



UF: MG
 Município: BRASILANDIA DE MINAS
 Entidade: PREFEITURA MUNICIPAL

Data: 13/11/2025
 Folha: 1



PROCESSO LICITATÓRIO
 HOMOLOGAÇÃO

Número: 000079 Data: 06/11/2025 Modalidade: 011 - Pregão Eletrônico Sequencial: 000024
 Tipo de Apuração: Menor Preço - Item Comissão Licitação: 000 -
 Objeto: 0000000652 - DISPLAY TOUCH SCREEN E BANCO DE AULAS DIGITAIS

Fornecedor: 35.581.428/0001-50 - NEOPART SOLUCOES TECNOLOGICAS LTDA EPP

Item	Código	Descrição	Unidade Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total Homologação
00001	26605	Display Touch Screen 75" Com Solucao Educacional	UNIDADE	5,0000	19.000,0000	95.000,0000 12/11/2025

Especificação: Display multitouch de 75" polegadas; para prospeção de conteúdo multimídia, estrutura em aço ou alumínio. Não serão aceitos TVs/monitores com moldura digitalizadora de forma separada. O display deverá ser um único produto acomodado em case, com apenas uma fonte de alimentação elétrica, com botão físico único de ligar/desligar que inicia os sistemas operacionais em conjunto com o hardware, e com chave elétrica e ponto único de alimentação elétrica. Proporção Opcional: 16: 9 Luz de fundo: LED. Máx. Resolução: 3840x2160. D-LeadTaxa de atualização da tela: 60Hz Brilho: 350 CD. Taxa de Contraste: 4000: 1 - Ângulo de Visão: 178°(H) / 178°(V) Vida útil: 50.000 Horas.Precisão do Toque 1mm. Potência de saída de som: 02 X 10W ou superior. Fonte de Alimentação: A.C.:100-240v50/60 Hz. Consumo em Standby: ?0.5W. Sistema android 11.0 Sistema OPS. - 1 WIFI Dual- Band 2.4G/ 5G (não será aceito dispositivo adaptador ou módulo wifi externo). Botões frontais para o acesso mais rápido de ligar/desliga. Caixas de som na parte frontal com potência de 2x 15W. Entradas na parte frontal: 02 USB - 01 HDMI - 01 USB TOUCH Entradas na parte traseira: 02 USB 2.0- 01 USB TOUCH - 02 HDMI IN - 01 VGA IN - 01 PC-AUDIO IN - 01 COAX - 01 RJ45 - 01 MIC - 01 RS232 Saídas: 01 USB TOUCH - 01 FONE DE OUVIDOSistema operacional Android 11.0 incluso no Display, com 4 GB de Ram, 32 GB de Memória, processador 2Ghz igual ou superior. CPU Quad-core, loja de aplicativos instalada, suporta arquivos word, excel, power point, PDF e outros.Deve possuir conexão Wireless (antena inclusa), e que permita instalação de aplicativos externos tipo APK, e através da Play Store, o pacote inicial deverá incluir browser de internet e aplicativo do Touch Screen. Idioma em Português do Brasil. Módulo OPS windows, com Windows licenciado, processador 15 igual ou superior, 8Gb de memória Ram e mínimo 256 de memória SSD de armazenamento mínimo. Recursos Multi-Toque Quantidade de Toques Simultâneos: 20 toques (no mínimo). Objetos possíveis para toque: Dedo, caneta de escrita e/ou outro objeto. Tempo de resposta: máximo 10ms. Possuir conexão bluetooth. Proteção de tela e segurança. Vidro temperado de 4mm de espessura com anti-reflexo. Deverá vir Acompanhado do Display Touch Screen:02 Canetas para uso no display Touch Screen.01 Ponteira retrátil com diâmetro de 21 centímetros fechada, 99 centímetros aberta e ponta macia.Controle remoto.Manual do usuário em português do Brasil.01 Suporte de parede do fabricante do equipamento. Software Educacional do Display Touch Screen: Ferramentas auxiliares, para dinâmica da aula, comuns para educação, que fazem a comunicação interativa entre professores e alunos.Software deverá apresentar características de uso multi-toque para um ambiente colaborativo, permitindo a escrita com dedo, caneta e objeto similar incentivando alunos e professores a interagirem e trabalharem juntos Aumentando a eficiência do ensino e apresentações com ferramentas integradas e funcionais para educação e negócios, tais como:Temporizador (timer) Calculadora.Holofote Cortina de tela, ou por figuras geométricas.Acesso a webcam.Ferramentas de matemática com no mínimo: Régua Esquadro Transferidor Compasso.Possibilitar a interatividade de dois usuários de forma simultânea, e independente