



PREFEITURA MUNICIPAL DE VIANA  
COMISSÃO PERMANENTE DE LICITAÇÃO  
ILUSTRÍSSIMA SENHORA PREGOEIRA  
GEOGEA DE JESUS PASSOS

13784/2020

Ref.: Impugnação aos termos do edital  
Pregão Eletrônico 107/2020  
Processo Administrativo 211/2020  
Finalidade: Registro de preço  
Tipo: Menor preço por lote  
Data da sessão: 23/12/2020  
Objeto: Mesa digital interativa

**EKIPSUL COMÉRCIO DE PRODUTOS E EQUIPAMENTOS EIRELLI-EPP**, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o n.º 04.603.900/0001-84, com sede na Rua da Glória, n.º 72 salas 201 e 202 – Centro Cívico | CEP: 80030-060 | Curitiba – PR - Fone: (41) 3669-4408 - financeiro@ekipsulcomercial.com.br, por intermédio de seu representante, infra assinados, fulcro no § 2.º do artigo 41 da lei 8666/1993, comparece respeitosamente perante a Prefeitura para apresentar **IMPUGNAÇÃO AOS TERMOS DO EDITAL**, conforme razões a serem expostas:

**I. DOS FATOS E FUNDAMENTOS**

A Prefeitura Municipal de Viana, através da Secretaria Municipal de Administração e Comissão Permanente de Licitação, tomou público que estará realizando em 23/12/2020 o processo licitatório na modalidade **Pregão Eletrônico**, sob n.º 211/2020, para aquisição de 60 mesas digitais a ser realizado no tipo menor preço por lote, com valor estimado da contratação em R\$ R\$ 1.518.763,80 (um milhão, quinhentos e dezoito mil, setecentos e sessenta e três reais e oitenta centavos).

Pois bem.

Inobstante o fato de haver previsão legal e posicionamento consolidado acerca da necessidade de especificações usuais de mercado para bens adquirido mediante pregão, denota-se a inobservância por parte da Prefeitura Municipal de Viana. Isto porque, ao elaborar as especificações das mesinhas digitais interativas é evidente o **DIRECIONAMENTO PARA A MESINHA PLAYTABLE OFERTADA PELA MARCA PLAYMOVE**.

Antes de adentrar ao mérito da inserção de especificações excessivamente detalhadas que poderão ser atendidas apenas pela PLAYTABLE, realizamos o comparativo ao edital do Pregão 124/2020 realizado pela Prefeitura Municipal de Petrolina, no qual continha uma **tabela comparativa de especificações técnicas dentre as marcas que ofertam mesa interativa: QUINYZ, PLAYMOVE, BRINK MOBIL E POSITIVO.**

Em análise a r. tabela é possível verificar as diversas informações de cunho exclusivo da marca PLAYMOVE, isto é, em ambos os editais houve a inserção de especificações de cunho **DIRECIONADOR PARA A MARCA PLAYMOVE ATRAVÉS DA MESA PLAYTABLE, tanto é, que na licitação de Petrolina houve apenas UMA EMPRESA PARTICIPANTE E POR ÓBVIO OFERTOU A MARCA PLAYMOVE.** Porém, este caso encontra-se em análise perante a Egrégia Corte de Contas de Pernambuco.

Entretanto, para que a Prefeitura Municipal de Viana não venha cometer o mesmo ilícito, se faz necessário a presente impugnação, a fim de apontar as especificações DIRECIONADORAS, cuja quais destacamos em vermelho e correspondem ao edital impugnado, no entanto, também estavam presentes no edital de Petrolina, sendo que naquele caso constava expressamente que r. especificações eram atendidas **APENAS PELA PLAYMOVE.** vejamos:

**TABELA - PREGÃO ELETRÔNICO 124/2020 PETROLINA COM ESPECIFICAÇÕES DO PRESENTE CERTAME.**

TABELA 1. COMPARATIVO DE FUNCIONALIDADES ENTRE TECNOLOGIAS DO TIPO MESAS DIGITAIS				
IMAGENS DO PRODUTO				
FABRICANTE	QUINYZ	PLAYMOVE	BRINKMOBIL	POSITIVO
TECNOLOGIA	MESINHA DIGITAL	PLAY TABLE	BRINK TOUCH	MESA 200-1
FUNCIONALIDADES				
MESA DIGITAL INTERATIVA	SIM	SIM	SIM	SIM
MESA MULTIDISCIPLINAR	SIM	SIM	SIM	NÃO
TELA ENTRE 20' A 23'	SIM	SIM	SIM	SIM
TELA INFRARED	SIM	SIM	SIM	NÃO
TELA TOUCH SCREEN	SIM	SIM	SIM	SIM
TELA RESOLUÇÃO FULL HD	SIM	SIM	SIM	SIM
TELA SENSÍVEL A QUALQUER OBJETO	SIM	SIM	SIM	NÃO
TECNOLOGIA IPS 178º	SIM	SIM	SIM	SIM
TELA EMBUTIDA HERMETICAMENTE	SIM	SIM	SIM	SIM
TELA RESISTENTE A PRESSÃO	SIM	SIM	SIM	SIM
FUNCIONA NO MODO OFF-LINE	SIM	SIM	SIM	SIM
BOTÃO LIGA E DESLIGA	SIM	SIM	SIM	SIM
MICROGONE INTEGRADO	NÃO	SIM	SIM	NÃO
CONEXÃO USB 2.0	SIM	SIM	SIM	SIM
CONEXÃO USB 3.0	SIM	SIM	SIM	SIM
CONEXÃO VGA	SIM	SIM	SIM	SIM
CONEXÃO HDMI	SIM	SIM	SIM	SIM
CONEXÃO WI-FI	SIM	SIM	SIM	SIM
INTERFACE DVI	SIM	SIM	SIM	SIM
SAÍDA DE ÁUDIO P2	SIM	SIM	NÃO	SIM
SOM ÁUDIO DIGITAL ESTEREO	SIM	SIM	SIM	SIM
ESTRUTURA	POLIETILENO	ABS	POLIETILENO	METAL
ESTRUTURA ATÓXICA E NÃO INFLAMÁVEL	SIM	SIM	SIM	SIM
ESTRUTURA RESISTENTE A LÍQUIDOS E BATIDAS	SIM	SIM	SIM	SIM

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 124/2020

ANTOCHOQUE E ANTIVIBRAÇÃO	SIM	SIM	SIM	SIM
MEDIDAS APROXIMADAS 52CM X 72CM X 62CM	SIM	SIM	SIM	NÃO
UTILIZAÇÃO DO TAMPO DE FORMA INDEPENDENTE	NÃO	SIM	NÃO	SIM
SISTEMA OPERACIONAL	ANDROID	WINDOWS	WINDOWS	WINDOWS
MEMÓRIA RAM	2G	4G	2G	2G
ARMAZENAMENTO	120 GB	120 GB	32 GB	40 GB
COMPONENTES ELETRONICOS INTERNOS ISOLADOS	SIM	SIM	SIM	SIM
CONVERSOR DE TENSÃO ENTRE 12V E 24V	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
ENERGIA AUTO VOLT (110 A 240) EXTERNA	SIM	SIM	SIM	SIM
CABO DE ENERGIA PADRÃO ABNT	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
PERMITIR ATUALIZAÇÃO DE APLICATIVOS VIA USB	SIM	SIM	SIM	SIM
PERMITIR ATUALIZAÇÃO DE APLICATIVOS VIA INTERNET	SIM	SIM	SIM	NÃO
NAVEGAÇÃO NA INTERNET	SIM	NÃO	NÃO	NÃO
SISTEMA DE GESTÃO DO EQUIPAMENTO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
SISTEMA DE GESTÃO DOS APLICATIVOS	NÃO	SIM	SIM	NÃO
SISTEMA DE GESTÃO PEDAGÓGICA	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
COMPARTILHAMENTO DAS INFORMAÇÕES COLETADAS COM OUTRAS TECNOLOGIAS	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
REGISTRAR E VISUALIZAR, EM PORTAL WEB, OS DADOS SOBRE A INTERAÇÃO DOS ATORES EDUCACIONAIS COM A TECNOLOGIA (GESTÃO INTELIGENTE DE APRENDIZAGEM)	NÃO	SIM	NÃO	NÃO

