

São José dos Campos, 21 de fevereiro de 2025

Recurso

OSC: Instituto Social e Educacional Adonai

Ao Departamento de Gestão de Projetos Especiais
À Comissão de Seleção

Ref.:

Edital de Chamamento nº **02/SEC/2025**

Objeto: Atividades Complementares para Educação Integral –TECNOLOGIA

Trata-se de recurso contra o resultado proferido pela comissão de seleção do referido Edital e publicado no dia 21/02/2025, através do endereço eletrônico:
<https://www.sjc.sp.gov.br/media/303510/ata-de-analise-dos-resultados.pdf>

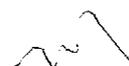
O resultado proferido pela comissão **desclassificou todas** as proponentes, gerando uma convocação para apresentação de novas propostas com prazo final em 10/03/2025.

Dito isso, seguem os argumentos refutativos alusivos à desclassificação da OSC Instituto Social e Educacional Adonai.

Preliminarmente, descreveremos as situações previstas no Edital relacionadas à desclassificação de proponente.

- a) Organizações da Sociedade Civil com no mínimo 01 (um) ano de cadastro ativo com base no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ, experiência prévia na realização do objeto da parceria, capacidade técnica e operacional.

A exigência acima é descrita no **subitem 1.1. do Edital**, onde de forma objetiva indica a desclassificação de uma proponente que não comprovar um ano de cadastro ativo com base no CNPJ, bem como não comprovar experiência prévia na realização do objeto da parceria, capacidade técnica e operacional (comprovação essa que se dá no portfólio técnico).



- b) **Somente será aprovado** o documento entregue em formato de portfólio contendo, no mínimo, os seguintes itens: Capacidade técnico-operacional da instituição proponente; e Evidências de realização de atividades ou projetos relacionados ao objeto da parceria, ou de natureza semelhante, contemplando todas as faixas etárias, diversidades e acessibilidades.

O dispositivo acima é abordado no item **9.1.1. do Edital** que de forma clara prevê que a OSC que não demonstrar em seu portfólio Capacidade técnico-operacional e evidências de realização de atividades ou projetos relacionados ao objeto da parceria terá seu documento reprovado, que por consequência será desclassificada.

- c) **Somente será aprovado** o PLANO DE TRABALHO que estiver de acordo com as condições estabelecidas neste Edital, e que apresente, no mínimo, os requisitos do artigo 61, do Decreto Municipal n.º 18.299/19 e suas alterações.

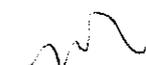
A redação acima descrita é disposta no subitem **9.2.1. do Edital**, onde demonstra que a OSC que não apresentar o plano de trabalho de acordo com a exigência do Edital terá seu documento reprovado, que por consequência será desclassificada.

- d) **Serão desclassificadas** as propostas do PLANO DE TRABALHO que estiverem **em desacordo com os valores e cronogramas de referência**, constantes do ANEXO I e II deste Edital.

O texto acima, previsto no subitem **10.2. do Edital**, dispensa qualquer adição de elucidação tamanha a clareza em dispor que a proponente que não apresentar os valores dentro da referência do Edital será desclassificada.

Por fim, temos o item 11.1 do Edital que relaciona todos os documentos a serem entregues junto com a proposta em envelope lacrado, o que obviamente desclassifica a OSC que apresentar a proposta faltando qualquer um desses documentos listados.

Seguindo após a abordagem dos dispositivos do Edital que culminam em desclassificação de proponentes, partiremos para a fundamentação da comissão para desclassificar a OSC Instituto Social e Educacional Adonai.



A comissão desclassificou a Adonai se valendo da seguinte justificativa (texto na íntegra retirado da ata de análise):

a) DO PORTFÓLIO TÉCNICO E METAS DE ATENDIMENTO

A OSC, ao elaborar o Portfólio Técnico e descrever as metas, etapas, prazos de execução, atividades e indicadores, deveria seguir as diretrizes estabelecidas no Termo de Referência, constante no Anexo I do edital.

