

## **RETIFICAÇÃO**

### **EDITAL – Pregão Eletrônico nº 004/2024 – Processo Administrativo nº 00004/2024**

1. O Consórcio Intermunicipal de Desenvolvimento Econômico e Social do Vale do Rio Cuiabá, TORNA PÚBLICA, a retificação ao Edital do Pregão Eletrônico acima mencionado, referente a adequação do subitem 1.2 do Edital, bem descritivo complementar ao Lote 5 LIVRO PLAYCOMBATE – AEDES AEGYPTI e a **da data de realização da sessão pública do certame.**

1.1. **Quanto a adequação do subitem 1.2 do edital ao Pregão Eletrônico nº 004/2024, fica alterado o seguinte:**

#### **ONDE SE LÊ:**

1.2 A licitação será realizada em lote único, formados por dez itens, conforme tabela constante no Termo de Referência, devendo o licitante oferecer proposta para todos os itens que o compõem.

#### **LEIA-SE:**

1.2 A licitação será realizada em oito Lotes, conforme tabela constante no Termo de Referência, devendo o licitante oferecer proposta para todos os itens que o compõem.

## **TERMO DE REFERÊNCIA**

Descrição Complementar ao lote 05 - LIVRO PLAYCOMBATE – AEDES AEGYPTI

LIVRO E MATERIAIS COMPLEMENTARES CONTENDO:

**LIVRO**, que deverá possuir ISBN e deverá conter informações sobre: O que é o Aedes Aegypti. As doenças que o Aedes transmite; Os sintomas de cada uma das doenças; as diferenças entre o Aedes Aegypti e o pernilongo comum; o ciclo de vida do Aedes Aegypti e suas etapas; como se dá a transmissão das doenças; as características dos sintomas de cada uma das doenças transmitidas pelo Aedes Aegypti; as consequências das doenças, como a Microcefalia entre outras; Formas de prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti. O livro deverá conter textos, imagens e, no mínimo doze atividades com o objetivo de autoavaliação a ser realizada pelo leitor. O livro deverá ser compatível com o nível básico de alfabetização com vistas a ser entendido por crianças a partir de oito anos, por jovens e adultos, tendo em vista a abrangência da distribuição à população de várias faixas de escolaridade. As ilustrações e textos devem ser atrativos. As atividades devem oferecer um campo visual amplo. O livro deverá ser impresso colorido, em tamanho aproximado de 18,5x26 cm, capa em papel tríplex com verniz de gramatura no mínimo de 240 gramas e miolo em papel offset no mínimo de 75 gramas, encadernado com dobra e grampos, com, no mínimo, 36 páginas cada livro. A capa do livro deverá ser personalizada com a logomarca do Contratante.

**CARTAZ PARA DIVULGAÇÃO**, em formato A3 impresso colorido em papel couchê gramatura no mínimo 90



gramas com informações resumidas dos conteúdos contidos no livro. No cartaz deverá estar impresso a logomarca do Município.

**CARTELA DE ADESIVOS PARA DIVULGAÇÃO**, em tamanho A4 em papel couchê gramatura no mínimo de 75 gramas com no mínimo 6 adesivos destacáveis com impressão colorida contendo ações positivas para a prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti.

**JOGO DE TRILHA DO CONHECIMENTO PARA LAZER E APRENDIZADO** em formato A3 em papel cartão gramatura no mínimo 280 gramas contendo um caminho de desafios possibilitando que tenha até quatro jogadores simultaneamente. Os desafios deverão ser contextualizados com a temática Aedes Aegypti. Em algumas casas da trilha deverá ser bonificações e punições de acordo com a descrição da casa, levando o jogador a avançar ou retroagir no jogo. Deverá possuir instruções impressas no próprio jogo.

**CARTAS PARA O JOGO DE TRILHA** contidas em 6 folhas A4, formato 210 x 297 mm, couche brilho 250 g/m<sup>2</sup>, 4x1 cores, bem como os pinos, dado para montar, contendo ações referentes a prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti para uso em conjunto com o jogo de trilha do conhecimento.