no quadro multiuso.Possibilidade de gravar própria tela e compartilhar os conteúdos via QR CODE.Interagir e escrever na tela com o conteúdo ou vídeo em movimento.Software educacional licenciado por 12 meses em sistema operacional Windows, segundo as competências digitais da BNCC de identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. O software educacional terá como finalidade a exploração de conteúdos diversos como imagens em altas definições (3d), animações em vídeos, ferramentas explicativas que auxiliam nas simulações digitais de estudos específicos e jogos educacionais, com abordagem em temas essenciais desde o ensino infantil ao médio, podendo também ser usado por profissionais já capacitados e que queiram aperfeiçoar seus conhecimentos. contendo exercícios de práticas com as seguintes funcionalidades: Mais de 1.150 imagens de alta definição em 3d, como Corpo humano, a anatomia do corpo humano envolvendo temáticas para crianças, processos fotoquímicos que exemplificam a produção de energia através da luz solar, fotossíntese, a transição entre o estado gasoso, líquido e sólido denominada mudança de estado. Animações que demonstram as características das fontes domésticas de luz, desde as lâmpadas tradicionais até as luzes LED. Animações que ajudam a desenvolver a percepção espacial, características físicas do oceano, bem como a sua fauna e flora. Placas tectônicas, continentes e oceanos, animações da terra, planeta rochoso, crosta sólida e oxigênio na sua atmosfera, localização geográfica, camada de ozônio e efeito estufa. Capitais e bandeiras dos países do mundo. Animação mostrando o desenvolvimento do embrião e feto humano, esqueleto humano. Animação de Planetas ,animação de desflorestação, animações envolvendo as porções da camada externa e interna da estrutura terrestre abrangendo variações de profundidade. Animações que reproduzem o planeta terra bem como o funcionamento do oxigênio na sua atmosfera e sua localização geográfica. Mapa mundial. Deverá conter animações sobre o funcionamento dos organismos vivos e a relação desses seres com o meio e seu processo de evolução. Conteúdos relacionados a química, física e matemática também deverão ser abordados, cometas, animação e informações sobre o sol, circulação atmosférica. Sistema de coordenadas geográficas, sistema solar e órbitas planetárias, estrutura da terra, , trajeto do sol, partes do corpo Humano, tipos de solo, animais pré-históricos, telescópios, animação de como funcionam os motores a combustão, elétricos e turbinas. Animais marinhos, ciclo do Oxigênio, ciclo de vida das plantas. Animação das principais fontes de poluição das águas, poluição do solo, poluição do ar, massas de ar quente e frio, conhecimentos básicos acerca da alimentação saudável, efeitos do tabagismo nos pulmões, animação para praticar a orientação no espaço. Animação Geométricas, estrutura da terra, mudanças das estações, aparelho reprodutor, mais de 5000 imagens e áudios, mais de 110 aplicações e jogos planejados para ilustração, ferramentas e jogos infantis, como jogo da memória, jogo de rotação 3D, quebra cabeça, grelha de imagens, calculadora, relógio de brincar, tabela de contas, tabela de multiplicação. educação financeira para crianças, jogos de matemática, balança, operações, jogos numéricos, tabela de imagens, enciclopédia de países, globo terrestre, sistema solar, fotografias aéreas, fotografias 3D, minerais, galeria de música, instrumentos musicais, tabela ABC, cartões com Letras, ordem alfabética, vida selvagem, microscópio, podendo variar entre importantes personalidades e cenários históricos e reações naturais. O desenvolvimento de competências e permissões para que os professores preparem lições que incentivem e inspirem os alunos levando em consideração que a Ciência da Informação tem buscado aprimorar os estudos, e como as transformações na comunicação digital pode influenciar de forma positiva na vida do

