

INST.FED.SÃO PAULO/CAMPUS SÃO PAULO

Estudo Técnico Preliminar 25/2026

1. Informações Básicas

Número do processo: 23306.005022.2026-74

2. Descrição da necessidade

2.1. Objeto e Contextualização

A presente demanda fundamenta-se na necessidade de aquisição de jogos educativos e acessórios a serem utilizados pelos estudantes e servidores do Campus São Paulo em ações do projeto "Pertencer é Permanecer", ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) – Campus São Paulo.

A disponibilidade destes itens é condição fundamental para a materialização de ações que buscam garantir a permanência estudantil, estruturando espaços de convivência saudáveis, promovendo a integração, a identidade coletiva e o suporte ao percurso formativo dos discentes, com prioridade para o público-alvo da educação básica.

As ações compõem o Projeto Pertencer é Permanecer, que será executado com recursos já aprovados de emenda parlamentar e que se alinha a Programas e Ações prioritárias do Ministério da Educação, em particular, às ações: 20RG - Reestruturação e Modernização das Instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica; e 20RP – Apoio à Infraestrutura para a Educação Básica.

2.2. O Problema a ser Resolvido

O problema central reside na escassez de recursos pedagógicos e materiais de integração adequados no campus para subsidiar as ações de permanência estudantil. Diante disso, a aquisição destes itens busca atuar diretamente na construção dos processos de pertencimento estudantil e seus desdobramentos no fenômeno da evasão escolar. Além disso, surge como uma medida preventiva no combate a situações de sofrimento emocional decorrentes da falta de vínculos e de processos de pertencimento que valorizem a diversidade das juventudes.

2.3. Perspectiva do Interesse Público

Sob a ótica do interesse público, a contratação justifica-se pelos seguintes pilares:

- **Cumprimento da Missão Institucional (PDI 2024-2029):** O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) do IFSP (Resolução nº 15/2026) estabelece como meta o fortalecimento da Educação Profissional e Tecnológica. Esta contratação assegura o direito do aluno de acessar um ambiente de permanência qualificado, integrado e acolhedor, indispensável para a proteção de seu percurso formativo.
- **Desenvolvimento da Cidadania e Identidade Coletiva:** Ao incentivar a convivência saudável e a valorização da diversidade das juventudes por meio de atividades integrativas, o IFSP atende à demanda social de formação cidadã, preparando estudantes integrados à comunidade e fortalecidos em suas habilidades socioemocionais.
- **Promoção do Bem-Estar e Proteção à Saúde Mental:** A contratação atende ao interesse público ao oferecer alternativas coletivas que combatem o isolamento no ambiente escolar. Ao fortalecer redes de apoio e convivência no cotidiano do campus, a instituição atua na proteção do bem-estar dos discentes, criando um ambiente favorável ao pleno desenvolvimento de suas potencialidades.

3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
Diretoria de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação	José Otavio Baldinato

4. Descrição dos Requisitos da Contratação

Os requisitos abaixo são indispensáveis para garantir que o objeto disponha de padrões mínimos de qualidade e práticas de sustentabilidade, permitindo a seleção da proposta mais vantajosa para subsidiar as ações de integração do projeto "Pertencer é Permanecer".

4.1. Requisitos de Qualidade e Desempenho (Especificações do Objeto)

- **Resistência ao Uso Contínuo:** Os materiais devem ser confeccionados em material resistente e adequado ao manuseio contínuo e rotativo por múltiplos usuários, apresentando impressão nítida, cortes precisos e alta durabilidade.
- **Acondicionamento pós-uso:** Cada jogo deve vir acompanhado de embalagem rígida em papel-cartão resistente, estojo com fecho magnético ou embalagem original equivalente do fabricante, que seja adequada para o devido armazenamento, organização e proteção de todas as peças e cartas após o uso.

4.2. Critérios e Práticas de Sustentabilidade (Especificações Técnicas e Obrigações)

Observância de práticas que minimizem o impacto ambiental tanto no que se refere à produção quanto à logística de entrega dos materiais, com a vedação de componentes plásticos ou têxteis nocivos. Além disso, é obrigação da contratada recolher e destinar corretamente as embalagens de transporte que não sejam essenciais ao armazenamento no Campus.

4.3. Condições de Aceitabilidade

Os itens devem ser completamente isentos de rebarbas, mofo, falhas de impressão, acabamento ou odores químicos fortes que comprometam o uso, apresentando ainda identidade visual e iconografia atualizadas que assegurem clareza visual, legibilidade e acessibilidade para o manuseio dos estudantes. Serão rejeitados os produtos com embalagens originais violadas, ausência de componentes essenciais à mecânica do jogo ou que descumpram os padrões de qualidade e marcas de referência citadas.

