

CONSULTA PÚBLICA DE PREÇOS Nº 06/2023

CONSULTA PÚBLICA DE PREÇOS: Aquisição de materiais de tecnologia educacional

- 1. Período para apresentação da proposta: de 13/01/2023 a 21/01/2023**
- 2.** A proposta poderá ser entregue pessoalmente no endereço: Praça José Rodrigues do Nascimento, 30 – Bairro Água Fria – Cajamar/SP (Secretaria Municipal de Fazenda e Gestão Estratégica – Departamento de Compras e Contratos) entre 08:00 e 17:00 horas ou enviar com papel timbrado da empresa para o e-mail: marcelo.vieira@cajamar.sp.gov.br, conforme modelo abaixo:

MODELO - FORMULÁRIO - COTAÇÃO DE PREÇOS

Nome da Empresa:	
E-mail institucional:	
E-mail pessoal:	
Endereço:	
Bairro:	CEP:
Cidade:	Estado:
CNPJ Nº:	Inscrição Estadual:
Fone:	Fax:

3. DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 4.1.** O proponente responderá pela fidelidade e legitimidade das informações e dos documentos apresentados em qualquer fase desta coleta de preços.
- 4.2.** O presente procedimento não gera qualquer obrigação contratual entre a proponente e a Prefeitura do Município de Cajamar, e tem como finalidade apenas a verificação de preços no mercado em questão.

TERMO DE REFERÊNCIA

1. DO OBJETO

1.1. Constitui objeto deste Termo de Referência, à aquisição de materiais de tecnologia educacional contendo: livros paradidáticos com projetos integradores no formato impresso e virtual, com acesso à plataforma digital, para uso pedagógico na implementação do ensino remoto, destinados aos alunos do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Finais), das unidades municipais de ensino da Secretaria de Educação do Município de Cajamar-SP, de acordo com as especificações e condições deste Termo de Referência.

1.2. Para efeito de julgamento dos preços o critério será de “MENOR PREÇO GLOBAL” conforme composições e quantidades definidas a seguir:

Ano	Quantidade de alunos A	Acréscimo de 5% (novas matrículas) B	Quantidade total A + B	Livro paradidático de tecnologia educacional com projetos integradores e acesso à plataforma digital. Quantidade de títulos por aluno
1º Ano do Ensino Fundamental	1006	51	1057	4
2º Ano do Ensino Fundamental	1207	61	1268	4
3º Ano do Ensino Fundamental	1116	56	1172	4
4º Ano do Ensino Fundamental	1268	64	1332	4
5º Ano do Ensino Fundamental	1213	61	1274	4
6º Ano do Ensino Fundamental	1278	64	1342	4
7º Ano do Ensino Fundamental	1233	62	1295	4
8º Ano do Ensino Fundamental	1242	63	1305	4
9º Ano do Ensino Fundamental	1159	58	1217	4

2.
DA

FORMA DE CONTRATAÇÃO

2.1. Modalidade

2.1.1. Pregão presencial.

2.2. Tipo de aquisição

2.2.1. Menor preço global.

2.3. Forma de contratação

2.3.1. Ata de registro de preços.

2.4. A pretendida contratação dar-se-á através de procedimento licitatório, preferencialmente, por meio de **PREGÃO** do tipo **MENOR PREÇO GLOBAL**, proposto entre as licitantes interessadas, segundo as especificações e normas adotadas pela Secretaria de Educação, atendendo a Lei Federal nº 10.520/2002, e pela Lei de Licitações nº 8.666/93, consolidada e suas alterações.

2.5. A escolha da contratação pelo Sistema de Registro de Preços se justifica por ser considerado o mais viável para o objeto pretendido, levando-se em consideração se tratar

de um bem de natureza comum, cujo o padrão de desempenho é objetivamente definido em edital; pela necessidade de contratações frequentes e pela conveniência da aquisição com previsão de entregas parceladas.

3. DA FORMA DE ENTREGA

3.1. Os materiais didáticos de tecnologia educacional com projetos integradores no formato físico e o acesso à plataforma digital deverão ser entregues e acessíveis de forma online, no prazo de até 30 (trinta) dias consecutivos a **partir do recebimento da Autorização de Fornecimento, conforme data informada pela CONTRATANTE.**

3.2. Caso seja detectado alguma falha no fornecimento, o qual esteja em desconformidade com o contrato, a CONTRATADA deverá regularizar imediatamente e satisfatoriamente, no prazo máximo de até 24 (vinte e quatro) horas, após a notificação, sem prejuízo das sanções previstas.

4. DA JUSTIFICATIVA

4.1. Diante do cenário que o país está vivenciando na educação com a necessidade de adotar ensino híbrido (presencial e online/remoto), este projeto tem como finalidade equipar e fornecer subsídios para que os professores possam desenvolver com seus alunos o processo de ensino/aprendizagem de forma ativa e integral. Para isso, se faz necessário o uso dos recursos tecnológicos como forma de enriquecer a prática pedagógica no ambiente escolar. A preocupação com o uso das tecnologias se torna crescente pois, além de estar presente em todos os âmbitos do nosso cotidiano, é necessário oportunizar o acesso a esses recursos para os alunos da nossa rede pública de ensino.

Para justificar o projeto da implantação de um modelo eficiente de educação tecnológica aos alunos e professores, a garantir a efetividade e eficácia no processo de inclusão digital dos recursos tecnológicos, desenvolvidos dentro das metodologias ativas, serão apontadas algumas fundamentações:

4.1.1 O Plano Nacional de Educação – PNE, instituído através da Lei 13.005/2014, determina metas e diretrizes para a política educacional nacional, nesse sentido destacamos umas das suas diretrizes que consiste em: Melhoria na qualidade da educação e a valorização dos profissionais da educação. Essas diretrizes são traduzidas na Meta 7 do PNE: Fomentar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades, com melhoria do fluxo escolar e da aprendizagem de modo a atingir as seguintes médias nacionais para o IDEB. A Meta 7 orienta os municípios a “formalizar e executar os planos de ações articuladas dando cumprimento às metas de qualidade estabelecidas para a educação básica pública e às estratégias de apoio técnico e financeiro voltadas à melhoria da gestão educacional, à formação de professores e professoras e profissionais de serviços e apoio escolares, à ampliação e ao desenvolvimento de recursos pedagógicos e à melhoria e expansão da infraestrutura física da rede escolar”.

