



ETP - Estudo Técnico Preliminar - Lei 14.133/21

Ref. PREGÃO ELETRÔNICO Nº .../2024

PROCESSO Nº .../2024

1 - INTRODUÇÃO

1.1. Este documento é consiste na primeira etapa do planejamento, apresentando estudos para a contratação de solução de forma a atender às necessidades discriminadas, detalhando a necessidade, identificando a melhor solução, em observância legislação.

2 - OBJETO

2.1. **Aquisição de Kit Aedes aegypti** para atender o projeto de combate ao mosquito, conforme especificações e condições constantes deste estudo.

3 - DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE

3.1. É evidente a necessidade de intensificar as medidas de combate ao Aedes aegypti. O Estado de São Paulo declarou estado de emergência após registrar 300 casos confirmados de dengue por 100 mil habitantes.

O Portal do Governo de SP anunciou o Plano de Emergência, que consiste em uma série de ações elaboradas com base na experiência adquirida no enfrentamento das transmissões anuais de dengue.

3.2. O decreto de emergência possibilitará que o Estado e os municípios implementem medidas com maior celeridade e recebam recursos adicionais do governo federal. Cada município poderá, após analisar seu cenário epidemiológico, decretar emergência em âmbito local, utilizando os recursos disponíveis para combater o Aedes aegypti.

3.3. Segundo Regiane de Paula, coordenadora em saúde da Coordenadoria de Controle de Doenças (CCD), foi apresentado um Plano de Ação à Emergência em Saúde Pública. Esse plano contempla uma série de ações diferenciadas e baseadas na experiência acumulada no combate às transmissões anuais de dengue. Ele foi elaborado com rigor técnico e critérios epidemiológicos, seguindo sempre os princípios científicos. O plano orientará as ações nos principais setores envolvidos no controle das arboviroses, como vigilância epidemiológica, laboratorial e sanitária, controle vetorial, assistência à saúde, educação/comunicação e mobilização social, abrangendo diversos cenários de transmissão, seja municipal, regional ou estadual. A aquisição prevista neste estudo está alinhada com o eixo da educação/comunicação e mobilização social.

3.4. Dados atualizados até 4 de março revelam que 131 municípios do Estado registraram mais de 300 casos por 100 mil habitantes. Dentre eles, 22 municípios paulistas já decretaram emergência.

4 - Ações integradas

4.1. Plano Estadual de Contingência das Arboviroses Urbanas, tem sido apontado por especialistas como o principal responsável pelos resultados alcançados no Estado. Entre



as principais ações e recomendações encontra-se a necessidade de realização de atividades educativas em escolas, rodovias e pontos de grande circulação. O Estado promoveu o DIA D com a adesão da maioria dos municípios e em cerca de cinco mil escolas públicas do Estado, portanto, nosso Município não pode deixar de exercer.

5 - Alinhamento com as necessidades pedagógicas da Rede Municipal de Educação:

5.1. Dentro das demandas de nosso município, foram avaliados diversos materiais e selecionados aqueles que atendem às características alinhadas aos interesses de nossos profissionais de saúde e às necessidades de nossa comunidade. Estaremos também em sintonia com as iniciativas do Governo do Estado, incluindo educação/comunicação, mobilização social e atividades educativas em escolas, rodovias e locais de grande circulação.

5.2. A Secretaria da Saúde já vem conduzindo diversas campanhas educativas junto à população local para conscientização sobre os riscos à saúde causados pela dengue. Estas campanhas incluem slogans como "Não subestime a dengue", "Já limpou seu terreno ou quintal hoje?" e "Tempo chuvoso é motivo de alerta". Além disso, a Secretaria tem empreendido ações eficazes no combate à dengue, realizando visitas domiciliares para identificação de focos do mosquito.

5.3. Abaixo estão os principais diferenciais dos materiais selecionados:

5.4. Os materiais incluem recursos impressos e jogos interativos que enriquecem a participação de toda a comunidade, tornando as atividades mais envolventes. Eles atendem tanto às preferências das crianças e jovens, que são verdadeiros nativos digitais, quanto às necessidades dos adultos, que ainda valorizam o material impresso.

5.5. Os livros apresentam um conteúdo híbrido que promove educação/comunicação e mobilização social, atingindo diversos públicos, desde os alunos nas escolas até seus pais e toda a comunidade. Eles também promovem a inclusão digital, ensinando o uso responsável e eficaz das ferramentas digitais.

5.6. O material inclui um jogo de tabuleiro que proporciona conhecimento e conscientização de forma lúdica para toda a família. Ele demonstra as atitudes corretas no combate ao *Aedes aegypti* e alerta para os erros frequentes que prejudicam as pessoas, resultando em perdas lamentáveis de entes queridos.

5.7. O cartaz e os adesivos reforçam a ideia de que o combate ao *Aedes aegypti* não deve ser responsabilidade apenas dos profissionais de saúde, mas sim de toda a sociedade. Eles incentivam a divulgação e garantem que todos saibam quais ações devem ser realizadas individualmente, essenciais para o sucesso do combate.

5.8. Diante da importância desses aspectos, é crucial que nosso município invista em recursos que ampliem o conhecimento e permitam que nossa campanha de combate ao *Aedes aegypti* alcance toda a população, não se limitando apenas aos profissionais de saúde.

5.9. Portanto, a aquisição tem como objetivo abrir novas frentes de conscientização em toda a população, levando a mensagem de prevenção e combate ao *Aedes aegypti* a



todos os cantos da cidade, seja em residências, escolas ou estabelecimentos comerciais, visando uma disseminação mais eficaz da informação e conscientização.

