

TERMO DE REFERÊNCIA

REF.: Prestação de serviços de **Monitoria** do Projeto Programando e Aprendendo

1. DO OBJETO

Contratação de serviços de **monitoria em informática**, na modalidade pessoal jurídica ou Micro Empreendedor Individual, para contribuir com as ações de formação que serão desenvolvidas no contexto do Projeto Programando e Aprendendo, no contexto do Projeto Programando e Aprendendo, conforme o **Termo de Fomento** firmado entre o Instituto Idear e o Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente.

A prestação de serviços objeto desta contratação deverá ser prestada por profissionais com experiência na execução de projetos de capacitação profissional, preferencialmente na área de programação para o público-alvo do projeto, visando garantir que as metas propostas sejam atingidas dentro do prazo e orçamento estimados, durante a vigência do referido Termo de Fomento.

2. JUSTIFICATIVA

O Projeto Programando e Aprendendo consiste no desenvolvimento e aplicação de uma metodologia para o ensino de lógica de programação de computadores para **400 (quatrocentas) crianças e adolescentes** por meio da utilização o ambiente e linguagem visual, e sua aplicação no município de Maracanaú-CE, no período de **Abril de 2018 a Fevereiro de 2019**.

O conhecimento específico e o tempo necessário para realização das ações envolvidas, o número elevado de beneficiários e o prazo de vigência do Termo de Fomento, justifica a contratação na modalidade pessoa jurídica ou Micro Empreendedor Individual que possa disponibilizar profissionais, de forma flexível (ex: maior carga horária quando houver maior demanda de serviços, e menor, quando o projeto estiver mais estável, e ainda diversas localidades onde o projeto será realizado), atendendo às demandas da etapa de Capacitação dos Beneficiários do Plano de Trabalho (ver Especificação do Projeto, anexo).

Assim, a contratação da prestação de serviços destina-se à **coordenação e suporte técnico pedagógica** específica do processo formativo a ser conduzido, no contexto do projeto objeto do Termo de Fomento acima referido.

Esclarecemos ainda que a referida contratação se caracterizará como uma contratação necessária e complementar aos recursos disponibilizados pelo Instituto Idear a título de contrapartida, descritos no Plano de Trabalho vinculado ao Termo de Fomento com o Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente, tais como a coordenação geral do projeto, disponibilização de imobilizados da instituição incluindo computadores, móveis, veículos, dentre outros itens previstos no referido documento.

3. ESPECIFICAÇÃO DO SERVIÇO

A empresa contratada deverá garantir, por meio de sua equipe técnica, a execução dos trabalhos necessários ao desenvolvimento das atividades previstas neste documento para o atingimento das metas determinadas e cumprimento dos prazos, de acordo com os padrões de qualidade e normas internas do Instituto Idear.

3.1 Atividades a Serem Desenvolvidas

Será responsabilidade da empresa prestadora dos serviços, o desenvolvimento das ações listadas abaixo:

- Transmitir conhecimento aos educandos na área de programação de computadores, orientando e facilitando o entendimento dos conteúdos programáticos dos cursos;

- Dar assistência coletiva e individual aos alunos;
- Preparar a aula teóricas e práticas dos cursos com antecedência;
- Facilitar a troca de experiências entre os participantes do curso;
- Manter controle diário das presenças educandos;
- Registrar diariamente as atividades desenvolvidas em sala de aula;
- Ser pontual, respeitando os horários de início e término das aulas;
- Disponibilizar os resultados das avaliações realizadas;
- Primar pela disciplina dos educandos em sala de aula, atuando como mediador em eventuais conflitos;
- Proceder de forma que seu comportamento sirva de exemplo para a conduta dos educandos
- Disponibilizar-se para, em sendo demandado, manter interlocução com a coordenação do equipamento social onde os cursos serão realizados, em nome do Instituto IDEAR, sob a orientação deste.

3.2 Perfil e Estimativa Quantitativa dos Profissionais Envolvidos (Equipe Técnica)

Os serviços objeto dessa contratação deverão ser realizados por profissional com experiência na execução de projetos de capacitação crianças e adolescentes, tendo sido estimada a necessidade de 01 (um) profissional com o seguinte perfil:

- Formação técnica, ou superior incompleto (mínimo de 4 semestres), em informática ou área afim;
- Experiência mínimo de 02 (dois) anos com projetos de capacitação de jovens;
- Experiência com as ferramentas utilizadas pelo projeto;
- Conhecimentos intermediários em informática, e em especial na plataforma Office da Microsoft, LibreOffice e internet.

