De forma lúdica, é possível apresentar aos pequenos como eles podem manter o bom convívio nas ruas.</li> <li>• Tabuleiro em formato de tapete. Ele terá perguntas relacionadas as normas de circulação para motociclistas e ciclistas, como "é permitida a circulação de motocicletas entre veículos?", "a idade mínima para transporte de crianças em motocicletas (garupa) é de 10 anos?", entre outros temas.</li> </ul>				
10.	<p><b>Ambiente Tecnológico para desenvolvimento de Soft Skills</b></p> <p>É um desafio multidisciplinar no qual equipes de estudantes do ensino fundamental séries finais e ensino médio implantam software CAD/CAM para colaborar, projetar, analisar, fabricar, testar e, em seguida, utilizar os carros criados interconectados em ambientes modificados para entendimento dos</p>	UND.	01	R\$ 150.000,00	R\$ 150.000,00

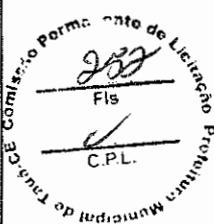
	conceitos mecânicos e físicos de um carro além dos impactos das ações em um volante, como simular os acontecimentos reais em um ambiente controlado para entender os conceitos de velocidade, aceleração e atrito. O desafio inspira os alunos a usar conceitos Maker para aprender sobre física, aerodinâmica, design, fabricação, marca, gráficos, liderança/trabalho em equipe, e aplicá-los de forma prática, imaginativa, competitiva e emocionante. Neste laboratório eles utilizam impressoras 3D para elaboração de recursos para seus projetos.					
11.	<b>Ônibus Maker</b> Veículo caracterizado para educação no trânsito que possui todos os recursos das unidades fixas, exceto a sala digital, em uma unidade móvel para deslocamento geográfico e itinerante no âmbito da circunscrição do Estado do Ceará.	UND	01	R\$ 570.000,00	R\$ 570.000,00	
<b>LOTE 2 – SERVIÇOS</b>						
12.	<b>Materiais Didáticos</b> 1.1 Especificações Dos Materiais Didáticos: os materiais didáticos devem conter: a) os cadernos de atividades devem conter número de atividades suficiente para a realização de aulas semanais ao longo do ano letivo. e focados em atividades e conteúdo para o ensino fundamental I, ensino fundamental II. b) os materiais didáticos devem possuir cadastro ISBN; c) os cadernos de atividades deverão conter conteúdos curriculares e conceitos tecnológicos dentre os temas abaixo exemplificados e outros dos conteúdos Parâmetros da BNCC: 1.2 Ensino Fundamental I  No 1º Ano  Conteúdos:	UND	2.000	R\$ 150,00	R\$ 300.000,00	

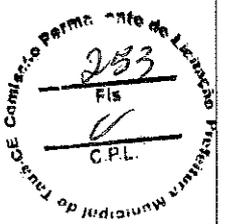


<p>Devem estar alinhadas ao BNCC identificando e acolhendo as semelhanças e diferenças em espaços, lugares, localização, sinalização, figuras geométricas, cuidados no trânsito; planejamento com colegas e instruções de montagem.</p> <p>No 2º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC identificando e elaborando diferentes formas de representação, sejam através de desenhos, mapas mentais ou maquetes representando lugares que fazem parte da vivência, evolução dos meios de transporte, e comunicação, comparando diversos meios de transporte e comunicação, semelhanças e diferenças no modo de se relacionar com a natureza, planejando e produzindo com autonomia, mudanças e permanências, comportamento do condutor e pedestre e surgimento da Lei de Trânsito, rua, sinalizações, sinais de trânsito e placas de identificação, orientações de localização e posição dos objetos, representação do espaço escolar e noções gerais relacionadas ao tempo.</p> <p>No 3º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC notícias sobre o trânsito na cidade e região em que vive, placas de trânsito, autonomia, modos de vida na cidade e no campo, meios de transporte no trânsito, compreensão estrutural do texto, sinalização nos espaços públicos, regras de trânsito nos espaços mais utilizados, mapeamento dos espaços públicos, pessoas no trânsito nas diferentes formas, sinalização vertical, prevenção de acidente de trânsito, requisitos de direção defensiva, meio ambiente, CTB e o meio ambiente, cidadão e suas atitudes, leitura e criação, sinalização no trânsito.</p> <p>No 4º Ano</p>				
---	--	--	--	--