SISTEMA DE GESTÃO DE ALUNOS, EM PORTAL WEB, COM INFORMAÇÕES EM NÍVEL DE GESTÃO DOS EQUIPAMENTOS, GESTÃO DOS APLICATIVOS INSTALADOS, GESTÃO DE SUPORTE, CUSTOMIZAÇÃO E CRIAÇÃO DE ATIVIDADES, GESTÃO DOS ALUNOS, PESQUISAS DE RECURSOS POR COMPONENTE CURRICULAR DA BNCC, FERRAMENTA PARA PLANOS DE AULA CUSTOMIZADOS E MATERIAIS DE APOIO AO PROFESSOR	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
JOGOS PRÓPRIOS	NÃO	SIM	SIM	SIM
LICENÇA DOS JOGOS PERMANENTES	NÃO	SIM	SIM	NÃO
JOGOS EMBARCADOS COM CLASSIFICAÇÃO LIVRE DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
JOGOS ADERENTES A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - BNCC	SIM	SIM	SIM	SIM
APLICATIVOS COM DIFERENTES NÍVEIS DE HABILIDADE, PONTUAÇÃO DE USUÁRIO, CONTROLE DE TRILHA SONORA, SONS, NARRAÇÃO ORIENTATIVA E IDENTIFICAÇÃO DO USUÁRIO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
APLICATIVOS COM ROTAÇÃO DE TELA EM 180° SEM DISTORÇÃO OU COMPROMETIMENTO DA MECÂNICA DO JOGO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
APLICATIVOS COM ICONES	SIM	SIM	NAO	NAO

**Observa-se que para todos os requisitos contidos no edital é inserido o "SIM" para a marca PLAYMOVE, ou seja, a MESA PLAYTABLE é a única que atende o edital em sua INTEGRALIDADE, sendo as demais marcas ALIJADAS por**

**especificações excessivamente detalhadas de cunho direcionador. Passemos a análise pormenorizada:**

➤ **Transcrição edital:** “3.1.5 Estes aplicativos devem estar organizados por paginação com ícones ilustrados que sejam de fácil entendimento, inclusive por usuários com baixa visão (ícones em tamanho mínimo de visualização de 5 cm). Cada aplicativo deve trazer ainda uma legenda que identifique o seu objetivo pedagógico.”

A exigência determina que a organização dos aplicativos deve ser “por paginação”. No entanto, existem outros tipos de menus para acesso que não são por paginação e de fácil compreensão, por exemplo, **o sistema de carrossel, o qual pode ser comparado ao menu de um celular.**

Portanto, para ampliar a competitividade razoável a exigência para que os ícones estejam organizados mediante fácil compreensão e não da forma exata conforme edital, pois não há relevância do ponto de vista técnico e pedagógico o sistema de organização.

➤ **Transcrição do edital:** “3.1.12 Deve permitir o compartilhamento das informações coletadas com outras tecnologias com extração dos dados da tecnologia no formato de dados abertos, com observância na LGPD.”

Neste tocante, é possível verificar a ausência de informações, pois a descrição “**outras tecnologias**” é **amplamente vaga e subjetiva.**

➤ **Transcrição do edital:** “3.1.14 Sistema de gestão de alunos através de portal web com informações em nível de gestão dos equipamentos, gestão dos aplicativos instalados, gestão de suporte (ferramenta para suporte e chamados técnicos), customização e criação de atividades, gestão dos alunos (acompanhamento pedagógico dos alunos, acompanhamento do desenvolvimento de turmas e alunos com métricas individuais de cada atividade), pesquisas de recursos por componente curricular da BNCC, ferramenta para planos de aula customizados e materiais de apoio ao professor.”

O direcionamento ainda se evidencia através de especificações “chaves”, tal como o **SISTEMA DE GESTÃO**, o qual se refere a recurso de **característica exclusiva** da mesinha PLAYTABLE.

Caso houvesse de fato ampla pesquisa a Prefeitura teria ciências que apenas r. marca possui o recurso do sistema de gestão.