6 - PREVISÃO NO PLANO DE CONTRATAÇÕES ANUAL

6.1. É imperativo que o plano anual de contratações inclua uma previsão das compras a serem realizadas durante o ano subsequente. No entanto é possível seu ajuste quando necessário, e efetuar compras no ano de sua execução, a fim de reajustar itens, cancelar ou incluir novos, caso se constate a necessidade durante o exercício. Considerando a atual situação, neste município se têm testemunhado um aumento significativo nos casos de dengue, sugerindo uma possível epidemia em breve, sendo urgente a adoção de medidas necessárias para combater as causas que contribuem para a propagação da doença, destacando-se a importância da conscientização da população. A adaptação do plano anual visa atender às necessidades urgentes decorrentes da pandemia, identificadas ao longo do exercício financeiro, justificando-se a revisão das alocações orçamentárias.

7 - REQUISITOS E QUANTITATIVOS DA CONTRATAÇÃO

7.1. É obrigatório o fornecimento de materiais em atendimento ao projeto de acordo com as seguintes especificações:

Item	Descrição dos materiais:	Qtde
01	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 e 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 tríplice 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. CARTAZ PARA DIVULGAÇÃO, em formato A3 impresso colorido em papel couchê gramatura no mínimo 90 gramas com informações resumidas dos conteúdos contidos no livro. 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/m², 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. Os conteúdos de cada fases/etapas devem 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. 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.	
--	---	--

7.2. Os produtos se destinam aos municípios de CAIABU, CÂNDIDO MOTA, IBIRAREMA, IEPÊ, NANTES, OURINHOS, PALMITAL, PARAGUAÇU PAULISTA, PAULISTANIA, QUATÁ, SANDOVALINA E TARUMÃ.

7.2. Quantidade estimada por município:

ITEM	MUNICÍPIO	QUANTIDADE DE KIT
1.	Caiabu	500
2.	Cândido Mota	420



3.	Ibirarema	3.000
4.	Iepê	1.117
5.	Nantes	50
6.	Ourinhos	5.000
7.	Palmital	1.600
8.	Paraguaçu Paulista	3.000
9.	Paulistânia	10
10.	Quatá	1.500
11.	Sandovalina	1.500
12.	Tarumã	1.150
TOTAL DE KITS		18.847

8 - Apresentação das Amostras

8.1. Não será exigida.

9 - LEVANTAMENTO DE MERCADO

9.1. A obtenção de recursos informativos, educativos e recreativos destinados a estudantes e à população em geral é um componente crucial no processo de sensibilização, desempenhando um papel fundamental na promoção de uma mentalidade de combate ao Aedes aegypti.

9.2. O material recreativo desempenha um papel fundamental ao envolver o público de forma dinâmica e divertida, aumentando a eficácia das iniciativas educativas e de sensibilização sobre o combate ao Aedes aegypti. Também foi levada em conta a disponibilidade imediata e a capacidade de entrega rápida, alinhadas aos objetivos para os quais a aquisição do material se destina.

10 - ESTIMATIVA DO PREÇO DA CONTRATAÇÃO

Item	Descrição dos materiais:	Qtde	Unitário	Total
01	LIVRO E MATERIAIS CONTENDO: Livro, cartaz para divulgação, cartela de adesivos para divulgação jogo de trilha do conhecimento para lazer e aprendizado, cartas para o jogo de trilha, cartela com código individual para jogo digital, conforme discriminação do item VII	18.847	200,56	3.779.954,32

11 - DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

11.1. O presente processo envolve a aquisição de materiais suplementares para fortalecer o projeto de combate ao Aedes aegypti, visando não apenas aprofundar o conhecimento, mas também ampliar o alcance da nossa campanha. Buscamos não restringir a conscientização apenas aos profissionais de saúde, mas expandi-la para toda a população. Esta iniciativa visa estabelecer novos pontos de conscientização em toda a cidade, seja em residências, escolas ou estabelecimentos comerciais, para promover uma disseminação mais eficaz de informações e conscientização sobre o combate ao mosquito.



12 - DEMONSTRATIVO DOS RESULTADOS PRETENDIDOS

12.1. A aquisição de materiais para o projeto de combate ao Aedes aegypti objetiva ampliar a abrangência da campanha, permitindo que alcance toda a população, abrindo novas frentes de conscientização em todos os pontos da cidade, com possível aumento da eficácia na disseminação da informação e conscientização sobre o combate ao mosquito.

13 - CONTRATAÇÕES CORRELATAS E OU INTERDEPENDENTES

13.1. Não foram identificadas outras contratações que possam interferir nesta contratação ou ser por ela impactada.

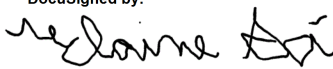
14 - IMPACTOS AMBIENTAIS

14.1. Não há impactos ambientais decorrentes da contratação pretendida e/ou utilização dos produtos ora previstos.

15 - VIABILIDADE DA CONTRATAÇÃO

15.1. As análises iniciais indicaram que é tecnicamente viável e fundamentadamente necessário adquirir materiais suplementares para atender ao projeto de combate ao Aedes aegypti, que é o foco do presente processo.

Assis, 29 de abril de 2024.

DocuSigned by:

B0916389292A4CE...

ELAINE COSTA DE SÁ
CPF: 316.795.678-02
e-mail: centrodesaude@quata.sp.gov.br

DocuSigned by:

492A2B706E4C45F...

RAPHAEL BATISTA RIBEIRO
CPF: 388.687.628-46
e-mail: secretariasade@quata.sp.gov.br

DocuSigned by:

BFF9D7947F2B420...

STACY CAMILA LEME
CPF nº 368.473.098-06
e-mail: stacy.lemme@hotmail.com