

CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE

(Aracruz, Ibraçu, Fundão, João Neiva, Linhares, Santa Teresa,
São Roque do Canaã, Santa Leopoldina, Sooretama e Rio Bananal)



EDITAL DE PREGÃO ELETRÔNICO Nº 005/2024

Sistema de Registro de Preço

O CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE – CIM POLINORTE, pessoa jurídica de direito público, inscrito no CNPJ: 02.618.132/0001-07, com sede situada na Rua Martins Pescadores, s/n, Edifício Gilson Amaro, Bairro Professora Ericina Macedo Pagiola, Ibraçu/ES, por meio da Pregoeira e Equipe de Apoio, designadas pela **PORTARIA CIM POLINORTE/ES Nº 16-P DE 14 DE MARÇO DE 2024**, torna público que na data, horário e local abaixo assinalado realizar licitação na modalidade **PREGÃO ELETRÔNICO Nº 005/2024**, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS para futura e eventual AQUISIÇÃO DE SOLUÇÃO PARADIDÁTICA DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E PRIMEIROS FUNDAMENTOS DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA (LIVROS PARADIDÁTICOS COM PROJETOS INTEGRADORES NO FORMATO IMPRESSO E VIRTUAL) PARA PROJETOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS INTERDISCIPLINARES, DESTINADOS AOS ALUNOS DAS UNIDADES ESCOLARES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL, REGULAR E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS**, com autorização no Processo n.º 00202-2024 adotando como critério de julgamento de **menor preço global**, de acordo com as condições estabelecidas neste Edital e preconizadas Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021 e Portaria 16-R de 06-11-2023.

Modalidade	Pregão Eletrônico
Tipo de Licitação	MENOR PREÇO
Regime de Execução	Indireta
Critério de Julgamento	Menor Preço Global
Entes Participantes	MUNICÍPIO DE ALEGRE/ES MUNICÍPIO DE ARACRUZ/ES MUNICÍPIO DE CARIACICA/ES MUNICÍPIO DE FUNDÃO/ES MUNICÍPIO DE IBIRAÇU/ES MUNICÍPIO DE JOÃO NEIVA/ES MUNICÍPIO DE LINHARES/ES MUNICÍPIO DE RIO BANANAL/ES MUNICÍPIO DE SANTA TERESA/ES MUNICÍPIO DE SANTA LEOPOLDINA/ES MUNICÍPIO DE SÃO ROQUE DO CANAÃ/ES MUNICÍPIO DE SOORETAMA/ES MUNICÍPIO DE VIANA/ES
Prazo de Validade da Proposta	90 dias, contados a partir da data da realização do certame
Portal	Portal BLL Compras – https://bll.org.br/r/

Deverão ser observadas as seguintes datas e horários para os procedimentos:

DATA INÍCIO DO ACOLHIMENTO DAS PROPOSTAS:	11/04/2024
LIMITE PARA ACOLHIMENTO DAS PROPOSTAS:	24/04/2024 às 08h
DATA E HORÁRIO DA ABERTURA DAS PROPOSTAS:	24/04/2024 às 08h
DATA E HORÁRIO DE ABERTURA DA SESSÃO PÚBLICA:	24/04/2024 às 09h
ID	2024.501C2600003.02.0005
REFERÊNCIA DE TEMPO:	HORÁRIO DE BRASÍLIA.
NESTA LICITAÇÃO NÃO SE APLICAM OS BENEFÍCIOS CONTIDOS NA LEI COMPLEMENTAR Nº 123/2006 PARA MICROEMPRESA E EMPRESA DE PEQUENO PORTE, NOS TERMOS DO INCISO II, §1º DO ART. 4º DA LEI Nº 14.133/21.	