Handwritten signature



UF: MG
Município: BRASILÂNDIA DE MINAS
Entidade: PREFEITURA MUNICIPAL

Data: 13/11/2025
Folha: 2



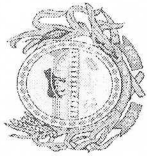
PROCESSO LICITATÓRIO
HOMOLOGAÇÃO

estudante, educador e leitor. As competências digitais não consistem apenas em aprender e desenvolver habilidades tecnológicas. Também envolvem a aquisição de conhecimentos, valores, atitudes, regulamentos e ética sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação, de modo a tirar o máximo de proveito delas. O licitante terá que fornecer uma amostra e realizar uma prova conceito de todos os recursos solicitados em até 03 dias após ser declarado vencedor. GARANTIA DE 12 MESES. Instalação e treinamento inclusos. FORNECER TREINAMENTO PRESENCIAL PARA ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL SENDO QUE OS MESMOS DEVERÃO SER MINISTRADOS INDIVIDUALMENTE POR UNIDADE ESCOLAR DURANT DIA, E PARA TODOS OS USUÁRIOS. (OS TREINAMENTOS SERÃO 01 POR DIA PARA CADA UNIDADE, E 04 HORAS PARA CADA UNIDADE, E 03 HORAS PARA CADA UNIDADE). FORNECER 03 TREINAMENTOS PARA OS ESPECIALISTAS DE CADA ESCOLA ONDE SERÃO FORMADOS TURMAS DE NO MÁXIMO 10 PESSOAS POR TREINAMENTO DE 04 HORAS CADA UM.

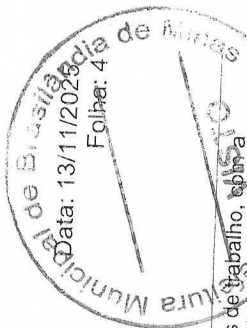
Marca:

00002	26606	Rack Normal - Suporte Movei	5,0000	1.430,0000	7.150,0000	12/11/2025
Especificação:	Rack Normal - Suporte Movei para transporte com ajustes de altura para o Display, 04 rodízios com travas, prateleira, feito em aço com pintura eletrostatica.					
Marca:						
00003	26607	Banco de 150 Conteudos Digitais de Educacao Infantil Com Sistema Interativo Para Acesso de Professor Pelo Período de 12 meses.	3,0000	695,0000	2.085,0000	12/11/2025
Especificação:	BANCO DE 150 CONTEÚDOS DIGITAIS DE EDUCAÇÃO INFANTIL COM SISTEMA INTERATIVO PARA ACESSO DE PROFESSOR pelo período de 12 meses, de acordo com as especificações indicadas abaixo: AULAS DIGITAIS Material pedagógico digital multimídia organizado em aulas com representação gráfica e visual facilitada proporcionando uma experiência de navegação e usabilidade atrativa para os usuários Disponibilização de aulas dos diferentes campos de experiência com indicação das habilidades da BNCC a desenvolver Material pedagógico digital multimídia desenvolvido em seqüências de aulas interativas, que explorem o conteúdo de forma gradual e dinâmica e com a seguinte estrutura pedagógica: Introdução ao tema em estudo, com: Motivação inicial, aproximando o conteúdo ao cotidiano dos alunos, por meio de situações-problema, reflexões, citações, tempestade de ideias ou outras estratégias pedagógicas que gerem engajamento dos alunos Questões de avaliação diagnóstica (diferentes tipologias) totalmente integradas na seqüência pedagógica da aula para identificação do nível de conhecimento prévio dos alunos sobre o tema em estudo Exploração didática do tema em estudo, fazendo uso de: Estratégias ativas e metodologias educacionais eficientes, conectando o novo conteúdo com o conhecimento prévio dos estudantes e suas experiências do mundo real Apresentação das unidades menores de conhecimento de forma lúdico- interativa, gradual, incluindo vídeos, imagens, animações, infográficos, texto, áudios, atividades interativas e outros recursos, de forma a diversificar as abordagens, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem, criando contextos autênticos que promovam a reflexão e ajudem os alunos a fazerem conexões entre os conceitos aprendidos e suas aplicações práticas Avaliação formativa intermediária continuada, com questões de diferentes tipologias totalmente integradas na seqüência pedagógica da aula, promovendo a aplicação e consolidação dos conhecimentos Avaliação final, com um conjunto de atividades e questões de diferentes tipologias, totalmente integradas na seqüência pedagógica da aula e alinhadas aos objetivos pedagógicos específicos e à(s) habilidade(s) da BNCC listados, que forneçam feedback construtivo para o desenvolvimento contínuo do aprendizado Nível de complexidade das aulas adequado para o público-alvo Duração média de cada aula de 50 minutos, permitindo um trabalho pedagógico adequado aos temas e habilidades trabalhadas e uma aprendizagem significativa por parte dos alunos Momentos de avaliação dos conhecimentos dos alunos com diferentes tipologias de perguntas totalmente integradas na seqüência pedagógica da aula - Sim ou Não, Escolha Múltipla, Verdadeiro ou Falso, Seleção, Correspondência, Ordenação, Preenchimento de espaços - que incentivem a participação ativa dos alunos e garantam ao professor um acompanhamento em tempo real da evolução do aprendizado dos alunos Interface de exploração da aula de fácil utilização, com as seguintes características mínimas: Maximizar/minimizar a aula, navegar de forma linear (para a frente e para trás) e acesso rápido às aulas anteriores e posteriores do conteúdo em aula Uso simultâneo na tela de pelo menos duas aulas, facilitando a seqüência pedagógica da exploração didática do conteúdo e o fio condutor da aula Acesso a dinâmicas de interação diretamente na aula, por meio de barra flutuante de acesso rápido e direto, com: Ferramentas de escrita/anotações: totalmente integradas na aula, que permitam a apresentação gradual da informação e a descoberta de informações específicas Ferramentas de questionamento diretamente integradas nas aulas com: Listagem das questões disponíveis na aula, à medida que se navega na aula com possibilidade de selecionar e enviar aos alunos Envio de perguntas aos estudantes por QR code ou código Pin e sistema de acompanhamento de respostas. Sistema de visualização de resultados com gráfico de indicação geral do número de respostas e percentagem das respostas corretas e erradas Sistema de visualização de respostas detalhadas com listagem de estudantes com nome e indicação de resposta correta e incorreta Possibilidade de criação de nova questão pelo professor diretamente na interface da aula (de diferentes tipologias) Acesso a quadro branco, por exemplo, para realização de anotações, esquemas- síntese ou resolução de atividades Encerramento da aula com a possibilidade do professor associar, caso deseje, uma turma para histórico de progresso, facilitando o ponto de situação em sua seqüência de aulas Todas as aulas disponibilizadas na plataforma deverão ser acompanhadas do respectivo plano de aula, de forma a dar suporte ao professor de exploração pedagógica da aula, com as seguintes características mínimas: Enquadramento pedagógico global do conteúdo digital, com a identificação de: Nível de ensino Campo de indicação de: tipo de estratégia pedagógica adotada (por exemplo, exploração, análise, visualização, interpretação, cálculo, questionamento, debate, tempestade de ideias, entre outros) descrição da estratégia pedagógica adotada, com orientações detalhadas sobre como fazer uso pedagógico da aula e da tecnologia disponíveis, fornecendo direcionamentos para o professor sobre como engajar os alunos de maneira eficaz tipo de avaliação das diferentes estratégias desenvolvidas ao longo da aula (diagnóstica, intermediária ou final) Aulas digitais - acesso e navegação. As aulas interativas devem ser disponibilizadas em sistema web que garanta os seguintes requisitos: Autenticação: O sistema web deverá ser intuitivo para que o professor possa realizar o seu cadastro. No momento do cadastro, o professor/usuário deverá inserir o seu nome, e-mail e criar uma senha para acessar o sistema web. Após efetuar o cadastro, o professor deverá conseguir associar componentes curriculares e anos/série que leciona. Todas essas informações serão guardadas para a disponibilização do					