<p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC, ocupação do espaço e o trânsito, mudanças na história, educação no trânsito, reconhecendo o transporte de animais, crianças, idosos nas rodovias, deslocamentos e mudanças de direção e sentido, os direitos e deveres dos autores no trânsito, normas de circulação, cidadania e trânsito na cidade e no campo, legislação, trânsito e circulação de mercadorias em rodovias, trânsito: terrestres, fluviais e marítimos, legislação e o ciclista, fatores de risco.</p> <p>No 5º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem constar Meios de Transporte e sua Evolução e as Disciplinas: Geografia; História; Matemática e Português alinhadas ao BNCC, mobilidade no trânsito, cidadania e condição adversa de trânsito, violência no trânsito, respeito as leis de trânsito, prevenção de acidentes, função dos meios de transporte de acordo com a função da cidade, fatores de risco, a legislação e o motociclista, placas de trânsito e acidente de trânsito.</p> <p>1.3 Ensino Fundamental II</p> <p>No 6º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC, respeito e solidariedade, inclusão no trânsito, direitos e deveres dos atores no trânsito, chegada e uso do automóvel, uso do combustível, indústria automobilística, normas, comportamentos gerais no trânsito, moto, motocicleta, ciclomotor, bicicleta, regulamentação, o capacete e dicas de segurança, desatenção e cansaço, domínio sobre o veículo, distrações ao volante, Não ao celular, infrações no trânsito, estatísticas, vítimas, responsabilidades, causas e consequências, velocidade no trânsito, distância de parada, placas indicativas, ultrapassagem, iluminação, comunicação e controle de velocidade, geolocalização, organização do CTB,</p>				
--	--	--	--	---

<p>interpretação do CTB quanto a circulação de veículos, pedestres e condutores/motoristas.</p> <p>No 7º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC, mudanças e consequências, dados e estatísticas, interpretação de textos verbais, não verbais e multimodais, linguagem visual, gestual e sonora no trânsito, sinalização e sua importância, avanços tecnológicos na fiscalização do trânsito, a liberdade de expressão e o discurso do ódio no trânsito, usos e abusos da buzina, poluição sonora, diferenças entre arte e poluição visual e regulamento no trânsito, propaganda nas ruas, estatísticas, práticas sustentáveis no trânsito, a importância dos catadores e garis, transportes ecológicos e sustentáveis, carona solidária, importância da auto escola no processo de formação do condutor, relação entre teoria e prática no trânsito, etapas para o processo de Habilitação, empreendedores das ruas, jogos eletrônicos que reproduzem o trânsito, simuladores na formação de pilotos,.</p> <p>No 8º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC, discutir casos reais e simulações, mudanças em trâmite, interpretação de textos verbais, não verbais e multimodais, estudo do Código de Defesa do Consumidor e ECA fortalecendo a defesa dos direitos e compreensão, natureza da infração cometida, responsabilidade pela infração, agente e policiamento de trânsito, o auto de infração, prejuízos financeiros, penalidades e medidas administrativas, processo administrativo de recurso de infração e de imposição de penalidades, a primeira CNH, formação necessárias para todas as categorias da CNH, normas gerais de circulação, estatísticas de desrespeito a sinalização, importância e tipos do cinto de segurança, legislação vigente, segurança dos bebês, crianças pequenas, e Pets no trânsito, CONTRAN e suas</p>			
---	--	--	---