4.1.2 A resolução nº 04/2010 do Ministério da Educação, que trata no seu artigo 14, § 3º A base nacional comum e a parte diversificada não podem se constituir em dois blocos distintos, com disciplinas específicas para cada uma dessas partes, mas devem ser organicamente planejadas e geridas de tal modo que as tecnologias de informação e comunicação perpassem transversalmente a proposta curricular, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, imprimindo direção aos projetos político-pedagógicos.

4.1.3 As Competências Gerais da BNCC (BRASIL, 2017, p. 9) que abordam o uso da tecnologia: Competência Geral 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva; Competência Geral 2: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas; Competência Geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

4.1.4 Corroborando com a BNCC, o Ministério de Educação publicou o edital nº 25/2018 – SEB para avaliação das tecnologias educacionais, onde “considera-se Tecnologia Educacional todo sistema de apoio ao processo de ensino e aprendizagem composto de produto inovador finalizado, com todos os seus componentes, autocontido e replicável, que integre, no que se aplica, uma proposta pedagógica baseada em sólida fundamentação teórica e coerência teórico-metodológica, utilizado para trabalhar conteúdos educacionais específicos, e que facilite as atividades dos atores educacionais, como alunos, professores e gestores, oferecendo conteúdos digitais, ferramentas ou aparatos”. Na data do dia 20/12/2018 foi publicado a Portaria 52 de 19/12/2018 no Diário Oficial da União (sessão 1, pág. 130) o resultado das tecnologias educacionais aprovadas. Conforme o edital todas as tecnologias foram avaliadas por equipe de especialistas nas áreas: Educacional, Tecnológica e Acessibilidade. Desta forma, solicitamos que a tecnologia a ser utilizada no projeto de Tecnologias Educacionais desta secretaria esteja contemplada na aprovação do MEC.

4.1.5 Por fim, informamos que foi realizada a **Chamada Pública nº 01/2022 - Processo Administrativo 13.027/2022** para conhecimento dos materiais pertinentes ao objeto alvo deste processo licitatório.

5. DA ESPECIFICAÇÃO DO OBJETO

5.1. Os livros paradidáticos de tecnologia educacional com projetos integradores deverão estar de acordo com as seguintes especificações:

- a) Conteúdo Normativo
 - Constituição Federal;
 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com suas respectivas alterações;
 - Estatuto da Criança e do Adolescente;
 - Base Nacional Comum Curricular.

- b) Descrição Técnica:
 - Autores brasileiros ou nacionalizados brasileiros;
 - Registro do ISBN na Biblioteca Nacional;

- O livro paradidático no formato físico (impresso) deverá conter a senha de acesso à plataforma digital;
- Compatível com um Sistema Operacional (Windows e/ou Linux ou Android).

c) Descrição Pedagógica:

- Em cada livro paradidático, apresentar mínimo de 1 projeto integrador contemplando mínimo 2 componentes curriculares;
- Cada projeto deverá ser desenvolvido no mínimo de 8 aulas;
- Aderente à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- Integrar objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de pelo menos uma das dez competências gerais da BNCC;
- Propor situações que exijam o uso de diferentes habilidades;
- Partir de algum problema ou questão desafiadores que exijam dos alunos o uso da criatividade;
- Contemplar os temas contemporâneos de acordo com a BNCC;
- Apresentar recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, Internet, Editor de texto, Planilha eletrônica, Editor de apresentação – slides, Editor de vídeo e imagens entre outros;
- O aluno deverá em cada projeto construir pelo menos um produto final, utilizando as ferramentas tecnológicas, preferencialmente coletivo e de relevância para a comunidade local, que possa ser apresentado a um público real, preferencialmente externo à escola;
- Possibilitar diferentes percursos a serem desenvolvidos para se chegar ao produto final;
- Transdisciplinaridade, abordando temas contemporâneos, valorizando a participação do aluno na construção de seu conhecimento;
- Abordar temas da parte diversificada do currículo (Robótica, Educação Ambiental, Produção de Texto criativa, Empreendedorismo, Sustentabilidade, Educação Financeira, Gameificação e campos de experiência da Educação, entre outros);
- Conter atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas estimulando a investigação, comunicação e criatividade;
- Construções para o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato;
- Estimular a curiosidade e a pesquisa;
- Estimular a leitura e reflexão;
- Articular atividades em grupo, coletivas e individuais;
- Desenvolver a sociabilidade e a troca de experiência;
- Facilitar aos usuários as ferramentas tecnológicas;
- Contribuir para o reforço dos componentes curriculares;
- Utilizar ferramentas tecnológicas (softwares e/ou aplicativos) compatíveis com o Sistema Operacional;
- Os softwares e/ou aplicativos de aprendizagem apresentados no material paradidático deverão ser disponibilizados juntamente com os livros digitais.

d) Habilidades tecnológicas contempladas:

Os livros paradidáticos de tecnologia educacional deverão contemplar algumas habilidades tecnológicas a serem desenvolvidas pelos alunos:

- Produção e Edição de textos com imagens;
- Criação e edição de imagens;
- Digitar e desenhar com ferramentas digitais;
- Construção de Histórias em Quadrinhos;
- Produção de faixas, cartões e cartazes;
- Produção de revista com imagens;
- Construção de Planilha eletrônica;
- Filmagem e Edição de Áudio e Vídeo;
- Criação e Editoração de Imagens;
- Produção de Livro Interativo Multimídia;
- Apresentação Dinâmica e Interativa;
- Produção e edição de Vídeos;
- Construção de Jogos e Animações;
- Lógica de Programação;
- Criação de games;
- Linguagem de Programação.