1 DO OBJETO

- 1.1. A presente contratação tem por objeto o REGISTRO DE PREÇO PARA FUTURA E EVENTUAL AQUISIÇÃO DE SOLUÇÃO PARADIDÁTICA DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E PRIMEIROS FUNDAMENTOS DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA (LIVROS PARADIDÁTICOS COM PROJETOS INTEGRADORES NO FORMATO IMPRESSO E VIRTUAL) PARA PROJETOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS INTERDISCIPLINARES, DESTINADOS AOS ALUNOS DAS UNIDADES ESCOLARES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL, REGULAR E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS, conforme as especificações e quantitativos constantes neste Termo de Referência e seus anexos, disponível na plataforma de licitação "<https://bll.org.br/>."
- 1.2. O objeto desta licitação será executado rigorosamente de acordo com as especificações do objeto e a documentação solicitada descritas no "PORTAL BLL", Termo Referência (Anexo I - Do Edital), Minuta de Proposta Comercial (Anexo IV – Do Edital) e Minuta da Ata de Registros de Preços (Anexo V – Do Edital). Terá como Gestor o Órgão o CIM Polinorte;
- 1.3. Em caso de discordância existente entre as especificações do objeto, documentação solicitada descritas no "<https://bll.org.br/>" e as especificações constantes deste Edital, prevalecerão as do Edital.
- 1.4. As especificações detalhadas da execução estão discriminadas no Termo de Referência do instrumento de convocação, devendo ser observado pelo licitante quando da elaboração da proposta.

2 DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

2.1. Por tratar-se de Registro de Preços, os custos correrão à conta da dotação orçamentária de cada órgão **CONTRATANTE** (Ente Participante) através da Ata de Registro de Preços, ou que obtenha a autorização para adesão à Ata de Registro de Preços por parte do Órgão Gerenciador, sendo obrigatória a indicação da dotação orçamentária antes da efetiva aquisição.

3 DA PARTICIPAÇÃO NA LICITAÇÃO

3.1. Poderão participar deste Pregão os interessados que estiverem previamente credenciados no sistema <https://bll.org.br/>.

3.2 Para ter acesso ao sistema eletrônico, os interessados em participar deste Pregão deverão dispor de chave de identificação e senha pessoal, obtidas junto ao “<https://bll.org.br/>” no endereço eletrônico <https://bll.org.br/adesao/fornecedor>, onde também deverão informar-se a respeito do seu funcionamento e regulamento e receber instruções detalhadas para sua correta utilização.

3.3 O uso da senha de acesso pelo licitante é de sua responsabilidade exclusiva, incluindo qualquer transação por ele efetuada diretamente, ou por seu representante, não cabendo ao provedor do sistema ou ao Consórcio Público da Região Polinorte – CIM Polinorte a responsabilidade por eventuais danos decorrentes do uso indevido da senha, ainda que por terceiros.

3.4 Caberá ao licitante acompanhar as operações no sistema eletrônico durante a sessão pública do pregão e demais atos até homologação do certame, ficando responsável pelo ônus decorrente da perda de negócios diante da inobservância de quaisquer mensagens emitidas pelo sistema ou de sua desconexão.

3.5 Dúvidas referentes a manuseio da plataforma devem ser tratadas diretamente com a empresa BLL (<https://bll.org.br/>), não sendo responsabilidade do CIM Polinorte eventuais falhas da empresa licitante por desconhecimento das funções da plataforma.

3.6 Nos termos da Lei Complementar 123/2006, artigo 49, III, não haverá tratamento diferenciado e simplificado para as microempresas e empresas de pequeno porte se não for vantajoso para a administração pública ou representar prejuízo ao conjunto ou complexo do objeto a ser contratado.

3.7 Não poderão disputar esta licitação:

- 3.7.1 Aquele que não atenda às condições deste edital e seu(s) anexo(s);
- 3.7.2 Autor do anteprojeto, do projeto básico ou do projeto executivo, pessoa física ou jurídica, quando a licitação versar sobre serviços ou fornecimento de bens a ele relacionados;
- 3.7.3 Empresa, isoladamente ou em consórcio, responsável pela elaboração do projeto básico ou do projeto executivo, ou empresa da qual o autor do projeto seja dirigente, gerente, controlador, acionista ou detentor de mais de 5% (cinco por cento) do capital com direito a voto, responsável técnico ou subcontratado, quando a licitação versar sobre serviços ou fornecimento de bens a ela necessários;
- 3.7.4 Pessoa física ou jurídica que se encontre, ao tempo da licitação, impossibilitada de participar da licitação em decorrência de sanção que lhe foi imposta;
- 3.7.5 Aquele que mantenha vínculo de natureza técnica, comercial, econômica, financeira, trabalhista ou civil com dirigente do órgão ou entidade contratante ou com agente público que desempenhe função na licitação ou atue na fiscalização ou na gestão do contrato, ou que deles seja cônjuge, companheiro ou parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau;
- 3.7.6 Pessoa física ou jurídica que, nos 5 (cinco) anos anteriores à divulgação do edital, tenha sido condenada judicialmente, com trânsito em julgado, por exploração de trabalho infantil, por submissão de trabalhadores a condições análogas às de escravo ou por contratação de adolescentes nos casos vedados pela legislação trabalhista;
- 3.7.7 Agente público do órgão ou entidade licitante;
- 3.7.8 *Pessoas jurídicas reunidas em consórcio;*
- 3.7.9 Organizações da sociedade civil de interesse público - oscip, atuando nessa condição;
- 3.7.10 Não poderá participar, direta ou indiretamente, da licitação ou da execução do contrato agente público do órgão ou entidade contratante, devendo ser