<p>atribuições, atribuições do SETRAN, DNIT e suas funções, motoristas de aplicativos e e riscos, segurança dos passageiros e motoristas, do taxi ao transporte de APPs.</p> <p>No 9º Ano</p> <p>Conteúdos:</p> <p>Devem estar alinhadas ao BNCC, as vítimas, estatísticas, campanhas (Maio Amarelo e outras), crimes de trânsito, ação do álcool no organismo, limites de velocidade de acordo com o lugar e a situação, consequências do desrespeito aos limites de velocidade, velocidade no esporte, excesso de horas ao volante, privação do sono, uso abusivo de drogas, desatenção e cansaço e suas consequências, o que diz a legislação vigente, menor não dirige (de quem é a responsabilidade?), estatísticas dos acidentes envolvendo menores ao volante, impactos do trânsito na saúde, primeiros socorros e sua importância, a sequência da ação de socorro; o que fazer primeiro?, sinalização do local e a segurança no local, iniciando o socorro às vítimas, as limitações no atendimento às vítimas, carros inteligentes, carros voadores, transportes alternativos, soluções intercidades ou países com maior velocidade.</p>				
<p>13. <b>Equipe pedagógica e atendimento</b></p> <p><b>Formação e serviços</b></p> <p>Programa de capacitação da equipe de educadores que atuarão na Programa Educação para Cidadania no Trânsito envolve o aprofundamento teórico do modelo, processo de mediação da aprendizagem, conceitos tecnológicos, lógica de programação, conteúdo específico de educação para o trânsito, desenvolvimento de habilidades no educando para o trabalho em equipe e resolução de problemas, entre outros temas abordados.</p> <p>Abrange a prestação de serviços técnicos especializados em Educação para Trânsito para formação inicial, conforme segue:</p> <p><b>Equipe Técnico-Pedagógica Permanente</b></p> <p>Para alcançar os objetivos pedagógicos propostos, faz-se necessário um conjunto de ações a serem</p>	UND	01	R\$ 180.000,00	R\$ 180.000,00

<p>executadas por equipe própria da contratada, junto ao público-alvo a ser atendido pelo programa.</p> <p><b>Serviços Inclusos no Programa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formação inicial de 40 horas contendo metodologia de aprender fazendo e conteúdo específico de Educação no trânsito;</li> <li>- Formação Continuada de dois encontros (20 horas cada);</li> <li>- Execução das atividades pedagógicas na escola de trânsito do município e/ou em outro local definido pelo contratante;</li> <li>- 40 horas ao longo do ano para atividades fora do espaço da Escola na Unidade Municipal de Trânsito.</li> <li>- Desenvolvimento e execução de plano de ação durante o período de férias escolares, atendendo o público em locais públicos (exemplo Shoppings Centers);</li> <li>- Formação de professores para aprender a incorporar o tema de Educação para o Trânsito de maneira transversal, integrada ao Conteúdo Programático da escola;</li> <li>- Plano de atendimento operacional e pedagógico à rede de escolas definidas junto ao Cliente durante o período de vigência do contrato;</li> <li>- Desenvolvimento e execução do projeto pedagógico para a Semana Nacional de Trânsito;</li> <li>- Desenvolvimento de campanhas específicas de acordo com as necessidades do contratante, desde que sejam implementadas com o uso da metodologia e recursos tecnológicos e instrumentais.</li> </ul>				
<b>VALOR TOTAL LOTE 01</b>				<b>R\$ 4.450.000,00</b>
<b>VALOR TOTAL LOTE 02</b>				<b>R\$ 480.000,00</b>
<b>VALOR TOTAL DE TODOS OS LOTES</b>				<b>R\$ 4.930.000,00</b>

b) Condições de pagamento (conforme edital).

c) O prazo de execução é (conforme previsto no edital).

- d) O prazo de validade da proposta e de 60 (sessenta) dias a contar da abertura da licitação.
- e) Se vencedora da licitação, assinará o contrato, na qualidade de representante legal o por seu **PROCURADOR EMERSON WINDSOR DE OLIVEIRA MENDES**, inscrito no CPF sob o nº: 666.018.944-00 e no RG sob o nº : 3434647 SSP-PE, residente e domiciliado na Rua José Maria de Miranda, Nº 300, APTO 903, no bairro de BOA VIAGEM, na Cidade de Recife/PE - CEP: 51.111-250 RECIFE-PE- E-mail: [emersonwindsor@conexaosinapse.com.br](mailto:emersonwindsor@conexaosinapse.com.br).

Recife, 18 de Janeiro de 2024

SINAPSES SOLUCOES E DESENVOLVIMENTO  
HUMANO LTDA:43935216000151

Assinado de forma digital por SINAPSES SOLUCOES E  
DESENVOLVIMENTO HUMANO LTDA:43935216000151  
Dados: 2024.01.18 09:27:20 -03'00'



---

**SINAPSES SOLUÇÕES E DESENVOLVIMENTO HUMANO LTDA**  
CNPJ: 43.935.216/0001-51