

TERMO DE REFERÊNCIA

Aquisição de Jogo da Memória Educativo – Campanha Maio Amarelo (DIMUTRAN)

1. OBJETO

Aquisição de **jogos da memória educativos personalizados**, com temática de sinalização de trânsito e identidade visual da DIMUTRAN, destinados às ações educativas da campanha **Maio Amarelo** e demais atividades de educação para o trânsito.

2. JUSTIFICATIVA

A aquisição visa apoiar ações de educação no trânsito promovidas pela Diretoria Municipal de Trânsito (DIMUTRAN), utilizando ferramenta lúdica e pedagógica para conscientização de crianças, jovens e comunidade em geral sobre normas de trânsito e segurança viária.

O jogo da memória é um recurso didático eficiente, pois estimula o aprendizado por associação visual, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes no trânsito.

3. JUSTIFICATIVA DA DISPENSA DE LICITAÇÃO

1. Do Objeto e da Finalidade

A presente aquisição visa o fornecimento de jogos de memória temáticos voltados à educação para o trânsito. O material é peça fundamental para a estratégia do Governo Municipal/Estadual no intuito de conscientizar crianças e a população em geral sobre o significado das placas de sinalização e diretrizes de segurança, atuando diretamente na prevenção de acidentes.

2. Da Reorganização Administrativa e Demanda Superveniente

Ressalta-se que a presente demanda não consta no **Plano de Contratações Anual (PCA)** devido às recentes alterações na estrutura administrativa deste ente. Originalmente, o Diretoria Municipal de Trânsito (DIMUTRAN) era vinculado à Secretaria de Defesa Civil. Com a subsequente separação e unificação à **Secretaria de Segurança e Ordem Pública**, as competências e o planejamento orçamentário passaram por um processo de transição.



Dessa forma, os levantamentos de necessidades pedagógicas para campanhas específicas, como o **Maio Amarelo**, configuram-se como **demandas novas**, impossíveis de serem previstas no cronograma de compras anterior à reorganização.

3. Do Baixo Valor e da Eficiência Administrativa

A contratação fundamenta-se na **Dispensa de Licitação em razão do valor**.

4. Da Justificativa Técnica e Social

O jogo de memória não é apenas um entretenimento, mas uma ferramenta de intervenção social. O lúdico facilita a memorização de regras vitais de segurança pública, preparando as futuras gerações para um trânsito mais humano. A urgência da aquisição justifica-se pela proximidade do mês de maio, período de mobilização internacional pelo qual o órgão deve zelar.

5. Conclusão

Pelo exposto, considerando a natureza pedagógica do item, a reestruturação administrativa da DIMUTRAN e o baixo valor da contratação, que torna a licitação contraproducente.

4. ESPECIFICAÇÕES DO OBJETO

3.1 Características Gerais

- Produto: Jogo da memória educativo
- Tema: Sinalização de trânsito (conforme orientação do contratante)
- Personalização: Inclusão do brasão/logomarca da DIMUTRAN e identidade visual institucional

3.2 Especificações Técnicas

- Material: Papel fotográfico
- Gramatura mínima: **200g/m²**
- Impressão: 4/4, Colorida, alta resolução
- Acabamento:
 - Cartelas **picotadas (destacáveis)** entre as cartas
 - Corte preciso para fácil destacamento
- Quantidade de cartas: conforme layout padrão (pares idênticos)
- Tamanho das cartas: definido conforme layout (4,5 x 4 cm)

3.3 Embalagem

- Cada jogo deverá ser acondicionado individualmente

- Tipo de embalagem:
 - Saco plástico resistente
 - A embalagem deve garantir proteção e organização das cartas
-

5. QUANTIDADE

- Quantidade estimada: **2.000 unidades**
-

6. PRAZO DE ENTREGA

- Prazo máximo: **até 5 dias corridos** após o envio da arte final e emissão da ordem de fornecimento
 - Local de entrega: **rua: Professora Maria Emília Esteves, Centro, na sala da DIMUTRAN, na Prefeitura Municipal.**
-

7. CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO

Os produtos serão aceitos mediante verificação dos seguintes requisitos:

- Qualidade da impressão (cores nítidas e fiéis à arte)
- Gramatura conforme especificação
- Picote funcional (não rasgar indevidamente)
- Embalagem adequada
- Conferência da quantidade solicitada

Produtos fora das especificações deverão ser substituídos sem ônus para a Administração.

8. ESTIMATIVA DE CUSTO

O valor será definido com base em pesquisa de mercado, considerando:

- Custo unitário do jogo
 - Personalização
 - Impressão e acabamento
 - Embalagem
-



9. FORMA DE CONTRATAÇÃO

- Modalidade: **Dispensa de Licitação**, conforme legislação vigente (Lei nº 14.133/2021)
 - Critério de julgamento: **Menor preço global**, desde que atendidas todas as especificações técnicas
-

10. OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA

- Produzir os materiais conforme especificações
 - Garantir qualidade de impressão e acabamento
 - Cumprir prazos estabelecidos
 - Substituir itens defeituosos
-

11. OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE

- Acompanhar a execução
 - Efetuar o pagamento conforme contrato
-

12. PAGAMENTO

- O pagamento será realizado após a entrega e aceitação dos materiais
 - Prazo: conforme normas da administração pública vigente
-

13. FISCALIZAÇÃO

A execução será acompanhada pelos servidores: **Bruno Moura Benevides, Mat:6447**, **Lennon Samagaio de Souza, Mat:2565**, responsáveis pela conferência e aceite dos materiais.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

Este Termo de Referência servirá como base para a contratação direta, devendo ser seguido integralmente pela empresa contratada.





MUNICIPIO SÃO JOSE DO VALE DO RIO PRETO

RUA PROFESSORA MARIA EMÍLIA ESTEVES, Nº 691 - CENTRO

SJVRP/RJ - CEP: 25780-000

FONE (24) 2224-7404



CÓDIGO DE ACESSO

9A1A2B91B5654559932DABDFB4ABB341

VERIFICAÇÃO DAS ASSINATURAS

Este documento foi assinado digitalmente/eletronicamente pelos seguintes signatários nas datas indicadas



Assinante: BRUNO MOURA BENEVIDES em 06/05/2026 09:44:22

CPF:***.***-457-70

Certificadora: MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DO VALE DO RIO PRETO - ROOT

Para verificar a validade das assinaturas acesse o link abaixo

<https://sjvriopreto.flowdocs.com.br/public/assinaturas/9A1A2B91B5654559932DABDFB4ABB341>