5. Levantamento de Mercado

Em atendimento ao § 4º, Art. 6º, da IN SEGES/ME nº 65/2021, foi realizada a pesquisa de preços no Portal de Pesquisa de Preços do Compras.gov.br e o levantamento de mercado, com apresentação de orçamentos de empresas que oferecem os itens do objeto deste processo, com vistas à aquisição de jogos educativos e acessório. A fim de atender às necessidades do Campus São Paulo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - IFSP, procedeu-se à análise técnica ora apresentada, com base nas pesquisas de mercado realizadas em consonância com as disposições contidas na IN SEGES nº 65/2021.

O preço de referência máximo adotado para este processo encontra-se pormenorizado no mapa comparativo de preços que consta em anexo ao presente ETP Digital.

As pesquisas de mercado e as pesquisas no Portal de Pesquisa de Preços do Compras.gov.br encontram-se anexas a este ETP.

6. Descrição da solução como um todo

6.1. Definição da Solução

A solução consiste na aquisição de jogos educativos e acessórios a serem utilizados pelos estudantes e servidores do Campus São Paulo em ações do projeto "Pertencer é Permanecer". A entrega do objeto será estruturada em parcela única, conforme a necessidade de distribuição e uso imediato dos materiais:

- **Itens 01 a 39:** Entrega em parcela única (01 entrega), para materiais de consumo duráveis e não perecíveis.

7. Estimativa das Quantidades a serem Contratadas

A estimativa das quantidades foi definida em estrita consonância com o planejamento das ações do projeto "Pertencer é Permanecer". Foi levada em conta a necessidade de disponibilizar um acervo diversificado que atenda, de forma simultânea e coletiva, a múltiplos grupos de usuários.

	Descrição	Quantidade
Item 1	Jogo de tabuleiro de semear as peças em sequencia, equivalente ao "Mancala"	2
Item 2	Jogo de peças de encaixar com números, equivalente ao "Dominó"	2
Item 3	Jogo de cartas de associação e descarte, equivalente ao jogo "Uno"	2
Item 4	Jogo de cartas com naipes e números, equivalente ao "Baralho"	2
Item 5	Jogo de tabuleiro estratégico com gestão de recursos, equivalente ao "Catan"	2
Item 6	Jogo de tabuleiro de mistério, equivalente ao "Detetive" ou "Clue"	2
Item 7	Jogo de cartas educativo baseado em ordem cronológica de eventos históricos, equivalente ao "Timeline"	2
Item 8	Jogo de tabuleiro sobre construção de rotas ferroviárias entre as cidades, equivalente ao "Ticket to Ride"	2
Item 9	Jogo de tabuleiro cooperativo para enfrentamento de surtos de doenças globais, equivalente ao "Pandemic"	2
Item 10	Jogo de cartas rápido, focado em percepção visual e reflexos, equivalente ao "Dobble"	2
Item 11	Jogo de tabuleiro para desenvolver habilidade como: comunicação, interpretação de imagens e raciocínio lógico, equivalente ao "Dixit"	2
Item 12	Jogo de tabuleiro de raciocínio abstrato e padrões geométricos, equivalente ao jogo "Azul"	2
Item 13	Jogo de tabuleiro de negociação e gestão de propriedade, equivalente ao "Monopoly"	2
Item 14	Jogo de tabuleiro de dedução lógica, equivalente ao "Senha" ou "Mastermind"	2
Item 15	Jogo de cartas de blefe e dedução social, equivalente ao "Coup"	2
Item 16	Jogo cooperativo de cartas para formar uma sequencia de cores, equivalente ao "Hanabi"	2
Item 17	Jogo de cartas de estratégia com temática medieval, equivalente ao "Citadels"	2
Item 18	Jogo de cartas sobre conhecimento gerais nacional, equivalente ao "É Top!? Brasil"	2
Item 19	Jogo de tabuleiro de raciocínio lógico e visão espacial, equivalente ao "Ubongo"	2
Item 20	Jogo de cartas de comunicação e expressão dinâmica, equivalente ao "Say My Name"	2
Item 21	Jogo de Tabuleiro de estratégia e lógica Ambientado na Cultura Maia, equivalente ao "Tzolk'in: O Calendário Maia"	2
Item 22	Jogo de tabuleiro sobre astronomia e história da ciência, equivalente ao "Galileo Galilei"	2
Item 23	Jogo de tabuleiro educativo de estratégia e simulação ecológica, equivalente ao "Wingspan"	2
Item 24	Jogo de tabuleiro de educação ambiental e preservação da fauna, equivalente ao "Santuário"	2
Item 25	Jogo de cartas sobre civilizações antigas, equivalente ao "7 Wonders"	2
Item 26	Jogo de tabuleiro sobre imigração no Brasil, equivalente ao "Imigrantes"	2