**CARTELA COM CÓDIGO INDIVIDUAL PARA JOGO DIGITAL** com código para acessar um ambiente virtual on-line através de Navegadores de Internet Chrome e Firefox em computadores, notebooks, tablets e smartphones. O conteúdo do livro deverá estar ampliados na plataforma digital e deverá possuir atividades lúdicas e interativas com as seguintes características do sistema: deverá possuir código individualizado de acesso; o ambiente deverá ser amigável e contextualizado com a proposta acerca do assunto tratado no material sobre o Aedes Aegypti; deverá permitir cadastrar pelo menos dez pessoas/jogador, deverá possuir a função excluir jogador enquanto este não tiver registro de pontuação; o ambiente do jogo deverá possuir pelo menos cinco fases/etapas; cada fase deverá possuir um conteúdo específico com imagens, sons, vídeos e atividades interativas de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividades interativas de preenchimento de lacuna, atividades interativas de embaralhar letras, que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para poder finalizar a fase; o game deverá possuir botões de navegação de avançar e retroagir; deverá possuir configurações de visualização com recursos de acessibilidade como: mudar o tamanho das letras, mudar o contraste das cores, exibir o conteúdo em preto e branco, e voltar as cores normalmente; deverá permitir ativar e desativar o som; deverá possuir o recurso de simplificação do menu de navegação, deverá possuir o recurso de legenda nos vídeos; deverá possuir o recurso áudio descrição nos vídeos. nas atividades o jogador deverá possuir até duas tentativas para acertar cada desafio; deverá possuir feedback da resposta a cada uma das atividades realizadas; deverá informar a pontuação obtida ao final da fase e possuir a opção de gravar pontos para registrar o desempenho; no painel principal do game deverá ser possível ver o desempenho das pontuações obtidas nas fases; deverá possuir classificação de desempenho com parâmetros e premiação com troféus virtuais de recompensa pelo desempenho obtido; deverá possuir relatórios detalhados de cada fase com as informações de respostas a cada atividades; deverá permitir imprimir e exportar os relatórios; deverá possuir ícone de configurações que

deverá permitir que o jogador altere opções do game; deverá possuir Menu de Ajuda com vídeo explicativo e manual do usuário; Deverá possuir recurso onde se possa ver o relatório completo de vários jogadores simultaneamente, com a possibilidade de salvar e imprimir. Deve seguir os princípios gerais definidos na Lei Brasileira da Inclusão, Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, para atingir a conformidade de abrangência geral é preciso apresentar evidências para os itens descritos a seguir: Robustez. O conteúdo deve ser robusto o suficiente para que possa ser interpretado de forma confiável por usuários com diferentes habilidades funcionais, incluindo aqueles que necessitam do uso de tecnologias assistivas por toda sua extensão. Autocontido. A tecnologia deve ser autossuficiente na apresentação do conteúdo e das funcionalidades propostas para atingir seus objetivos. Remoção de barreiras à percepção do conteúdo e das funcionalidades das tecnologias educacionais: Apresentar versão alternativa ao que é apresentado na interface em uso relevante aos objetivos do game. Permitir o controle do tempo de apresentação da informação ou dos conteúdos relevantes aos objetivos do game, quando apresentados (conteúdo e informação) em formato dependente de tempo. Prover versão alternativa em texto para conteúdos e elementos de navegação não textuais relevantes aos objetivos do game. Remoção de barreiras à operação das funcionalidades e elementos de navegação das tecnologias educacionais: Todas as funcionalidades relevantes aos objetivos do jogo ou de gestão devem estar disponíveis em formato alternativo de operação dos elementos de navegação e conteúdo. Garantir tempo suficiente para operação dos elementos de navegação e conteúdo relevantes aos objetivos do game. Remoção de barreiras à compreensão do conteúdo, funcionalidades e elementos de navegação das tecnologias educacionais: Textos e elementos não textuais linguísticos relevantes aos objetivos do game devem ser compreensíveis ao usuário final indicado no momento da proposição. Auxiliar os usuários a identificar os erros de uso das funcionalidades relevantes aos objetivos do game. Auxiliar os usuários a retornar ao uso do conteúdo gameificado após a identificação de erros de uso relevantes aos objetivos do game. Manter ou adaptar a estrutura de navegação e dos conteúdos, relevantes aos objetivos do jogo ou de gestão, quando apresentados em formato alternativo, visando garantir a compreensão desses componentes. Devem ser fornecidas senhas de acesso ao jogo que permita cadastrar até dez outros jogadores, para que, a critério dos usuários, seja possível disseminar na família e na comunidade os conhecimentos veiculados pela tecnologia. A plataforma digital dos conteúdos gameificados deverá permanecer ativa pelo período de um ano a partir da data da entrega dos livros.

**2. Quanto a alteração da data de realização da sessão pública do**

**certame: ONDE SE LÊ:**

|                    |                                                |
|--------------------|------------------------------------------------|
| ABERTURA DE SESSÃO | Dia 01/08/2024 às 09:00 horário de Brasília/MT |
|--------------------|------------------------------------------------|

**LEIA-SE:**

|                    |                                                |
|--------------------|------------------------------------------------|
| ABERTURA DE SESSÃO | Dia 12/08/2024 às 09:00 horário de Brasília/MT |
|--------------------|------------------------------------------------|

**3.** No mais, ficam mantidas e retificadas as demais disposições e exigências do edital e dos anexos do presente pregão presencial.

E para que chegue ao conhecimento dos interessados, expeça-se a presente retificação, cujo Edital deverá ter aviso republicado no Jornal Oficial Eletrônico dos Municípios – Mato Grosso e disponibilizado no site da câmara Municipal de Várzea Grande.

Cuiabá, 31 de julho de 2024.

Rafaela Carlos da Roza  
Pregoeira Oficial