## SOP PLAYTABLE SISTEMA DE GESTÃO DE APLICATIVOS

A Playtable possui um sistema de gestão de aplicativos controlado por um sistema operacional próprio (SOP). Além de gerenciar os jogos e aplicativos, o SOP controla as atualizações ou instalação de novos aplicativos, a segurança para não permitir a instalação de conteúdos indesejados e disponibiliza informações/relatórios sobre o uso dos aplicativos, resultados e evolução dos alunos.

- **Transcrição do edital:** "3.1.15.3 Tela de toque com capacidade de reconhecer o toque de diferentes tipos de objetos (ponteira de boca, adaptadores, entre outros) ou qualquer parte do corpo ou parte do membro faltante [...] Tela de toque, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho ou similar que permita a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 4 toques simultâneos."

Primeiramente, oportuno destacar que a tecnologia infravermelha na verdade corresponde a **tecnologia resistiva (OFERTADA PELA PLAYTABLE)**, no entanto, há no mercado tecnologia **SUPERIOR**, tal como, a **tecnologia capacitiva** que possui maior sensibilidade ao toque, ocorrendo melhor precisão e reconhecendo múltiplos pontos de interação simultânea, como por exemplo, dois dedos ao mesmo tempo ao realizar um zoom da foto, vejamos:

### Tela resistiva

As telas resistivas possuem menor precisão no reconhecimento do toque, já que são compostas por várias camadas. A superfície frontal é de plástico, resistente a riscos, com material condutor do lado interno. Abaixo, vem uma segunda camada que geralmente é de vidro, mas por vezes é feita de plástico rígido. Conforme pressionamos a tela, estas camadas fazem contato que informam ao sistema qual sua posição em coordenadas.

Existem alguns tipos de telas resistivas que também suportam medir a intensidade do toque. Esse tipo de tela oferece uma precisão de até 80% e tem a necessidade de ser calibrada sempre que possível, uma vez que o material sofre desgaste que muda a tensão aplicada pelo toque. Grande parte dos telefones mais antigos de touchscreen são de tela resistiva.

Na prática, as telas resistivas precisam que o usuário pressione com força para que o aparelho possa dar uma resposta. Com isso, o desempenho dos dispositivos com a tecnologia são inferiores, já que eles são piores para navegação e principalmente para atividades mais complicadas, como jogos.

## Tela capacitiva

Como o próprio nome sugere, é um tipo de tela que usa um capacitor, com duas placas separadas por um isolante (que pode ser o ar). Assim que o dedo toca esse tipo de tela, um capacitor monitorado pelo sistema informa exatamente onde foi acionado, através de uma troca de elétrons. E é por causa dessa troca que canetas stylus comuns não funcionam nesse tipo de tela, apenas as especiais e o próprio dedo.

Uma das grandes vantagens do display capacitivo é conseguir trabalhar com as informações de vários toques ao mesmo tempo, o que possibilita ao dispositivo reconhecer movimentos diferenciados, como a pinça. A precisão dessa tela pode chegar a 100% e é de alta durabilidade.

As telas capacitivas estão presentes na maior parte dos dispositivos mais modernos, e costumam ter um tempo de resposta muito pequeno e uma usabilidade bem confortável. Porém, dependendo do modelo do aparelho, a tela pode ter desempenhos melhores ou piores.

1

Deste modo, para que não haja contradição e julgamento subjetivo posterior, se faz necessário esclarecer se a tecnologia resistiva será aceita no caso concreto, uma vez que o edital estabelece o termo "ou similar". E, o devido aceite de recurso **SUPERIOR** visa observar o art. 7, § 5º da Lei 8.666/93.

**Ainda, insta destacar que tal método indicado no edital corresponde de forma idêntica as especificações da mesinha PLAYTABLE.**

**1.1.3.2.** Tela de toque, embutida hermeticamente na parte superior do tampo, na tecnologia infravermelho ou similar que permita a sensibilização por diferentes tipos de objetos (como pincéis, espátulas, ponteiros e similares) e que possibilite no mínimo 4 toques simultâneos.

## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

### TELA MULTITOQUE

Além do toque humano, reconhece o toque de diversos objetos (plástico, metal, madeira, entre outros), ampliando as possibilidades de atividades e interações.

2

<sup>1</sup> <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/06/qual-e-diferenca-entre-tela-capacitiva-e-tela-resistiva-entenda.html>

<sup>2</sup> <https://playtable.com.br/aplaytable>

- Transcrição do edital "3.1.15.7 Aplicativos para desenvolvimento de lógica de programação e educação financeira para crianças com altas habilidades / superdotação."

Desenvolvimento de lógica de programação é uma habilidade e educação financeira e um tema que não são específicos para crianças com altas habilidade/ superdotação.

Portanto, ao propor essa relação, qual critério será utilizado para avaliar que de fato eles foram desenvolvidos para o público-alvo citado? Quais requisitos dos aplicativos, segundo o licitante, validarão esta especificação? Por exemplo, no item seguinte, ao descrever aplicativos para crianças daltônicas: "3.1.15.8 Aplicativo para aprendizado de cores para crianças daltônicas, baseado em código gráfico visual e monocromático." é repassado uma referência dos requisitos necessários para que o aplicativo atenda a necessidade especial proposta, diferentemente deste, o que torna a especificação subjetiva.

- Transcrição do edital "3.1.18 Todas as licenças deverão ser do fabricante e/ou com autorizações contratuais de comercialização, do tipo vitalícia/perpétua, com atualizações sem ônus e deverão dispor sobre mais de 100 atividades ludo-pedagógicas, divididas por diversos níveis e formas de abordagem, com pelo menos os temas: Alfabetização, Libras, Matemática, Ilustração e Cores, Memória, Coordenação Motora, Percepção Visual e Raciocínio Lógico."

A redação da especificação acima é subjetiva, diferente seria no caso de quantificar o conteúdo da mesa considerando o número de atividades que ela deverá conter, critério esse objetivo e de fácil compreensão.

Pois, da forma que está, fica-se a dúvida de que forma serão contabilizadas as atividades. Por exemplo, em um aplicativo de jogo de quebra-cabeça, cada variação de imagem a ser montada é uma atividade diferente? Da forma que a especificação foi elaborada, pode-se correr o risco que as atividades sejam muito simples, que não atendam aos objetivos educacionais, além do critério de quantificar por atividade ser bem subjetivo.

### CONCLUSÃO

Diante do exposto, deveria a municipalidade elaborar o termo de referência de modo a inserir um conjunto representativo dos modelos de mercado para que assim viabilize a competitividade do certame. Entretanto, incontroverso que diversa foi a conduta da municipalidade ao especificar o objeto cujo qual tão somente uma única marca possa atender, conduta esta vedada no ordenamento jurídico. E nesse sentido:

DIRECIONAR O EDITAL DE UMA COMPRA COM AS CARACTERÍSTICAS DE DETERMINADO CONJUNTO DE FORNECEDORES NÃO TEM NENHUMA CONVERGÊNCIA COM O TRABALHO DE ESPECIFICAR CORRETAMENTE O OBJETO PRETENDIDO PARA UM DETERMINADO PROCESSO DE LICITAÇÃO." —CONFORME ENTENDIMENTO DO TCU NO ACÓRDÃO 641/2004 — PLENÁRIO.

EM NOSSO ENTENDER, ESTÁ CARACTERIZADO O DIRECIONAMENTO DA CONCORRÊNCIA Nº 003/2000 PELO FATO DE NÃO TER SIDO COMPROVADA A IMPESSOALIDADE DEVIDA QUANDO DA CONFECCÃO DO RESPECTIVO EDITAL, LEVANDO AO CONSEQÜENTE COMPROMETIMENTO DOS PRINCÍPIOS CONSTITUCIONAIS DA LEGALIDADE E MORALIDADE. (TCU - DECISÃO 351/2002 – PLENÁRIO)