No entanto, foi observado que tanto o Portfólio Técnico quanto a descrição das metas não contemplam a abordagem STEAM, que é parte essencial do objeto do edital, apresentando apenas o resultado final de um produto, sem explicitar os meios (abordagem STEAM) necessários para alcançá-lo.

Assim, a proposta não atende às exigências do edital, uma vez que a abordagem STEAM, sendo parte fundamental do objeto, não está adequadamente aplicada nem no Portfólio Técnico nem nas metas.

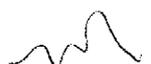
Analisando a redação da justificativa acima utilizada pela comissão para desclassificar a OSC Instituto Social e Educacional Adonai, e recorrendo às situações previstas no Edital relacionadas à desclassificação de proponente, fica evidente que a comissão se utilizou de uma liberalidade e de uma ação discricionária que **prejudica integralmente o resultado do Edital** em questão pelos seguintes motivos relacionados à proposta apresentada pela OSC Instituto Social e Educacional Adonai:

- a) A OSC possui um ano de cadastro ativo, atendendo assim ao subitem 1.1 do Edital;
- b) Foi demonstrada pela OSC a Capacidade técnico-operacional e Evidências de realização de atividades ou projetos relacionados ao objeto da parceria, ou de natureza semelhante, contemplando todas as faixas etárias, diversidades e acessibilidades em seu portfólio técnico, atendendo assim ao subitem 9.1.1. do Edital.

Vale evidenciar também que na página 27 do Edital é abordado o critério de julgamento do portfólio técnico da seguinte maneira:

Portfólio Técnico Pedagógico:

Capacidade técnico-operacional da instituição proponente, por meio de experiência comprovada no portfólio de realizações na gestão de atividades, acessibilidade ou projetos relacionados ao objeto da parceria.



Ao analisar o portfólio da OSC nota-se que a proponente apresentou o documento estritamente condizente com as diretrizes do Edital referentes ao portfólio técnico, não cabendo a justificativa da comissão ao dizer que no portfólio da Adonai “a abordagem STEAM, sendo parte fundamental do objeto, **não está adequadamente aplicada**”.

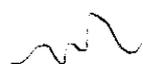
Neste caso, caberia à comissão pontuar de 0 a 10 o portfólio da proponente em observação estrita às diretrizes do Edital, sem se utilizar da liberalidade e da discricionariedade para proferir uma desclassificação sem previsão legal.

- c) Em relação ao plano de trabalho, a OSC seguiu estritamente às diretrizes do Edital, abordando as informações sobre as ações a serem executadas, metas a serem atingidas, indicadores que aferirão o cumprimento das metas e prazos para execução das ações e para o cumprimento das metas, apresentando as estimativas das despesas a serem realizadas na execução das atividades descritas no plano de trabalho, conforme o ANEXO II deste Edital, bem como obedecendo o valor de referência e indicando corretamente os valores per capita, atendendo integralmente aos subitens 9.2.1. e 10.2. do Edital.

Também neste caso, caberia à comissão pontuar de 0 a 10 o plano de trabalho, mas ao invés disso preferiu agir fora dos dispositivos do certame, desclassificando a OSC, sem respaldo na redação do Edital ou na legislação pertinente às parcerias com o terceiro setor.

Diante de todos os fatos apontados neste recurso, fica evidente a intenção da comissão em desclassificar a OSC utilizando critérios subjetivos e não previstos no Edital de Chamamento, ferindo assim os dispositivos previstos na Lei Federal nº 13.019/2014, mais precisamente em seu art. 24, com objetivo claro de restringir e frustrar caráter competitivo do certame.

Recorrendo à ata de análise notamos que a Adonai foi a **única OSC** que atendeu estritamente às exigências do Edital, não incorrendo em desclassificação prevista no chamamento, como já explicitado neste recurso, o que obriga a comissão a analisar e pontuar a proposta e o portfólio da OSC, nos termos dos critérios de julgamento previstos no Edital, uma vez que uma suposta falha na abordagem STEAM não configura desclassificação (por não existir redação prevendo isso no Edital), mas sim na retirada de pontuação como ocorre em todos chamamentos do Município.