Descrição detalhada do material de tecnologia educacional, de cada ano.

Ano	Descrição do Material	QTD LIVROS POR ALUNO	QTD DE ALUNOS	VALOR UNIT. R\$	VALOR TOTAL R\$
1º Ano do Ensino Fundamental	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a refletir sobre a valorização do espaço escolar e seus profissionais, das suas experiências vividas e as diferenças de cada um, da saúde e da leitura; reconhecer as diferentes expressões culturais populares; reconhecer e valorizar cada pessoa da família; respeito aos idosos, às leis do trânsito e aos animais e a preservação da natureza, entre outros. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo 	4			

	<p>ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, contar e desenhar com ferramentas digitais, organização dos ambientes da casa; apresentação dinâmica e interativa, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas. 8. Títulos dos livros paradidáticos: <table border="1" data-bbox="427 898 1056 1137"> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker</td> <td>978-65-86685-25-1</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Respeito + Maker</td> <td>978-65-86685-26-8</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker</td> <td>978-65-86685-29-9</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER</td> <td>978-85-53087-20-4</td> </tr> </table>	Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker	978-65-86685-25-1	Projetos ETC – Eu Respeito + Maker	978-65-86685-26-8	Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker	978-65-86685-29-9	Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER	978-85-53087-20-4				
Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker	978-65-86685-25-1												
Projetos ETC – Eu Respeito + Maker	978-65-86685-26-8												
Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker	978-65-86685-29-9												
Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER	978-85-53087-20-4												
<p>2º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a refletir sobre a valorização do espaço escolar e seus profissionais, das suas experiências vividas e as diferenças de cada um, da saúde e da leitura; reconhecer as diferentes expressões culturais populares; desenvolver atividades de solidariedade; contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo e cidadania. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de imagens, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, organização dos ambientes da casa; apresentação dinâmica e interativa, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. 	<p>4</p>											

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas. 8. Títulos dos livros paradidáticos: 												
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker</td> <td>978-65-86685-25-1</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Respeito + Maker</td> <td>978-65-86685-26-8</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker</td> <td>978-65-86685-29-9</td> </tr> <tr> <td>Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER</td> <td>978-85-53087-20-4</td> </tr> </table>	Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker	978-65-86685-25-1	Projetos ETC – Eu Respeito + Maker	978-65-86685-26-8	Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker	978-65-86685-29-9	Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER	978-85-53087-20-4				
Projetos ETC – Eu Valorizo + Maker	978-65-86685-25-1												
Projetos ETC – Eu Respeito + Maker	978-65-86685-26-8												
Projetos ETC – Eu Compartilho + Maker	978-65-86685-29-9												
Projetos ETC - Cuidar e Brincar + MAKER	978-85-53087-20-4												
<p>3º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; refletir e desenvolver atividades de solidariedade; contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo e cidadania; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema 	<p>4</p>											

	<p>operacional: windows e/ou linux ou android.</p> <p>7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas.</p> <p>8. Títulos dos livros paradidáticos:</p> <table border="1" data-bbox="427 320 1056 622"> <tr> <td data-bbox="427 320 791 387">Projetos ETC – Encontro das Artes + Maker</td> <td data-bbox="791 320 1056 387">978-65-86685-33-6</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 387 791 454">Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker</td> <td data-bbox="791 387 1056 454">978-65-86685-31-2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 454 791 521">Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker</td> <td data-bbox="791 454 1056 521">978-65-86685-32-9</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 521 791 622">Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade</td> <td data-bbox="791 521 1056 622">978-85-53087-48-8</td> </tr> </table>	Projetos ETC – Encontro das Artes + Maker	978-65-86685-33-6	Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2	Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9	Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8				
Projetos ETC – Encontro das Artes + Maker	978-65-86685-33-6												
Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2												
Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9												
Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8												
<p>4º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 4º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação; conhecer a formação do povo brasileiro com intuito de desmistificar o preconceito, levando todas a entenderem que as diferenças são comuns e importantes e, por isso, devem ser respeitadas; entender sobre a eletricidade e desenvolver circuitos elétricos. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens e materiais publicitários, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, construir circuitos elétricos, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema 	<p>4</p>											

	<p>operacional: windows e/ou linux ou android.</p> <p>7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas.</p> <p>8. Títulos dos livros paradidáticos:</p> <p>9.</p> <table border="1" data-bbox="427 349 1058 689"> <tr> <td data-bbox="427 349 791 416">Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker</td> <td data-bbox="791 349 1058 416">978-65-86685-31-2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 416 791 483">Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker</td> <td data-bbox="791 416 1058 483">978-65-86685-32-9</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 483 791 584">Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade</td> <td data-bbox="791 483 1058 584">978-85-53087-48-8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 584 791 689">Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker</td> <td data-bbox="791 584 1058 689">978-65-86685-62-6</td> </tr> </table>	Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2	Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9	Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8	Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker	978-65-86685-62-6				
Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2												
Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9												
Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em Papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8												
Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker	978-65-86685-62-6												
5º Ano do Ensino Fundamental	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação; conhecer a formação do povo brasileiro com intuito de desmistificar o preconceito, levando todas a entenderem que as diferenças são comuns e importantes e, por isso, devem ser respeitadas; entender sobre a eletricidade e desenvolver circuitos elétricos. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens e materiais publicitários, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, construir circuitos elétricos, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 	4											