No mercado há quatro marcas que ofertam mesas digitais e que se encontram impossibilitadas de participarem do certame, diante da conduta arbitrária e reprovável da municipalidade em eleger determinada marca. E nesse sentido leciona Marçal [JUSTEN FILHO, Marçal. Comentários à lei de licitações e contratos administrativos. 10ª. ed. São Paulo: Dialética, 2004. p. 273]

*(...) as avaliações da Administração têm de ser rigorosamente objetivas. Não podem ser influenciadas por preferências subjetivas, fundadas em critérios opinativos. A Lei volta a reprovar escolhas fundadas na pura e simples preferência por marcas. (...) Em suma, não há reprovação legal à utilização da marca como meio de identificação de um objeto escolhido por suas qualidades ou propriedades intrínsecas. A Administração deve avaliar o produto objetivamente. Poderá valer-se da marca como forma de identificação do objeto que escolheu, desde que tal escolha tenha sido baseada em características pertinentes ao objeto. O que se reprova de modo absoluto é a contaminação da escolha do objeto pela influência publicitária que uma marca apresenta, especialmente agravada numa sociedade em que os processos de 'marketing' são extremamente eficientes. Em última análise, a Lei veda a escolha imotivada. Quando o critério de decisão é simplesmente a marca, existe decisão arbitrária.*

Se há vontade **EXPRESSA** em adquirir a **MESINHA PLAYTABLE** evidente que há inviabilidade de competição. Portanto, cabível no caso concreto a aquisição mediante **INEXIGIBILIDADE DE COMPETIÇÃO** nos termos do art. 25 da Lei 8.666/93. Desta forma, não haverá descaso com a máquina pública em realizar todos os procedimentos formais necessários para o certame, sendo que já há conhecimento prévio do vencedor.

## II. DO SUPERFATURAMENTO

Acumulado, ainda com o vício de **DIRECIONAMENTO DO CERTAME**, acrescenta-se ainda, que o edital se encontra **SUPERESTIMADO EM SUA ORIGEM**.

Conforme demonstrado apenas a mesinha PLAYTABLE é capaz de atender as exigências excessivamente detalhadas no edital, no entanto, *r.* mesas já foram adquiridas por R\$ 12.700,00 (doze mil e setecentos reais) no Pregão Presencial 95/2019 realizado pela Prefeitura Municipal de Carazinho/RS, bem como pelo valor de R\$ 16.490,00 (dezesseis mil e quatrocentos e noventa reais) no Pregão Eletrônico 235/2020 realizado pela Prefeitura Municipal de Campinas/SP, ou seja, com valor médio em aproximadamente 15 mil reais.

Enquanto, o valor unitário estimado na presente contratação é de R\$ 25.312,73 (vinte e cinco mil, trezentos e doze reais e setenta e três centavos) o qual corresponde aproximadamente 60% do valor comum de venda, **Portanto, no caso concreto**

**demonstra-se o superfaturamento em aproximadamente UM MILHÃO DE REAIS, ou seja, DESCASO TOTAL COM AS VERBAS PÚBLICAS E UM ROMBO MILIONÁRIO NOS COFRES PÚBLICOS.**

Desta forma, diante da conduta irregular, arbitrária e reprovável se faz necessário levar a conhecimento do **Tribunal de Contas do Estado de Espírito Santo**, para fiscalização, controle e **APURAÇÃO DE RESPONSABILIZAÇÃO DOS AGENTE PÚBLICOS CONFORME** enquadramento da penalidade prevista nos art. 90 da lei 8.666/93, tendo vista o comportamento reiterado de frustrar o caráter competitivo do procedimento licitatório. Torando-se aplicável ao caso concreto a Lei 8.429/92, a qual prevê as sanções aplicáveis aos agentes públicos, decorrentes de atos de improbidade administrativa. E tais penalidades do presente caso, são passíveis de sanções, haja vista a tipificação da contudo prevista no art. 10, caput da referida lei.

**III. DOS PEDIDOS**

Diante do exposto, requer-se a nulidade do processo licitatório, por se encontrar maculado de vícios insanáveis.

Nesses termos,  
Pede deferimento.

De Curitiba/PR para Viana, 18 de dezembro de 2020.

  
**FELIPE BORELLA COSTACURTA**  
Sócio Administrador