Ainda sobre ata de análise podemos observar que, com exceção da Adonai, as justificativas de desclassificação das proponentes são baseadas na redação do Edital, conforme detalhamento a seguir.

a) INSTITUTO INCLUSÃO

Deixou de apresentar a proposta nos termos do subitem 11.2., neste caso a desclassificação é factual.

b) INSTITUTO MUDA BRASIL

Deixou de apresentar a proposta nos termos do subitem 11.2., neste caso a desclassificação é factual.

c) INSTITUTO ESPORTIVO DO VALE DO PARAÍBA — IEVP

c.1) O plano de aplicação de recursos não atende às diretrizes básicas para a elaboração do plano de trabalho dispostas no Edital, uma vez que os valores indicados per capita não correspondem ao valor mensal previsto no cronograma.

c.2) Não há previsão de valores para os kits de robótica. Além disso, há a previsão de **aquisição de materiais esportivos**, o que não é objeto do Edital.

c.3) O valor total proposto não resulta no valor per capita indicado.

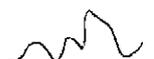
Neste caso a desclassificação é factual, pois a desclassificação no caso de valores em desacordo com os valores e cronogramas de referência é disposta efetivamente no subitem 10.2. do Edital.

d) ASSOCIAÇÃO INSTITUTO LETRAS IGUAIS

d.1) A OSC indicou o per capita 1 como duas vezes por semana e o per capita 2 como uma vez por semana, o que diverge das diretrizes estabelecidas no Edital, **prejudicando o cronograma de desembolso e o plano de aplicação de recursos.**

d.2) Ao aplicar os valores indicados pela OSC para os per capita 1 e 2, conforme a fórmula prevista no item VII do Anexo I do Edital, o valor total da **proposta ultrapassaria o limite máximo estabelecido no item 6.2 do Edital.**

Neste caso a desclassificação é factual, pois a desclassificação no caso de valores em desacordo com os valores e cronogramas de referência é disposta efetivamente no subitem 10.2. do Edital.



- e) INSTITUTO CULTURAL, SOCIAL E ESPORTIVO NOVOS SONHOS
Não há evidências da capacidade técnica para a realização específica do objeto do edital.

A OSC apresenta apenas projetos realizados, mas sem o devido detalhamento, o que impede a análise de como os projetos podem ser considerados assemelhados ao objeto proposto e/ou desenvolvido na área educacional.

Neste caso a desclassificação é factual, uma vez que a evidência de capacidade técnica é quesito obrigatório previsto no subitem 1.1. do Edital.

- f) INSTITUTO ROYALE
f.1) **Não indicou valor per capita** para o valor global do plano.

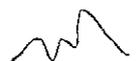
Neste caso a desclassificação é factual, pois a desclassificação no caso de valores em desacordo com os valores e cronogramas de referência é disposta efetivamente no subitem 10.2. do Edital, considerando que a indicação de valor per capita era obrigação prevista no 6.2.1. do Edital.

- f.2) **Não há evidências da capacidade técnica** para a realização específica do objeto do edital.

Neste caso a desclassificação é factual, uma vez que a evidência de capacidade técnica é quesito obrigatório previsto no subitem 1.1. do Edital.

Analisando as justificativas extraídas da ata de análise, fica evidente que somente a OSC Instituto Social e Educacional Adonai foi a proponente que não incorreu em falha que configuraria em desclassificação prevista no Edital, levando em consideração que a falha na abordagem STEAM no plano de trabalho e no portfólio implica em perdas de pontos, conforme critérios de julgamento presentes na página 27 do Edital, e não em desclassificação, considerando que a proposta seguiu de forma estrita as exigências do Edital, bem como obedeceu ao art. 61 do Decreto Municipal nº 18.299 de 07 de outubro de 2019.