	<p>6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android.</p> <p>7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas.</p> <p>8. Títulos dos livros paradidáticos:</p> <table border="1" data-bbox="427 416 1056 730"> <tr> <td data-bbox="427 416 791 483">Projetos ETC – Bullying não é Brincadeira + Maker</td> <td data-bbox="791 416 1056 483">978-65-86685-27-5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 483 791 551">Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker</td> <td data-bbox="791 483 1056 551">978-65-86685-31-2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 551 791 618">Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker</td> <td data-bbox="791 551 1056 618">978-65-86685-32-9</td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 618 791 730">Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker</td> <td data-bbox="791 618 1056 730">978-65-86685-62-6</td> </tr> </table>	Projetos ETC – Bullying não é Brincadeira + Maker	978-65-86685-27-5	Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2	Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9	Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker	978-65-86685-62-6				
Projetos ETC – Bullying não é Brincadeira + Maker	978-65-86685-27-5												
Projetos ETC – Feira de Quadrinhos + Maker	978-65-86685-31-2												
Projetos ETC - É Possível Economizar + Maker	978-65-86685-32-9												
Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade + Maker	978-65-86685-62-6												
6º Ano do Ensino Fundamental	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: projetar e programar o seu próprio game, através da lógica e linguagem de programação; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; entender sobre a eletricidade e construir circuitos elétricos em papéis. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, apresentação dinâmica e interativa, criação e edição de vídeos, planilha eletrônica, construção de livro interativo multimídia, criação de histórias em quadrinhos, circuitos elétricos em papéis, entre outros. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 	4											

	<p>7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas.</p> <p>8. Títulos dos livros paradidáticos:</p>						
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade</td> <td>978-85-53087-54-9</td> </tr> </table>	Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9				
Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9						
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho</td> <td>978-85-88465-42-8</td> </tr> </table>	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8				
Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8						
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel</td> <td>978-85-53087-19-8</td> </tr> </table>	Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel	978-85-53087-19-8				
Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel	978-85-53087-19-8						
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC - HQ S.A.</td> <td>978-85-53087-49-5</td> </tr> </table>	Projetos ETC - HQ S.A.	978-85-53087-49-5				
Projetos ETC - HQ S.A.	978-85-53087-49-5						
<p>7º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 7º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: projetar e programar o seu próprio game, através da lógica e linguagem de programação; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; entender sobre a eletricidade e construir circuitos elétricos em papéis. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, apresentação dinâmica e interativa, criação e edição de vídeos, planilha eletrônica, construção de livro interativo multimídia, criação de histórias em quadrinhos, circuitos elétricos em papéis, entre outros. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas. 8. Títulos dos livros paradidáticos: 9. 	<p>4</p>					
	<table border="1"> <tr> <td>Projetos ETC - Códigos da</td> <td>978-85-53087-54-9</td> </tr> </table>	Projetos ETC - Códigos da	978-85-53087-54-9				
Projetos ETC - Códigos da	978-85-53087-54-9						

	Hora: Sustentabilidade					
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8				
	Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel	978-85-53087-19-8				
	Projetos ETC - HQ S.A.	978-85-53087-49-5				
8º Ano do Ensino Fundamental	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 8º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: conscientização dos cuidados com o meio ambiente ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo com sustentabilidade; trabalhar as inseguranças, incertezas e mudanças que são temas vivenciados na adolescência; projetar e programar o seu próprio game de conscientização sobre os perigos das drogas, má utilização da internet, bullying, sexualidade precoce; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; experimentar o mundo do cinema e tornar-se um roteirista, produtor e editor de um documentário. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, construção de projetos em 3D, publicidade, apresentação dinâmica e interativa, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica, entre outros. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas. 8. Títulos dos livros paradidáticos: 	4				

	Projetos ETC - Códigos da Hora: Não brinque com a vida! 978-85-53087-56-3				
	Projetos ETC - Destino Verde 978-85-88465-52-7				
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho 978-85-88465-42-8				
	Projetos ETC - Sucesso de Bilheteria 978-85-53087-52-5				
9º Ano do Ensino Fundamental	<p>Cada aluno receberá 04 (quatro) Livros paradidáticos impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender alunos do 8º ano do Ensino Fundamental.</p> <p>Os livros deverão conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. 2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: conscientização dos cuidados com o meio ambiente ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo com sustentabilidade; trabalhar as inseguranças, incertezas e mudanças que são temas vivenciados na adolescência; projetar e programar o seu próprio game de conscientização sobre os perigos das drogas, má utilização da internet, bullying, sexualidade precoce; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; experimentar o mundo do cinema e tornar-se um roteirista, produtor e editor de um documentário. 3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC. 4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, construção de projetos em 3D, publicidade, apresentação dinâmica e interativa, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica, entre outros. 5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto. 6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou linux ou android. 7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 30 páginas. 	4			

	8. Títulos dos livros paradidáticos:					
	Projetos ETC - Códigos da Hora: Não brinque com a vida!	978-85-53087-56-3				
	Projetos ETC - Destino Verde	978-85-88465-52-7				
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8				
	Projetos ETC - Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5				

5.2. A plataforma digital deverá atender as seguintes especificações:

5.2.1. O acesso a plataforma web deverá ser crossbrowser, ou seja, funciona perfeitamente para todos os navegadores.

5.2.2. Possuir área de Login e Senha para acesso exclusivo do professor e do aluno. Através da plataforma, o aluno terá acesso, com uso de uma senha pessoal, aos conteúdos disponibilizados, softwares e videoaulas entre outros recursos indicados no livro impresso e digital.

5.2.3. Ter acesso diferenciado para o aluno e para o professor.

5.2.4. Página principal com:

- a. Menu de acesso para ambiente dos E-Books de cada projeto integrador;
- b. Recursos de interação: webconferência, fórum e chat.
- c. Acesso aos E-Books divididos por títulos e imagem das capas para identificação.
- d. Ícones indicativos permitindo acesso a:
 - i. Livro paradidático de tecnologia educacional no formato de E-book virtual;
 - ii. Download dos softwares de aprendizagem;
 - iii. Videoaulas e Tutoriais em vídeos explicativos de utilização dos softwares de aprendizagem;
 - iv. Banco de imagens como material de apoio para construções dos projetos;
 - v. Atividades complementares ao conteúdo do livro paradidático de tecnologia educacional;
 - vi. Fórum de Dúvidas;
 - vii. Guia de Orientação Pedagógica para o Professor;
 - viii. Planejamento de aula específico do projeto integrador, para o professor.

