



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTES E TURISMO

ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

**CONTRATAÇÃO DE CAPACITAÇÃO E CONSULTORIA EM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E
TECNOLOGIA PARA OS PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL**

**Responsáveis pelo estudo: ARACELI MEZZOMO WEIRICH, INÊS KUMIECHICK MARIANI E
ANA PAULA MICHELON**



1- DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE

As novas gerações trazem consigo diferentes formas de aprendizado, expectativas e interações com a tecnologia e inovação, os métodos tradicionais de ensino podem não ser mais tão eficazes para envolver e motivar esses alunos.

Dessa forma, as práticas pedagógicas que eram eficazes no passado podem não ser as mais adequadas para preparar os alunos para os desafios do futuro e, torna-se imperativo que as práticas educacionais evoluam para preparar os alunos de maneira abrangente.

Além disso, com a publicação do anexo da Base Nacional Curricular Comum voltado a Educação Digital, percebe-se a necessidade de preparar os profissionais quanto ao uso da tecnologia no ambiente escolar, de forma e inovar a ação pedagógica e trabalhar as habilidades digitais nos alunos, preparando-os para atuarem na atual sociedade.

A inovação pedagógica não apenas rompe com métodos tradicionais, mas também promove uma aprendizagem ativa e participativa. Reconhecendo a diversidade de estilos de aprendizado, ela busca atender às necessidades individuais de cada aluno, promovendo inclusão e equidade. Ao incorporar tecnologia e desenvolver habilidades socioemocionais, essa abordagem não só prepara os alunos, mas também fortalece a colaboração entre escolas, famílias e comunidades.

Mais do que uma mudança pontual, a inovação pedagógica continuada representa um compromisso contínuo com a melhoria da qualidade da educação. Ao adotar práticas educacionais mais eficazes, investimos no futuro dos alunos e na construção de uma sociedade mais capacitada e resiliente. Considerando essas constantes mudanças, a necessidade de atualização constante dos métodos de ensino é essencial para garantir que os professores estejam alinhados com as demandas contemporâneas, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora e preparando os alunos para um mundo em constante transformação.

Ao abraçar a inovação pedagógica, estamos não apenas moldando o presente, mas construindo as bases para um futuro educacional mais promissor e sustentável para todos. Pretende-se com esta formação o desenvolvimento e atualização dos conteúdos a serem ensinados e da forma pela qual o ser humano aprende.



2 – DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

Nesse contexto, a formação continuada híbrida e consultoria especializada em inteligência artificial e tecnologia para professores utilizando uma plataforma 100% gamificada tem como propósito inspirar e capacitar professores a explorar novas perspectivas, técnicas e abordagens de ensino inovadoras, estimulando educadores e serem mais eficazes e a impactarem positivamente o ensino e aprendizagem dos alunos. A proposta da empresa: GEN-Z INOVACAO PEDAGOGICA LTDA, é que esta capacitação seja ministrada por profissionais experientes na área, já com pesquisa aplicada em escola pública municipal.

3 - ESTIMATIVA DAS QUANTIDADES

Este programa híbrido combina uma formação on-line, 100% gamificada, com 01 encontro presencial. Na plataforma interativa, o professor participa de uma experiência dinâmica que inclui pontos, níveis e desafios, distribuídos em mais de 200 aulas organizadas em trilhas de aprendizagem, com conteúdos voltados para aplicação prática de ferramentas tecnológicas para educação. Cada aula concluída concede pontos ao professor, e ao finalizar uma trilha, ele recebe um certificado. O programa também inclui uma Biblioteca de Prompts exclusiva, desenvolvida para apoiar o professor no aprimoramento de suas práticas pedagógicas. Além da formação on-line de 120 horas aula, o programa oferece 1 encontro presencial com até 4 horas de duração em data a ser definida conforme disponibilidade dos profissionais. O conteúdo desse encontro será personalizável e escolhido pela contratante, desde que estejam dentro do portfólio da Gen-Z Educação.

ITEM	DESCRIÇÃO	UND.	QTD.	VALOR UND.	VALOR TOTAL
1	ASSESSORIA/FORMAÇÃO PARA PROFISSIONAIS DA ÁREA PEDAGÓGICA DAS UNIDADES DE ENSINO DA REDE MUNICIPAL Durante a assessoria/formação a empresa deverá dispor de profissional especializado na área de Inovação Educacional, gamificação e Inteligência Artificial. A formação Continuada deverá contemplar trilhas pedagógicas que abordem temas como: - Educação Empreendedora	Mês	10	R\$ 3.033,60	R\$ 30.336,00



	<ul style="list-style-type: none">- Chatbots- Ferramentas Google- Curso Canva- Clube do Professor- Biblioteca de Prompts- Ferramentas de IA para pesquisa- Podcast pense fora da sala- Imersão Professor Inovador- Taxonomia de Bloom- ESG- Estratégias para gamificação plugadas e desplugadas- Escrita com IA- Comunicação não violenta (CNV)				
VALOR TOTAL					R\$ 30.336,00

5 - JUSTIFICATIVA PARA PARCELAMENTO

O parcelamento em 10 vezes da contratação da empresa Gen-Z Educação é a solução mais adequada, considerando a restrição orçamentária, a necessidade de flexibilização financeira e as vantagens proporcionadas. O parcelamento permitirá a realização da contratação de forma sustentável, garantindo o atendimento das necessidades e a continuidade de outras atividades importantes da Secretaria de Educação.

6 - CONTRATAÇÃO CORRELATAS/INTERDEPENDENTES

Não se verifica contratações correlatas nem interdependentes para a viabilidade e contratação desta demanda, sendo a contratação gerenciada diretamente entre a Administração Pública e o fornecedor.

7 – DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS PRETENDIDOS

A capacitação visa alcançar diversos resultados positivos, incluindo a atualização pedagógica dos professores, que adotam práticas inovadoras e metodologias ativas para tornar o ensino mais relevante e atrativo para as novas gerações. A modernização do ensino contribui para a redução da evasão escolar, mantendo matrículas e impactando positivamente a saúde financeira da instituição. Além disso, a retenção de estudantes diminui custos e garante estabilidade financeira. A motivação docente é estimulada por uma plataforma gamificada, promovendo um ambiente produtivo e inovador. O programa também cultiva uma cultura de



aprendizado contínuo, mantendo a instituição alinhada às transformações educacionais, o que fortalece sua competitividade, atraindo novos alunos e profissionais qualificados.

8 – VIABILIDADE DA CONTRATAÇÃO

Conforme se verifica no presente ETP, estão configurados os requisitos que sustentam a viabilidade da contratação, como a necessidade da contratação, valor estimado da contratação, entre outros.

ARACELI MEZZOMO WEIRICH
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTES E TURISMO



Assinantes



Araceli Mezzomo Weirich

Assinou em 07/03/2025 às 13:26:39 com Certificado Digital Qualificado, emitido em nome de ARACELI MEZZOMO WEIRICH com o CPF ***.914.779-**, nos termos do § 1º do art. 10 da Medida Provisória nº 2.200-2, de 24 de agosto de 2001.

Eu, Araceli Mezzomo Weirich, estou ciente das normas descritas na Lei nº 14.063/2020, no que se refere aos tipos de assinaturas consideradas como válidas para a prática de atos e interações pelos Entes Públicos.

Veracidade do documento



Documento assinado digitalmente.

Verifique a veracidade utilizando o QR Code ao lado ou acesse o site **verificador-assinaturas.plataforma.betha.cloud** e insira o código abaixo:

XR4

6X0

1ED

Y20