É importante destacar que a possível ausência de menções explícitas à abordagem STEAM estão relacionadas ao fato de que as atividades propostas já pressupõem o estímulo à interdisciplinaridade e ao aprendizado integrado nas áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Além disso, o aprendizado baseado em projetos, aliado ao uso da tecnologia e à experimentação, visa desenvolver habilidades essenciais, como a resolução de



problemas, a criatividade e o pensamento crítico, que são características fundamentais da abordagem STEAM.

Podemos ainda demonstrar que o Portfólio Técnico aborda os seguintes itens: Cultura Maker, Integração STEAM Modelagem e animação (2D e 3D), Eletrônica básica e seus componentes, Programação e Lógica, Robótica Educacional, Montagem e automatização de produtos.

No Portfólio Técnico apresentado, na página 17, é comprovado a expertise em trabalhar com a metodologia STEAM, citando os cursos, sua interdisciplinaridade e seus objetivos esperados.



Integração STEAM

O Instituto Adonai, juntamente com sua parceira Ctrl: Play, tem expertise na Integração Steam estimulando a a interdisciplinaridade e aprendizado com as áreas Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática.

Para exemplificar como esta integração STEAM se reflete nos nossos cursos citamos:

Micro:bit, Arduino e Makey Makey: Integram circuitos elétricos, sensores e componentes eletrônicos para criação de dispositivos interativos, reforçando os pilares da ciência e engenharia.

Kodu Game Lab, Scratch, Game Maker Studio, Roblox e Unity 3D: Trabalham a criatividade e resolução de problemas através da construção de jogos, explorando design (artes) e lógica (matemática).

Piskel App e Mágica Voxel: Exploram o design visual (artes) e a produção de assets para jogos, reforçando a expressão criativa.

TinkerCad + Arduino: Unem modelagem(artes) e Impressão 3D (engenharia) com eletrônica, incentivando soluções práticas para problemas reais.

LMMS: Introduz a produção de trilhas sonoras, ampliando o repertório criativo (artes).



Fotos: Alunos aprendendo Scratch, TinkerCad com integração STEAM

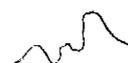
Legenda: extraído da página 177 do Portfólio Técnico

Todos os itens do Portfólio Técnico estão contemplados na Meta 1.

Cada Etapa e Fase da Meta 1 aborda ao menos um destes itens, como podemos facilmente observar nos exemplos abaixo:

| Nº | ETAPA /FASE | INICIO | TERMINO |
|-------------|--|--------------------------|------------|
| 1.1 | Introdução ao conceito de automação e lógica de programação com temporização de eventos no <u>Blockly</u> e <u>Pictoblox</u> . | março/2025 | abril/2025 |
| Item | Atividades | Prazo de execução | |
| 1.1.1 | Introdução à lógica de programação com <u>Blockly</u> e <u>Pictoblox</u> – Apresentação das interfaces do <u>Blockly</u> e <u>Pictoblox</u> , conceitos básicos de programação por blocos, introdução a comandos como loops, condições e eventos, e desenvolvimento de um projeto simples para testar os primeiros comandos. | março/2025 | março/2025 |

Legenda: extraído da página 6 do Plano de Trabalho



No item 1.1 e 1.1.1 tratamos o item do Portifólio Técnico “Programação e Lógica”

| Nº | ETAPA /FASE | INICIO | TERMINO |
|-------|---|-------------------|------------|
| 1.2 | Modelagem e Desenvolvimento de Jogos e Robótica com Piskel, Scratch e Tinkercad | abril/2025 | junho/2025 |
| Item | Atividades | Prazo de execução | |
| 1.2.1 | Introdução ao Piskel – Criando Sprites Simples. Apresentação do Piskel, ferramentas básicas, criação de um personagem simples (pixel art) e exportação das imagens para uso em jogos. | abril/2025 | abril/2025 |

Legenda: extraído da página 6 do Plano de Trabalho

No item 1.2 e 1.2.1 tratamos o item do Portifólio Técnico “Modelagem e Animação”

Quanto à abordagem STEAM, é ela verificada em diversas ETAPA/FASE da Meta 1.