5.2.5. Recursos de acessibilidade: o ambiente virtual deverá ser de fácil navegação e compreensão do conteúdo para quem navega com teclado (TAB), mouse ou com a ajuda de um leitor de tela. Para atender a acessibilidade na modalidade visual, acessando o ambiente mediante a utilização de softwares de voz, com softwares que interagem com os usuários através de síntese de voz.

5.2.6. E-books: livro paradidático com projetos integradores no formato digital, deverá oferecer as atividades e projetos elaborados pela equipe pedagógica da empresa contratada. Os títulos deverão estar estruturados em capítulos com objetivos pedagógicos, textos próprios e atividades seguidas de comentários e aplicações da tecnologia. Os textos deverão explorar situações reais, intercalados com atividades que favorecem a construção de aprendizagem a partir da tríade agir-refletir-agir, induzindo a construção progressiva das competências do aluno. Contendo atividades a serem desenvolvidas individualmente e em grupo, coletivamente. Com possibilidade de realização de atividades mais abertas e mais complexas. As atividades deverão propor o aprender fazendo e a resolução de problemas. A maior parte das culminâncias de atividades e projetos deverá ser socializada por meio de debates, exposição, troca de experiências, e expressa em forma de material digital criado pelo aluno com orientação do professor.

5.2.7. Guia de Orientações Pedagógicas para o professor e planejamento das aulas: guia do professor com orientações pedagógicas sobre a utilização dos projetos integradores utilizando os recursos tecnológicos e planejamentos das aulas para oferecer uma visão de como trabalhar com as atividades de cada projeto, com uma descrição mais específica sobre como utilizar cada módulo que compõe os projetos. O objetivo desses materiais é orientar e auxiliar na compreensão da proposta da atividade, além de orientar especificamente sobre o desenvolvimento do planejamento de aula e estudo. Ainda que apresentem estrutura padrão, deverão ser adaptáveis para o desenvolvimento e execução das propostas pedagógicas respeitando as particularidades das instituições, como também guia do aluno, especificando:

- a. Componentes curriculares aplicáveis no projeto;
- b. Habilidades tecnológicas e pedagógicas a serem desenvolvidas de acordo com a BNCC;
- c. Recursos tecnológicos utilizados;
- d. Sugestão mínima de 10 aulas por projeto;
- e. Sequência didática para auxiliar o professor na preparação da aula na sala de aula e/ou virtual.

5.3. Formação continuada para os professores:

Tendo em vista o guia de orientações pedagógicas e para dar efetividade na utilização do material de forma célere, a empresa vencedora deverá, no prazo de 5 dias após a entrega dos materiais realizar processo de formação e assessoria continuada para os professores de mínimo de 50 horas, no formato virtual e/ou presencial. A formação deverá ser ministrada pelos autores do material ou prepostos desde que tenham formação qualificada conforme a especificação do produto.

6.1. Atestado (s) de Capacidade Técnica emitido (s) por pessoa jurídica de direito público ou privado, atestando que a licitante fornece ou já forneceu materiais equivalentes em especificações com o objeto da presente aquisição e que a mesma não possui nada que desabone sua capacidade de fornecimento.

6.2. O atestado de Capacidade Técnica a que se refere o subitem anterior deverá ser apresentado preferencialmente em papel timbrado, contendo ainda a assinatura do representante legal; o CNPJ, telefone de contato; e-mail e endereço da pessoa jurídica público ou privada, responsável pela emissão do Certificado e data de emissão do documento.

6.3. Os atestados apresentados, poderão ser diligenciados de acordo com o parágrafo 3º do artigo 43 da Lei Federal nº 8.666/93 e demais alterações posteriores.

7. DO CONSÓRCIO

7.1. É vetada a modalidade de consórcio para este processo de aquisição.

8. DAS CONDIÇÕES DE HABILITAÇÃO

Apresentar as seguintes documentações e cumprir as seguintes condições para estar habilitado a participar deste processo de aquisição:

8.1. HABILITAÇÃO JURÍDICA (documentos exigidos no art.28 da lei 8.666/93).

- Registro comercial, no caso de empresa individual.
- Ato constitutivo, estatuto ou contrato social consolidado, devidamente registrado, em se tratando de sociedade empresária ou cooperativa, devendo o estatuto, no caso das cooperativas, estar, na forma prevista nos artigos 27 e 28 da Lei Federal nº 12.690 de 19/07/2012 e, no caso de sociedade por ações, acompanhado de documentos de eleição de seus administradores.
- Sendo o licitante Microempreendedor Individual, apresentar o CCMEI (Certificado do Cadastro do Microempreendedor Individual) expedido através do site portal do empreendedor: <http://www.portaldoempreendedor.gov.br>.
- Inscrição no Registro Civil de Pessoas Jurídicas do ato constitutivo acompanhada dos nomes e endereço dos diretores em exercício, no caso de sociedades simples.
- Decreto de autorização, em se tratando de empresa ou sociedade estrangeira em funcionamento no País, e ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente, quando a atividade assim o exigir.

8.2. REGULARIDADE FISCAL (documentos exigidos no art.29 da lei 8.666/93).

- Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ).
- Certidão conjunta de Tributos Federais e Dívida Ativa da União, nos termos da Portaria MF nº 358/14, de 05 de setembro de 2014.
- Certidão de regularidade de débito com a(s) Fazenda(s) Estadual e/ou Municipal, da sede ou do domicílio do licitante, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto do certame.