3.2.1 Local da prestação dos serviços e carga horária

Os serviços deverão ser prestados nas instalações da sede do Instituto Idear, localizada no município de Maracanaú-CE, no endereço indicado no rodapé deste documento, bem como em locais dentro do município de Maracanaú, onde o projeto será executado.

A carga horária total estimada para execução dos serviços é de **320 (trezentas e vinte) horas**, que deverá ser prestada de acordo com a demanda das atividades necessárias para o cumprimento das metas do projeto, podendo, portanto, variar mês a mês.

A prestação dos serviços está prevista para acontecer no período de Julho a Dezembro/2018.

3.3 Produtos a serem gerados

Como resultado da prestação de serviços estão previstas as entregas dos seguintes produtos:

- Produto 01 – Relatórios de atividades mensais (ou sempre que demandado) de execução do projeto, com os seus indicadores de desempenho, acompanhados da documentação e instrumentais gerados, em formato a ser aprovado pelo Instituto Idear, contendo a relação de alunos em formação com os seus dados cadastrais, organizados em turmas, com a informação de frequência ao final de cada turma concluída. Nesses relatórios também deverá ser indicada a **carga horária mensal *in loco*** dedicada pelos profissionais da empresa lotados no projeto, e validada pela coordenação geral do projeto;

4. PRAZO

Os serviços deverão ser executados no prazo de até 06 (seis) meses, em acordo com o cronograma de execução do Projeto Programando e Aprendendo, podendo sofrer alterações de acordo o andamento do projeto em comum acordo com o Instituto Idear.

4.1. PREVISÃO DE INÍCIO

Imediatamente após a contratação, prevista para Julho/2018.

5. RECURSOS FINANCEIROS E FORMA DE PAGAMENTO

As despesas decorrentes da contratação correrão por conta do orçamento previsto para a execução das ações pertinentes ao Projeto.

Os pagamentos dos serviços serão efetuados mensalmente de acordo com a execução das atividades previstas neste termo de referência, conforme a carga horária efetivamente cumprida no desenvolvimento das atividades vinculadas ao objeto deste termo de referência, observadas as seguintes condições:

- Apresentação dos relatórios mensais de atividades (Produto 01), conforme modelo a ser definido pelo Instituto Idear (Anexo II) com indicação do cumprimento da carga horária e aprovados pela diretoria do Idear, observada as restrições indicadas no item 3.2.1.

6. FORMA DE PRESTAÇÃO DOS SERVIÇOS

Os serviços deverão ser prestados por profissional com comprovada atuação na execução de serviços especializados para objeto descrito neste termo de referência.

As atividades previstas neste termo de referência deverão ser executadas na sede do Instituto Idear no endereço indicado no rodapé da página, e em telecentros distribuídos pelo município de Maracanaú, sob a gestão do Idear.

As despesas com transporte até a sede do Idear (trajetos de ida e volta), bem como internamento no município de Maracanaú, além da alimentação do monitor, deverão estar inclusas no valor total da proposta.

7. FORMAS DE PARTICIPAÇÃO E CRITÉRIO DE SELEÇÃO

A seguir são detalhadas as formas e regras para participação da seleção.

7.1. As empresas interessadas* deverão encaminhar suas propostas, conforme modelo anexo, contendo minimamente o seguinte:

- Referência expressa sobre o conhecimento e acatamento de todo o teor deste documento;
- Indicação do valor total da prestação de serviços para o período e a validade da mesma;
- Currículo do profissional, vinculado a sua empresa, que desenvolverá as atividades descritas neste termo de referência, considerando o perfil profissional mínimo definido neste termo de referência;

7.2. As propostas deverão ser encaminhadas ao endereço do Instituto Idear, indicado no rodapé deste documento, contendo o currículo do profissional indicado pela empresa para prestação dos serviços objeto deste termo de referência, até as 13h do dia 29/06/2018.

7.3. As propostas serão organizadas em ordem crescente de preço, sendo selecionada como vencedora em cada lote, a proposta com menor preço para execução do lote.

7.3.1. Em qualquer das situações abaixo, a proposta selecionada será desclassificada, e a seguinte na ordem de preço será considerada, e assim sucessivamente:

- Caso o currículo encaminhado pela empresa não apresente a experiência e perfil exigido; ou

- Caso o currículo não tenha sido enviado anexo à proposta.