Handwritten signature



UF: MG
 Município: BRASILÂNDIA DE MINAS
 Entidade: PREFEITURA MUNICIPAL



PROCESSO LICITATÓRIO
 HOMOLOGAÇÃO

funcionalidades que permitam: Diferentes modos de exploração: janela, maximizado ou em uso paralelo com videoaula interação com criação de múltiplas áreas de trabalho, opção de possibilidade de deletar área de trabalho criada Possibilidade de abrir arquivos previamente guardados pelo professor com respetivas ferramentas e objetos criados no quadro branco Navegação linear entre as áreas de trabalho criadas (para a frente e para trás) Acesso a ferramentas através de barra flutuante (arrastável para qualquer lugar da área de trabalho), com: Ferramentas de escrita/anotações: caneta, com seleção de diferentes cores, traços e espessuras marcador, com seleção de cores e tamanho borrarca, com seleção de tamanho ferramentas de interatividade, que permitam a apresentação gradual da informação e a descoberta de informações específicas Encerramento do quadro branco com possibilidade de gravar informação criada no seu computador, para uso posterior ou para histórico da sequência pedagógica Banco de questões com funcionalidades que permitam: A acesso a questões categorizadas por componente curricular, nível de ensino e tema com respectivo gabarito A criação de questões com diferentes tipologias (Sim ou Não, Escolha Múltipla, Verdadeiro ou Falso, Seleção, Correspondência, Ordenação, Preenchimento de espaços, Resposta Curta ou Dissertativa) Histórico das questões efetuadas e seus resultados. Espaço do professor que permita: A edição do perfil de cadastro com indicação de armazenamento Quantitativo de videoaulas. Deverão ser disponibilizadas videoaulas baseadas na Base Nacional formatos .docx .xls .pptx pdf para uso pontual sem possibilidade de armazenamento Quantitativo de videoaulas. Deverão ser disponibilizadas videoaulas baseadas na Base Nacional videoaulas das seguintes unidades temáticas: Corpo, gestos e movimentos (mínimo 10 videoaulas) O eu, o outro e o nós (mínimo 10 videoaulas) Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (mínimo 10 videoaulas) Escuta, fala, pensamento e imaginação (mínimo 10 videoaulas) Traços, sons, cores e formas (mínimo 10 videoaulas). Treinamento. Quanto ao processo de capacitação, este deverá compreender: Treinamento online assíncrono para todos os servidores da rede para o uso técnico-pedagógico do material pedagógico digital objeto da licitação através de sistema de formação gamificado com disponibilização de trilha de aprendizagem (carga horária mínima de 1h) para apresentação das ferramentas da plataforma partilha da estrutura e metodologia do material pedagógico disponibilizado perguntas frequentes e outras funcionalidades. Plantões online para esclarecimento de dúvidas e desenvolvimento de competências pedagógicas (3 vezes por semana). Requisitos e suporte técnico: Todos os recursos deverão estar disponíveis para acesso via WEB e deverá existir redundância nos servidores de forma e eliminar a possibilidade de o serviço ficar inacessível ou em provedores de data center da Internet que usem o recurso de "CloudComputing" Ser acessado via web browsers (navegadores) de mercado, compatível principalmente com: Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge. Possibilidade de integração com plataforma educacional existente via hiperligação ou embed code (eg moodle).

Marca:

00004	26608	BANCO DE 650 AULAS DIGITAIS DE ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL COM SISTEMA INTERATIVO PARA ACESSO DE PROFESSOR PELO PERIODO DE 12 MESES.	UNIDADE	3,0000	1.400,0000	4.200,0000	12/11/2025
-------	-------	--	---------	--------	------------	------------	------------

Especificação:

Banco de conteúdos digitais, composto por aulas interativas, com as seguintes características mínimas: Material pedagógico digital multimídia organizado em aulas com representação gráfica e visual facilitada proporcionando uma experiência de navegação e usabilidade atrativa para os usuários Disponibilização de aulas das diferentes componentes curriculares dos diferentes níveis de ensino, com indicação clara / visual dos respectivos anos de acordo com a BNCC Material pedagógico digital multimídia desenvolvido em sequências de aulas interativas, que explorem o conteúdo de forma gradual e dinâmica e com a seguinte estrutura pedagógica: Introdução ao tema em estudo, com: motivação inicial, aproximando o conteúdo ao cotidiano dos alunos, por meio de situações-problema, reflexões, citações, tempestade de ideias ou outras estratégias pedagógicas que gerem engajamento dos alunos questões de avaliação diagnóstica (diferentes tipologias) totalmente integradas na sequência pedagógica da aula para identificação do nível de conhecimento prévio dos alunos sobre o tema em estudo Exploração didática do tema em estudo, fazendo uso de: estratégias ativas e metodologias educacionais eficientes, conectando o novo conteúdo com o conhecimento animações, infográficos, texto, áudios, atividades interativas e outros recursos, de forma a diversificar as abordagens, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem, criando contextos autênticos que promovam a reflexão e ajudem os alunos a fazerem conexões entre os conceitos aprendidos e suas aplicações práticas avaliação formativa intermedária continuada, com questões de diferentes tipologias totalmente integradas na sequência pedagógica da aula, promovendo a aplicação e consolidação dos conhecimentos Avaliação final, com um conjunto de atividades e questões de diferentes tipologias totalmente integradas na sequência pedagógica da aula, alinhadas aos objetivos pedagógicos específicos e at(s) habilidade(s) da BNCC listados, que forneçam feedback construtivo para o desenvolvimento contínuo do aprendizdo Nível de complexidade das aulas adequado para o público-alvo Duração média de cada aula de 50 minutos, permitindo um trabalho pedagógico adequado aos temas e habilidades trabalhadas e uma aprendizagem significativa por parte dos alunos Momentos de avaliação dos conhecimentos dos alunos totalmente integrados na sequência pedagógica da aula com diferentes tipologias de perguntas - Sim ou Não, Escolha Múltipla, Verdadeiro ou Falso, Seleção, Correspondência, Ordenação, Preenchimento de espaços, Resposta Curta ou Dissertativa - que incentivem a participação ativa dos alunos ao professor um acompanhamento em tempo real da evolução do aprendizdo dos alunos Interface de exploração da aula de fácil utilização, com as seguintes características mínimas: maximizar/minimizar a aula, navegar de forma linear (para a frente e para trás) e acesso rápido às aulas anteriores e posteriores do conteúdo em aula uso em simultâneo na tela de pelo menos duas aulas, facilitando a sequência pedagógica da exploração didática do conteúdo e o fio condutor da aula acesso a dinâmicas de interação diretamente na aula, por meio de barra flutuante de acesso rápido e direto, com: Ferramentas de escrita/anotações: Caneta, com seleção de diferentes cores, traços e espessuras Marcador, com seleção de cores e tamanho Borrarca, com seleção de tamanho Ferramentas de interatividade, que permitam a apresentação gradual da informação e descoberta de informações específicas Ferramentas de questionamento diretamente integradas nas aulas com: Listagem das questões disponíveis na aula, à medida que se navega na aula com possibilidade de selecionar e enviar aos alunos Envio de perguntas aos estudantes por QR code ou código Pin e sistema de acompanhamento de respostas. Sistema de visualização de resultados com gráfico e indicação geral do número de respostas e porcentagem das respostas Corretas e erradas sistema de visualização de repostas detalhadas com listagem de estudantes com nome e indicação de resposta correta e incorreta Possibilidade de criação de nova questão pelo professor diretamente na interface da aula (de diferentes tipologias) Acesso a quadro branco e por exemplo, para realização de anotações, esquemas-síntese ou resolução de atividades Encerramento da aula com a possibilidade do professor associar, caso deseje, uma turma.



UF: MG
Município: BRASILÂNDIA DE MINAS
Entidade: PREFEITURA MUNICIPAL

Data: 13/11/2025
Folha: 6

PROCESSO LICITATÓRIO
HOMOLOGAÇÃO

TOTAL GERAL 108.435,0000

Clayton