- A prova de regularidade perante a Fazenda Estadual se dará por meio da Certidão Negativa de Débitos inscritos em Dívida Ativa, cujo prazo da expedição, para efeito de validade, deverá ser de até 180 (cento e oitenta) dias anteriores à data designada para a entrega dos envelopes, se outro prazo de validade não lhe constar expressamente.

- A prova de regularidade perante a Fazenda Municipal se dará por meio da certidão negativa de débitos referentes a tributos mobiliários municipais.

- Prova de regularidade relativa ao Fundo de Garantia por Tempo de Serviço, mediante a apresentação em original ou cópia autenticada do "CRF"- Certificado de Regularidade Fiscal expedido pela Caixa Econômica Federal, dentro de seu prazo de validade.

- Prova de inexistência de débitos inadimplidos perante a Justiça do Trabalho, mediante a apresentação da Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas "CNDT", obtida em "<http://www.tst.jus.br/certidao>", em atendimento a Lei 12.440/11, conforme o inc. V do art. 29 da Lei Federal nº 8.666/93.

9. DOS LOCAIS DE ENTREGA / EXECUÇÃO DOS SERVIÇOS

9.1. Os produtos/serviços serão entregues/realizados nas seguintes Unidades Escolares:

LOCAL	ENDEREÇO	BAIRRO
EMEB ALINE CRISTINA DOS SANTOS DE PAULA	Avenida Aruja, 275	Colina Maria Luiza
EMEB ANTONIO CARLOS CARVALHO	Rua Rubens Barbosa, 250	Jordanesia
EMEB ANTÔNIO MENDONÇA	Rua dos Jatobás, 751	Portais - Polvilho
EMEB ANTONIO PINTO DE CAMPOS	Rua Ana Balduino de Abreu, 196	Jordanesia
EMEB ARNALDO CORREA DA SILVEIRA	Estrada Francisco Missé, 51	Ponunduva
EMEB CLEIDE APARECIDA FIUZA PENIDO	Avenida Bento da Silva Bueno, 47	Parque Paraíso
EMEB DEMETRIO RODRIGUES PONTES	Rua Joaquim Rodrigues Pontes, 51	Ponunduva
EMEB DIRCE EUFRASIO BRASIL	Rua Américo de Campos, 03	Polvilho
EMEB ELAINE MARGARETE MENEGUIM DA SILVA	Avenida Doutor João Abdalla, 83	Centro
EMEB PROFESSOR ELISEU GOMES	Rua Narciso, 342	Portais - Polvilho
EMEB ELIZETE HENRIQUE DA SILVA	Rua das Moreias, 95	Portal dos Ipês III
EMEB EMELLYNE DE AZEVEDO AGUIAR	Avenida Itajobi, 890	Parque São Roberto II
EMEB EMERSON CRUZ MACHADO	Rua Antonio Candido Machado, 251	Jordanesia
EMEB ESTER CATARINE LOZANO	Rua Gilberto de Carvalho, 60	Panorama
EMEB EVA ROSA DE OLIVERA SANTOS	Rua Colina, 501	Parque Paraíso
EMEB FERNANDO PUPO MASSAGARDI	Rua Pedro Domingues, S/N	Centro
EMEB FRANCELI DE FATIMA MISSE NASCIMENTO	Rua Joaquim Rodrigues Pontes, 201	Ponunduva
EMEB GUILHERMINA DO COUTO OLIVEIRA	Rua Vila Nova, 453	São Benedito
EMEB IRAN GONÇALVES	Rua das Amazonas, 579, Portais	Polvilho
EMEB JAILSON SILVEIRA LEITE	Rua Adamantina, 128	Altos de Jordanesia
EMEB JOSUE MOREIRA SENA	Rua Areias, 473	Recanto do Corizo
EMEB KARINE PEREIRA SANTIAGO	Avenida Tenente Marques, 2455	Panorama
EMEB LUCY APARECIDA BERTONCINI	Rua Alambari, 41	Colina Maria Luiza
EMEB MARA APARECIDA ALVES DA SILVA GOMES	Rua Engenheiro Sergio Shiguera Harada, 96	Jardim São Luiz
EMEB MARCELO ANTONIO RICOMINI PASCOAL	Avenida Antonio Cândido Machado, 227	Jordanesia

EMEB MARCUS VINICIUS DA SILVA BATISTA	Rua das Quaresmeiras, 249	Parque São Roberto
EMEB MARIA DE LOURDES MATTAR	Rua Vereador José Rangel de Mesquita, 405	Parque Maria Aparecida
EMEB MARIA ELCE MARTINS BERTELLE	Rua Cisalpinas, 250	Parque São Roberto
EMEB MARIA GONÇALVES DE FREITAS GONÇALVES	Rua José Marques Ferreira, 367	Parque São Roberto II
EMEB ODIR GARCIA ARAUJO	Rua Teodoro Sampaio, 411	Panorama
EMEB RONALDO PERES GERALDI	Avenida Belmiro Campos Cortez, 99	Jardim São Luiz
EMEB ROSA HELENA MOTTA MARCONDES DE SOUZA	Rua Jean Anastace Kovelis, 1023	Portal dos Ipês
EMEB THAYS DE ALMEIDA ALVES	Rua José Isidro de Oliveira, 343	Parque Maria Aparecida
EMEB VENERANDA DE FREITAS PINTO	Estrada Flavio Beneducce, 81	Água Fria
EMEB VERA ALMEIDA SANTOS	Rua Avaré, 71	Guaturinho
EMEB VERA LUCIA MILLENA*	Rua Charqueada, 60	Parque Paraíso
EMEB VICTOR HENRIQUE COSTA POSSEBON	Rua Benedita Leme Silva, 196	Centro
EMEB VINICIUS COUTO SILVA	Rua Silverio Augusto Tavares, 84	Polvilho
TRÊS UNIDADES ESCOLARES A SEREM INAUGURADAS EM 2023	BAIRROS: PORTAL DOS IPÊS; CAJAMAR CENTRO; GATURINHO	

10. DO PAGAMENTO

10.1. Os pagamentos serão efetuados **em até 30 (trinta) dias** após a entrega do objeto, mediante emissão da nota fiscal/fatura, devidamente entregue e atestada pela Secretaria Municipal requisitante.