observadas as situações que possam configurar conflito de interesses no exercício ou após o exercício do cargo ou emprego, nos termos da legislação que disciplina a matéria, conforme § 1º do art. 9º da Lei nº 14.133, de 2021.

- 3.8 O impedimento de que trata o item 3.7.4 será também aplicado ao licitante que atue em substituição a outra pessoa, física ou jurídica, com o intuito de burlar a efetividade da sanção a ela aplicada, inclusive a sua controladora, controlada ou coligada, desde que devidamente comprovado o ilícito ou a utilização fraudulenta da personalidade jurídica do licitante.
- 3.9 A critério da Administração e exclusivamente a seu serviço, o autor dos projetos e a empresa a que se referem os itens 3.7.1 e 3.7.2 poderão participar no apoio das atividades de planejamento da contratação, de execução da licitação ou de gestão do contrato, desde que sob supervisão exclusiva de agentes públicos do órgão ou entidade.
- 3.10 Equiparam-se aos autores do projeto as empresas integrantes do mesmo grupo econômico.
- 3.11 O disposto nos itens 3.7.1 e 3.7.2 não impede a licitação ou a contratação de serviço que inclua como encargo do contratado a elaboração do projeto básico e do projeto executivo, nas contratações integradas, e do projeto executivo, nos demais regimes de execução.
- 3.12 Em licitações e contratações realizadas no âmbito de projetos e programas parcialmente financiados por agência oficial de cooperação estrangeira ou por organismo financeiro internacional com recursos do financiamento ou da contrapartida nacional, não poderá participar pessoa física ou jurídica que integre o rol de pessoas sancionadas por essas entidades ou que seja declarada inidônea nos termos da Lei nº 14.133/2021.
- 3.13 A vedação de que trata o item 3.7.6 estende-se a terceiro que auxilie a condução da contratação na qualidade de integrante de equipe de apoio, profissional especializado ou funcionário ou representante de empresa que preste assessoria técnica.

4 DA APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA E DOS DOCUMENTOS DE HABILITAÇÃO

- 4.1 Na presente licitação, a fase de habilitação sucederá as fases de apresentação de propostas de lances e de julgamento.
- 4.2 Os licitantes encaminharão, exclusivamente por meio do sistema eletrônico, a proposta com o preço ou o percentual de desconto, conforme o critério de julgamento adotado neste Edital, até a data e o horário estabelecidos para abertura da sessão pública.

4.2.1 Quando tratar-se de aquisição de bens, o licitante deverá informar na proposta, em campo próprio do sistema eletrônico, a Marca do Objeto ofertado, conforme o caso, ***sob pena de desclassificação da proposta.***

4.2.2 Qualquer elemento que possa identificar o licitante importa desclassificação da proposta, sem prejuízo das sanções previstas nesse edital

4.3 No cadastramento da proposta inicial na plataforma, o licitante declarará, em campo próprio do sistema, que:

4.3.1 está ciente e concorda com as condições contidas no edital e seus anexos, bem como de que a proposta apresentada compreende a integralidade dos custos para atendimento dos direitos trabalhistas assegurados na Constituição Federal, nas leis trabalhistas, nas normas infralegais, nas convenções coletivas de trabalho e nos termos de ajustamento de conduta vigentes na data de sua entrega em definitivo e que cumpre plenamente os requisitos de habilitação definidos no instrumento convocatório;