7.3.2. Se avaliar necessário, o Instituto Idear poderá exigir a comprovação da experiência descrita no currículo do profissional indicado pela empresa para realização dos serviços objeto deste termo de referência. Caso a comprovação apresentada pela empresa não demonstre a experiência exigida, a proposta será desclassificada, retomando a ordem definida no item 7.3.1 (acima).

(*) 7.1. Poderão participar desta seleção, pessoas físicas ou jurídicas. Entretanto, a contratação se dará exclusivamente com empresa ou micro empreendedor individual (MEI). Portanto, caso uma pessoa física participante seja selecionada, esta deverá se cadastrar como Microempreendedor(a) Individual – MEI, no prazo máximo de 02 (dois) dias, após a comunicação do resultado, para se efetivar a sua contratação. O não cadastramento no prazo estipulado, por qualquer motivo, poderá desclassificar a proposta.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Em vista o interesse e forma apresentados para a presente contratação esta pautada em proposta de plano de trabalho cuja aprovação está pendente, o resultado deste procedimento não obriga o idear a contratar com a empresa que for escolhida considerando a melhor proposta.

Maracanaú, 15 de Junho de 2018.



ANTÔNIO WAGNER RODRIGUES ARAÚJO
DIRETOR TÉCNICO – INSTITUTO IDEAR



Anexo I – Modelo de Proposta Comercial

Ao
Instituto IDEAR (Diretoria Administrativa)
Rua 07 (SETE), Nº 268 – Jereissati I
CEP: 61.900-320
Maracanaú/CE

REF: Prestação de serviços de Monitoria do Projeto Programando e Apreendendo.

Encaminhamos abaixo nossa proposta comercial para prestação de serviços, tudo em conformidade com o termo de referência sobre o qual declaramos conhecer todo o teor e acatar todas as suas exigências, atendendo todas as condições ali estabelecidas.

Valor da hora técnica	R\$ _____ (valor por extenso)
Total estimado de horas técnicas	320 (trezentos e vinte) horas
Valor total da proposta	R\$ _____ (valor por extenso)

Prazo de Execução: 06 (seis) meses.

Validade: 60 (sessenta) dias.

ANEXAR:

- Currículo do(s) profissional(is) vinculado(s) à empresa habilitado(s) à prestação dos serviços objeto desta contratação.

Maracanaú, ____ de _____ de 2018.

(Assinatura do Representante Legal)

Razão Social da Empresa Proponente
Número do CNPJ da Empresa
Endereço Completo da Empresa
Telefone da Empresa
Responsável Comercial pela Proposta (se diferente do representante legal)
Telefone Responsável Comercial pela Proposta (se diferente do representante legal)



Anexo II – Modelo de relatório de atividades

Título do Projeto:
Prestador de serviço:
Período do relatório: / / a / /

--

--

--

<hr/>	<hr/>
Prestador de Serviço	Responsável Idear

Anexo III – Especificação do Projeto Programando e Apreendendo

CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

O projeto consiste no desenvolvimento e aplicação de uma metodologia para o ensino de lógica de programação de computadores para crianças e adolescentes por meio da utilização o ambiente e linguagem visual, e sua aplicação no município de Maracanaú-CE. A ferramenta prioritária a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto será o *Scratch* (scratch.mit.edu) desenvolvida pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts – MIT (Massachusetts Institute of Technology), em conjunto com outras ferramentas afins a exemplo do ProgramaE.org.br (studio.code.org).

Scratch é uma linguagem de programação que facilita a criação de aplicações (programas) interativas tais como jogos, simulações, histórias, animações e construções artísticas digitais, e permite o compartilhamento dos projetos na internet. O *Scratch* foi projetado especialmente para crianças e jovens idades entre 8 e 16 anos. Através do *Scratch* as crianças e os jovens aprendem a pensar de maneira criativa, refletindo de maneira sistemática e trabalhando de forma colaborativa, habilidades essenciais para a vida no século 21. Atualmente essa ferramenta é utilizado por milhões de pessoas que criam projetos em escolas, museus, bibliotecas e centros comunitários, em todo o mundo.

Além do ambiente citado acima serão avaliadas de forma complementar as ferramentas e ambientes: Code (code.org), Sploder (www.sploder.com), Hello Ruby (www.helloruby.com/), o APP Inventor (appinventor.mit.edu), e o Hour of Code (Khan Academy – pt.khanacademy.org/computing/hour-of-code/hour-of-code-tutorial/v/welcome-hour-of-code)

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Proporcionar a crianças e adolescentes de Maracanaú autonomia para a aprendizagem através de práticas com o computador, desenvolvendo habilidade para resolução de problemas, senso de inovação e potencialização da criatividade, permitindo o compartilhamento de suas experiências através da Internet, por meio do desenvolvimento de atividades formativas na área de programação computacional.