10.2. Em hipótese alguma será efetuado pagamento antecipado.

10.3. A simples emissão de nota fiscal/fatura não torna exigível o pagamento, sendo necessário o prévio empenho e sua regular liquidação.

10.4. Nenhum pagamento será efetuado à CONTRATADA enquanto pendente de liquidação qualquer obrigação, inclusive financeira, que lhe for imposta em virtude de penalidade ou inadimplência, sem que isso gere direito a reajustamento de preços, correção monetária ou compensação financeira, indenização, etc.

10.5. O pagamento da despesa só será efetuado quando ordenado após sua regular liquidação.

11. DA VIGÊNCIA DO CONTRATO / ATA

11.1. O prazo de vigência será de **12(doze) meses**, contados a partir da data de assinatura da ata de registro de preços.

12. DO PRAZO DE VALIDADE DOS PRODUTOS

12.1. Os produtos que possuírem data de validade deverão apresentar, no mínimo, data da validade superior a 6 meses em relação a sua data de fabricação.

13. DA VISITA TÉCNICA

Não se aplica.

14. DAS AMOSTRAS E CATÁLOGOS

14.1. A Prefeitura Municipal de Cajamar poderá solicitar se necessário, catálogos, prospectos, desenhos, declarações de fabricantes, assistência técnica ou quaisquer outras informações não apresentadas anteriormente ou necessárias ao esclarecimento do objeto;

- 14.2. Deverá ser apresentado, pela empresa declarada vencedora, amostra do item especificado para aprovação pelo órgão fiscalizador;
- 14.3. A amostra deverá ser apresentada em um prazo máximo de 05 (cinco) dias úteis, contados a partir do momento que foi declarado vencedor;
- 14.4. A fiscalização da Prefeitura terá um prazo máximo de 3 (três) dias úteis para fazer a análise do material e documentos e emitir o parecer acerca da Amostra;
- 14.5. As amostras deverão ser entregues na sede da Secretaria Municipal de Cajamar - PRAÇA JOSÉ RODRIGUES DO NASCIMENTO, 30 - CENTRO – CAJAMAR;
- 14.6. A entrega da amostra poderá ser executada de segunda a sexta das 08:30 às 16:30, exceto feriados;

15. RESPONSABILIDADES DA CONTRATADA

- 15.1. Deverá fornecer objeto igual ou superior ao descrito neste termo.
- 15.2. Fornecer todo material, máquinas, equipamentos e mão de obra especializada à execução de todo o serviço.
- 15.3. Fornecer equipamentos de proteção coletiva (EPC) e individuais (EPI's) aos seus funcionários durante a execução dos trabalhos.
- 15.4. Assumir toda e qualquer responsabilidade sobre a execução das etapas dos serviços, inclusive prejuízos causados ao patrimônio público ou a terceiros.
- 15.5. Deverão ser fornecidos produtos novos que estejam em linha de produção pelo fabricante dos mesmos.
- 15.6. Os Itens/Produtos de fabricação nacional deverão atender às Normas Técnicas Brasileiras e Regulamentações, nos quais se apliquem à categoria do produto solicitado.
- 15.7. Apresentar toda a documentação exigida durante todo o processo de aquisição;
- 15.8. Honrar com o que é disposto neste termo de referência.
- 15.9. Caso a Contratante, por meio de sua fiscalização, verifique a qualquer tempo que, de acordo com o andamento dos serviços e por culpa da Contratada, não será possível o cumprimento do prazo inicialmente previsto, sem justificativas formais e plausíveis, poderá exigir da mesma, e está se obriga a atender, o acréscimo de mão de obra, horas extras de trabalho, e demais medidas cabíveis com a finalidade de eliminar o possível atraso, sem que essas medidas impliquem em qualquer alteração do preço contratual.

16. RESPONSABILIDADES DO CONTRATANTE

- 16.1. Aferir relatórios e medições apresentadas pela EMPRESA EXECUTORA.
- 16.2. Compromete-se o Órgão Gestor gerenciar o objeto nos termos abaixo:
 - a) *Notificar, por escrito, quaisquer irregularidades encontradas nos produtos, fixando prazo para sua correção;*
 - b) *Prestar informações e esclarecimentos que venham ser solicitados pela EMPRESA;*
 - c) *Fiscalizar a execução do serviço, o que não fará cessar ou diminuir a responsabilidade do EXECUTOR DO SERVIÇO pelo perfeito*

cumprimento das obrigações estipuladas, nem por quaisquer danos, inclusive quanto a terceiros, ou por irregularidades constatadas;

d) Rejeitar todo e qualquer Objeto/Equipamento/serviço de má qualidade e/ou desconformidade com as especificações deste termo e proposta apresentada para o certame;

e) Atestar a(s) Nota(s) Fiscal(s) apresentada(s), de acordo com as especificações constantes neste termo;

f) Efetuar os pagamentos devidos à CONTRATADA nas condições estabelecidas

17. DAS SANÇÕES

17.1. Com fundamento no artigo 7º da Lei n. 10.520/2002 ficará impedido de licitar e contratar com a Administração Pública pelo prazo de até cinco anos, sem prejuízo das demais cominações legais, a licitante que:

- a. Não assinar a Ata de Registro de Preços ou contrato quando convocado no prazo de validade de sua proposta;*
- b. Deixar de entregar documentação exigida no edital;*
- c. Apresentar documentação falsa;*
- d. Ensejar o retardamento da execução do objeto do Pregão;*
- e. Falhar ou fraudar na execução da Ata de Registro de Preços;*
- f. Não manter a proposta;*
- g. Comportar-se de modo inidôneo;*
- h. Realizar declaração falsa;*
- i. Cometer fraude fiscal.*