A **metodologia STEAM** (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) é uma abordagem educacional interdisciplinar que busca integrar essas áreas de forma prática e contextualizada.

Podemos apontar a adoção da abordagem STEAM ao identificar:

- **Interdisciplinaridade** – A aula deve integrar pelo menos duas das áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), conectando conceitos de forma prática e significativa.
- **Aprendizagem baseada em projetos** – Os alunos devem trabalhar na resolução de problemas reais ou na criação de algo concreto.
- **Uso da tecnologia e experimentação** – A aula deve envolver ferramentas tecnológicas, como programação, robótica ou softwares interativos.
- **Envolvimento da criatividade e inovação** – Os alunos devem ser incentivados a propor soluções criativas e personalizadas.
- **Colaboração e trabalho em equipe** – O processo de aprendizagem deve estimular a troca de ideias e o desenvolvimento de projetos coletivos.
- **Pensamento crítico e resolução de problemas** – A aula deve desafiar os alunos a investigar, testar hipóteses e encontrar soluções.

Abaixo, listamos quatro exemplos de aplicação STEAM que facilmente observamos no Plano:

Exemplo 1 de aplicação STEAM:



| | | | |
|-------|---|------------|------------|
| 1.1.5 | Projeto final utilizando a cultura Maker e abordagem STEAM : combinando Makey Makey , protoboard e Pictoblox para criar uma interação personalizada – Planejamento do projeto final com base nos conceitos aprendidos, montagem de um sistema interativo utilizando Makey Makey e sensores conectados à protoboard , programação no Pictoblox para responder a estímulos físicos, e testes e ajustes para criar uma experiência interativa funcional. março/2025. | abril/2025 | abril/2025 |
|-------|---|------------|------------|

Legenda: extraído da página 6 do Plano de Trabalho

Neste item, verifica-se **Interdisciplinaridade**, pois contempla-se o uso de **Ciência** (conceitos de física aplicada a eletrônica) de **Tecnologia** (sensores, **Makey Makey**) da

Aprendizagem baseada em projetos, pois os alunos devem trabalhar na resolução de problemas reais ou na criação de algo concreto do **Uso da tecnologia e experimentação**, pela **Colaboração e trabalho em equipe**, além do **Pensamento crítico e resolução de problemas**, quando os alunos são incentivados a investigar, testar hipóteses e encontrar soluções.

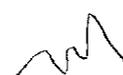
Exemplo 2 de Aplicação STEAM:

| | | | |
|-------|---|------------|------------|
| 1.2.6 | Desafios e Melhorias – Criando um Jogo Completo Aprimorando o jogo com fases, inimigos e objetivos, incentivando a criatividade dos alunos para personalizar suas criações. | maio/2025 | maio/2025 |
| 1.2.7 | Introdução ao Tinkercad – Criando Objetos e Peças Simples Exploração das ferramentas básicas do Tinkercad para modelagem 3D, criação de peças para projetos de robótica. | maio/2025 | maio/2025 |
| 1.2.8 | Modelagem Avançada – Construção de Peças para Robôs Desenvolvimento de estruturas mais complexas, como suportes para motores, braços mecânicos e encaixes, preparando projetos para impressão 3D ou montagem real. | junho/2025 | junho/2025 |

Legenda: extraído da página 7 do Plano de Trabalho

Nos 3 itens acima podemos comprovar a aplicação **STEAM** através da **Interdisciplinaridade**, através de conceitos de **Tecnologia** (uso do **Thinkercad**), **Artes** (modelagem 3D) e **Engenharia** (desenvolvimento de estruturas como braços mecânicos), pela **Aprendizagem baseada em projetos** e pelo **Uso da tecnologia e experimentação**.