Objetivos Específicos

- Incluir crianças e adolescentes no mundo da tecnologia, tornando-os autônomos na busca, geração e publicação de conhecimento na internet, em especial, por meio do desenvolvimento de habilidades de lógica de programação;
- Potencializar o uso dos espaços públicos utilizados para atender necessidades referentes a cultura e inclusão digital (laboratórios de informática das escolas, e telecentros públicos), transformando-os, também, em ambientes voltados para qualificação profissional do adolescente, bem como, em ambiente de aprendizagem para as crianças;
- Contribuir para a formação diferenciada de monitores, instrutores e educadores vinculados a telecentros e laboratórios de informática do município, através da capacitação de multiplicadores de uma metodologia para o ensino da programação para crianças e adolescentes;
- Qualificar profissionalmente adolescentes na área de desenvolvimento de aplicativos e em áreas afins, estimulando-os a buscarem formação acadêmica em níveis técnico e superior, contribuindo com a empregabilidade dos mesmos ao saírem do ensino médio.

PÚBLICO ALVO DO PROJETO

Crianças e adolescentes de Maracanaú na faixa etária de 06 a 17 anos, dividido em três grupos: A: de 10 a 13 anos; B: de 14 a 17 anos; C: de 06 a 09 anos, sendo grupo A é aquele onde o projeto deverá ter uma maior ênfase, ou pelo menos, o seu foco inicial. Os demais grupos poderiam ser atendidos de forma pontual como estratégia para utilização da metodologia em outros contextos.

FASES/ ETAPAS DO PROJETO

O projeto está estruturado em 4 (quatro) etapas, apresentadas a seguir, que definem o seu modelo de funcionamento.

I – Planejamento e Estruturação, envolvendo as seguintes ações fundamentais:

- Recrutamento e seleção da equipe técnica;
- Contratação de serviços necessários a execução do projeto;
- Atualização da metodologia de ensino e sua documentação;
- Identificação de parceiros e locais onde o projeto será executado;
- Elaboração do plano executivo do projeto;
- Capacitação dos monitores (instrutores) envolvidos diretamente com a formação.

II – Seleção e Matrícula, consistindo na apresentação projeto junto aos parceiros, incluindo escolas, associações e afins; seguida da seleção, inscrição e matrícula dos beneficiários do projeto, estando organizada da seguinte forma:

- Apresentação e divulgação do projeto incluindo o modelo de funcionamento do mesmo, horários e locais, critérios de seleção, e demais informações relevantes;
- Realização de processo seletivo para identificação dos beneficiários;
- Matrícula e lotação dos beneficiários nas turmas.

III – Capacitação dos Beneficiários, que está dividida em 2 ciclos de formação (carga horária de cada ciclo ainda precisaria ser dimensionada, mas deverá ficar em torno de 20-30 horas-aula), separadas por uma atividade de avaliação e ajustes, seguidas da apresentação dos trabalhos finais, conforme indicado a seguir.

- Execução do primeiro ciclo de turmas, com duração de 3-4 meses de atividades formativas;
- Revisão e ajustes metodológicos, visando adequar o projeto a realidade encontrada;
- Execução do segundo ciclo de turmas, com duração de 4-5 meses de atividades formativas;
- Apresentação dos trabalhos (projetos educativos) desenvolvidos em cada turma.

IV – Avaliação e Conclusão, que consistirá do seguinte:

- Avaliação e ajustes finais da metodologia e da documentação do projeto;
- Elaboração do relatório final do projeto.

Cronograma do Projeto

Etapa	Meses de Execução*									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Planejamento e Estruturação	X	X								
2. Divulgação, Seleção e Matrícula		X					X			
3. Capacitação dos Beneficiários		X	X	X	X	X	X	X	X	X
4. Avaliação, Ajustes Metodológicos e Conclusão						X				X

(*) O projeto terá duração de 10 meses, com execução prevista para o período de Abr/2018 a Fev/2019

METAS DO PROJETO

- 01 metodologia para ensino de programação atualizada;
- 400 crianças/adolescentes incluídos tecnologicamente e com capacitação em lógica de programação;
- 03 multiplicadores capacitadas na metodologia;
- 03 espaços de inclusão tecnológica atendidos, incluindo telecentros e laboratórios de informática de escolas públicas.