17.2. Além da sanção prevista no item anterior, a Administração poderá aplicar à CONTRATADA as seguintes penalidades, pelo atraso injustificado ou inexecução total ou parcial do serviço:

- a. Advertência;*
- b. Multa de 0,5% ao dia, aplicada sobre o valor dos itens faltantes, no caso de atraso na entrega/prestação dos serviços;*
- c. Multa de 10%, aplicada sobre o valor do serviço, no caso de recusa injustificada em retirar a ordem de serviço.*
- d. Multa de 10%, aplicada sobre o valor do serviço, no caso de inexecução total por culpa da CONTRATADA;*
- e. Multa de 0,5% ao dia, aplicada sobre o valor do serviço, por descumprimento de outras obrigações previstas no Edital e seus Anexos.*
- f. O descumprimento, por parte da CONTRATADA, das obrigações contratuais assumidas, ou a infringência dos preceitos legais pertinentes, ensejará a aplicação das sanções previstas na legislação vigente;*
- g. Multa de 0,5% ao dia, aplicada sobre o valor registrado, por descumprimento de outras obrigações previstas no Edital e seus Anexos.*

18. DO PROCEDIMENTO ADMINISTRATIVO PARA APLICAÇÃO DAS SANÇÕES

Cabe à Secretaria Gestora:

18.1. Constatando o descumprimento parcial ou total de obrigações contratuais que ensejem a aplicação de penalidades, o agente público, responsável pela fiscalização do processo aquisitivo, emitirá notificação escrita à CONTRATADA, para regularização da situação.

18.1.1. A notificação a que se refere o caput deste item, será entregue à CONTRATADA mediante recibo ou será enviada pelo correio, com aviso de recebimento, ou, na sua impossibilidade, publicada em jornal de circulação no Município e fixado no quadro de avisos do Paço Municipal.

18.2. Não havendo regularização da situação por parte da CONTRATADA, em até 48 (quarenta e oito) horas após o recebimento da notificação, a CONTRATANTE, deverá encaminhar à Diretoria de Licitações, Contratos e Logística, que, após a verificação da documentação, dará os devidos encaminhamentos para instaurar processo administrativo punitivo.

18.3. A Secretaria de Educação encaminhará cópias dos documentos abaixo relacionados, à Secretaria de Administração:

a) Documento dirigido à Diretoria de Licitações, Contratos e Logística relatando a ocorrência, as providências adotadas e os prejuízos causados à Administração Municipal pela inadimplência contratual;

b) Documentos que comprovem o descumprimento da obrigação assumida, quando houver, tais como: Nota Fiscal, contendo o ateste de recebimento; Termo de recebimento dos produtos; Notificação da ocorrência encaminhada e não atendida; Cópia do AR ou publicação em jornal de circulação do município; laudo de inspeção, relatório de acompanhamento ou de recebimento e parecer técnico, emitidos pelos responsáveis em aferir o serviço executado;

19. DOS RELATÓRIOS A SEREM APRESENTADOS

19.1. A contratada deverá apresentar atestado de realização do serviço/entrega dos produtos.

20. DAS FICHAS ORÇAMENTÁRIAS E DA SECRETARIA PARTICIPANTE

20.1. Secretaria participante: Secretaria Municipal de Educação de Cajamar;

20.2. Para suprir a futura despesa serão utilizadas as seguintes fichas orçamentárias:

Ficha 134 → Divisão de Ensino Fundamental → Desenvolvimento Educacional → Outros serviços de terceiros – Pessoa Jurídica.

Ficha 189 → Divisão de Ensino Infantil → Desenvolvimento Educacional → Outros serviços de terceiros – Pessoa Jurídica.

21. DA GARANTIA

21.1. Não se aplica.

22. DESIGNAÇÃO DE FISCAL

22.1. Não se aplica.

23. DA RESCISÃO

23.1. A inexecução total ou parcial do contrato enseja a sua rescisão devendo a parte faltosa arcar com todo o ônus, inclusive os judiciais, decorrentes da infração fundamentando-se todas as situações nos artigos 77, 78, 79 e 80 da Lei nº 8.666/93, sendo registrado nos autos do processo assegurando o contraditório e a ampla defesa.

24. DISPOSIÇÕES GERAIS

24.1. As propostas deverão ser apresentadas contendo obrigatoriamente a marca e o modelo do produto ofertado.

24.2. As normas que disciplinam o Pregão serão sempre interpretadas em favor da ampliação da disputa entre as interessadas, desde que seja atendido o interesse da Administração, o princípio da isonomia, a finalidade e a segurança da contratação;

24.3. A licitante é responsável pela fidelidade e legitimidade das informações e dos documentos apresentados em qualquer fase da licitação;

24.4. Reserva-se ao Pregoeiro o direito de solicitar, em qualquer época ou oportunidade, informações complementares;

24.5. No interesse da Administração, sem que caiba aos participantes qualquer reclamação ou indenização, poderá ser:

- a) Adiada a data da abertura da licitação;
- b) Alterada as condições do Edital, com fixação de novo prazo para a sua realização.

24.6. A licitação não importa necessariamente em contratação, podendo a Administração revogá-la, no todo ou em parte, por razões de interesse público, derivadas de fato superveniente comprovado ou anulá-la por ilegalidade, de ofício ou por provocação, mediante ato escrito e fundamentado, disponibilizado no sistema para conhecimento dos participantes da licitação. O município de Cajamar poderá, ainda, prorrogar, a qualquer tempo, os prazos para recebimento das propostas ou para sua abertura.

Cajamar/SP, 07 de dezembro de 2022

Prof. Dr. Régis Luiz Lima de Souza
Secretário Municipal de Educação