Exemplo 3 de Aplicação STEAM:



| | | | |
|-------|---|-------------|-------------|
| 1.3.7 | Projeto 2 – Utilizando a metodologia Maker, e a abordagem STEAM, projeto visita medir distâncias com o sensor ultrassônico e exibir no display – Construção de um sistema que mede distâncias e exibe as informações no display da Micro:bit, ajustes e melhorias para otimizar a precisão das leituras, e desafios extras para personalizar o projeto. | agosto/2025 | agosto/2025 |
| 1.3.8 | Finalizando os projetos – Melhorias, personalização e desafios extras – Revisão e aprimoramento dos projetos desenvolvidos, sugestões de melhorias como alarmes sonoros ou indicadores visuais adicionais, personalização dos códigos e circuitos, e desafios práticos para incentivar a criatividade dos alunos. | agosto/2025 | agosto/2025 |

Legenda: extraído da página 8 do Plano de Trabalho

Ao trabalhar-se a **Interdisciplinaridade**, integrando Ciência (Física, Eletrônica), Tecnologia (uso de sensores, Micro:Bit), Matemática (Cálculos), ao trabalhar a **Aprendizagem baseada em projetos**, junto ao **Uso da tecnologia e experimentação**, o **Envolvimento da criatividade e inovação** ao propor melhorias, ao propor personalização dos códigos, ao estimular a **Colaboração e trabalho em equipe**, além do **Pensamento crítico e resolução de problemas** estamos inevitavelmente utilizando a abordagem STEAM.

Exemplo 4 de Aplicação STEAM:

| | | | |
|--------|--|----------------|----------------|
| 1.5.8 | Projeto 01 – Estruturação e instalação dos Sensores – Organização e fixação dos sensores e módulos na estrutura da casa automatizada. | fevereiro/2026 | fevereiro/2026 |
| 1.5.9 | Projeto 02 – Programação e Integração – Implementação do código para integrar os sensores e dispositivos, criando um sistema funcional de automação residencial Projeto Final – Testes, Ajustes e Melhorias – Testes completos da casa inteligente, ajustes na programação e personalização das funções para diferentes necessidades. | fevereiro/2026 | fevereiro/2026 |
| 1.5.10 | Projeto Final – Testes, Ajustes e Melhorias – Testes completos da casa inteligente, ajustes na programação e personalização das funções para diferentes necessidades. | fevereiro/2026 | fevereiro/2026 |

Legenda: extraído da página 10 do Plano de Trabalho

Nestes itens a abordagem STEAM pode ser verificada pela **Interdisciplinaridade**, ao se usar **Tecnologia (programação, sensores e dispositivos)**, **Ciência (física, eletrônica) e Matemática (algoritmos)**, pela **Aprendizagem baseada em projetos**, pelo **Uso da tecnologia e experimentação**, pelo **Envolvimento da criatividade e inovação**, pela **Colaboração e trabalho em equipe** e pelo **Pensamento crítico e resolução de problemas** ao desafiar os alunos a investigar, testar hipóteses e encontrar soluções tente-se todos os elementos para demonstrar aderência a metodologia STEAM.



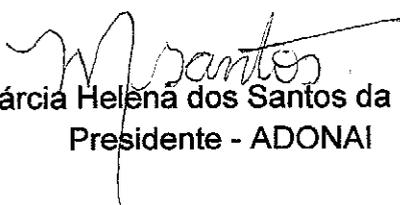


Diante do exposto, desclassificar a OSC relatando que "...tanto o Portfólio Técnico quanto a descrição das metas não contemplam a abordagem STEAM..." é totalmente infundado.

Perante a todos os argumentos e fundamentos deste recurso, solicitamos que **seja revisto o resultado da ata de análise**, uma vez que a OSC Instituto Social e Educacional Adonai não incorreu em falha factual para desclassificação.

A revisão do resultado deve ser realizada em obediência aos princípios constitucionais da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade e eficiência, princípios estes claramente feridos pela ação composta de liberalidade e discricionariedade tomada pela comissão de seleção, ação essa facilmente a ser percebida numa possível fiscalização dos órgãos externos como Tribunal de Contas do Estado, Câmara Municipal e até mesmo o Ministério Público do Estado.

Cordialmente.


Márcia Helênã dos Santos da Silva
Presidente - ADONAI