Item 27	Jogo de tabuleiro sobre arqueologia e cultura marajoara, equivalente ao "Marajoara	2
Item 28	Jogo de cartas musical com integração digital, equivalente ao "Hitster"	2
Item 29	Jogo de cartas estratégico e cultural, equivalente ao "Capulana"	2
Item 30	Jogo de tabuleiro de restauração ecológica e biodiversidade sulamericana, equivalente ao "Rewild: South America"	2
Item 31	Jogo de tabuleiro cooperativo sobre sustentabilidade, equivalente ao "Daybreak"	2
Item 32	Jogo de tabuleiro com temática em botânica, equivalente ao "Arboretum"	2
Item 33	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 56 x 87mm. Pacote com 100 unidades.	10
Item 34	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 57.5 x 89mm. Pacote com 100 unidades.	15
Item 35	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 70 x 120mm. Pacote com 100 unidades.	3
Item 36	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 63.5 x 88mm. Pacote com 100 unidades.	9
Item 37	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 45 x 68mm. Pacote com 100 unidades.	3
Item 38	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 65 x 100mm. Pacote com 100 unidades.	4
Item 39	Protetor de cartas (sleeve), tamanho 43.5 x 67.5mm. Pacote com 100 unidades.	4

8. Estimativa do Valor da Contratação

Valor (R\$): 15.123,84

8.1. Preços Unitários e Memória de Cálculo

O valor estimado para a presente contratação foi apurado mediante a realização de pesquisas no Portal de Pesquisa de Preços do Compras.gov.br e levantamento de orçamentos com empresas do setor. Com base nesses dados coletados, estruturou-se um Mapa Comparativo de Preços que consta em anexo. Os preços unitários referenciais e o valor total foram obtidos através da média aritmética dessas cotações para a composição dos custos dos 39 itens.

8.2. Metodologia de Pesquisa e Documentos de Suporte

A definição dos valores seguiu os parâmetros da Instrução Normativa SEGES/ME nº 65/2021, utilizando como fontes de dados:

- **Sistema Oficial de Governo (Pesquisa de Preços - Compras.gov.br):** Consulta a contratações similares realizadas pela Administração Pública, garantindo o alinhamento com os preços praticados no mercado governamental;
- **Sítios Eletrônicos Especializados:** Coleta de preços em portais de venda especializada nos itens do objeto para balizamento de mercado;
- **Documentação Complementar:** O processo de levantamento, os relatórios de sistema e as capturas de tela dos preços pesquisados estão consolidados nos autos do processo administrativo vinculados à referida Pesquisa de Preços.

8.3. Valor Total Estimado

O valor total estimado para a contratação é de **R\$ 15.123,84** (Quinze mil, cento e vinte e três reais e oitenta e quatro centavos.):

- **Itens 01 a 39:** R\$ 15.123,84

8.4. Publicidade da Estimativa

A Administração opta pela publicidade dos valores estimados desde a fase de divulgação do edital, visando a transparência e orientando o mercado quanto aos parâmetros de aceitabilidade de preços.

9. Justificativa para o Parcelamento ou não da Solução

Aquisição para entrega única, tendo em vista a necessidade de disponibilizar o acervo completo de jogos de forma concomitante para o atendimento das ações de permanência vinculadas ao projeto "Pertencer é Permanecer".

10. Contratações Correlatas e/ou Interdependentes

Não foram identificadas contratações correlatas ou interdependentes que exijam adequação.

11. Alinhamento entre a Contratação e o Planejamento

O objetivo da contratação está alinhado com as diretrizes institucionais de assistência estudantil do IFSP, voltadas ao fortalecimento das ações de permanência. A aquisição procura atender diretamente às metas estabelecidas no plano de planejamento do campus para o desenvolvimento dos processos de pertencimento e suporte ao percurso formativo dos estudantes.

12. Benefícios a serem alcançados com a contratação

O principal benefício é a formação de espaços de convivência saudáveis que favoreçam a integração e o bem-estar dos estudantes. Esta contratação permite a execução prática do projeto "Pertencer é Permanecer", fornecendo recursos que irão auxiliar no fortalecimento dos vínculos interpessoais e na proteção do processo de formação dos discentes.

13. Providências a serem Adotadas

Não se aplica

14. Possíveis Impactos Ambientais

Não foram identificados impactos ambientais negativos decorrentes desta aquisição.

15. Declaração de Viabilidade

Esta equipe de planejamento declara **viável** esta contratação.

15.1. Justificativa da Viabilidade

A equipe de planejamento declara viável esta contratação.

16. Responsáveis

Todas as assinaturas eletrônicas seguem o horário oficial de Brasília e fundamentam-se no §3º do Art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

JOSE OTAVIO BALDINATO

Diretor de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação

VITORIA CARVALHO TELES

Assistente em Administração



Assinou eletronicamente em 17/09/2026 às 15:54:18.