4.3.2 Não empregar menor de 18 anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre e não emprega menor de 16 anos, salvo menor, a partir de 14 anos, na condição de aprendiz, nos termos do artigo 7º, XXXIII, da Constituição;

4.3.3 Não possui empregados executando trabalho degradante ou forçado, observando o disposto nos incisos III e IV do art. 1º e no inciso III do art. 5º da Constituição Federal;

4.3.4 cumpre as exigências de reserva de cargos para pessoa com deficiência e para reabilitado da Previdência Social, previstas em lei e em outras normas específicas.

4.3 O licitante organizado em cooperativa deverá declarar, ainda, em campo próprio do sistema eletrônico, que cumpre os requisitos estabelecidos no artigo 16 da Lei nº 14.133, de 2021.

4.4 O fornecedor enquadrado como microempresa, empresa de pequeno porte ou sociedade cooperativa deverá declarar, ainda, em campo próprio do sistema eletrônico, que cumpre os requisitos estabelecidos no artigo 3º da Lei Complementar nº 123, de 2006, estando apto a usufruir do tratamento favorecido estabelecido em seus arts. 42 a 46 da LC nº 123/2006.

- 4.4.1 no item exclusivo para participação de microempresas e empresas de pequeno porte, a assinalação do campo “não” impedirá o prosseguimento no certame, para aquele item;
- 4.4.2 nos itens em que a participação não for exclusiva para microempresas e empresas de pequeno porte, a assinalação do campo “não” apenas produzirá o efeito de o licitante não ter direito ao tratamento favorecido previsto na Lei Complementar nº 123, de 2006, mesmo que microempresa, empresa de pequeno porte ou sociedade cooperativa.
- 4.5 **Não se aplicam os benefícios da Lei Complementar nº 123/2006, quando o valor estimado para o certame for superior à receita bruta máxima admitida para enquadramento como empresa de pequeno, conforme observado no disposto nos §§ 1º ao 3º do art. 4º, da Lei n.º 14.133/2021.**
- 4.6 A falsidade das declarações prestadas no certame sujeitará o licitante às sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021, e neste Edital.
- 4.7 Os licitantes poderão retirar ou substituir a proposta ou, na hipótese de a fase de habilitação anteceder as fases de apresentação de propostas e lances e de julgamento, os documentos de habilitação anteriormente inseridos no sistema, até a abertura da sessão pública.
- 4.8 Não haverá ordem de classificação na etapa de apresentação da proposta e dos documentos de habilitação pelo licitante, o que ocorrerá somente após os procedimentos de abertura da sessão pública e da fase de envio de lances.
- 4.9 Serão disponibilizados para acesso público os documentos que compõem a proposta dos licitantes convocados para apresentação de propostas, após a fase de envio de lances.
- 4.10 Desde que disponibilizada a funcionalidade no Sistema Eletrônico, o licitante poderá parametrizar o seu valor final mínimo ou o seu percentual de desconto máximo quando do cadastramento da proposta e obedecerá às seguintes regras:
- 4.10.1. aplicação do intervalo mínimo de diferença de valores ou de percentuais entre os lances, que incidirá tanto em relação aos lances intermediários quanto em relação ao lance que cobrir a melhor oferta; e

4.10.2. os lances serão de envio automático pelo sistema, respeitado o valor final mínimo estabelecido e o intervalo de que trata o subitem acima.

4.11. O valor final mínimo ou o percentual de desconto final máximo parametrizado no Sistema Eletrônico poderá ser alterado pelo fornecedor durante a fase de disputa, sendo vedado:

4.11.1 valor superior a lance já registrado pelo fornecedor no sistema, quando adotado o critério de julgamento por menor preço; e

4.11.2. percentual de desconto inferior a lance já registrado pelo fornecedor no sistema, quando adotado o critério de julgamento por maior desconto.

4.12. O valor final mínimo ou o percentual de desconto final máximo parametrizado na forma do subitem 4.10 possuirá caráter sigiloso para os demais fornecedores e para o órgão ou entidade promotora da licitação, podendo ser disponibilizado estrita e permanentemente aos órgãos de controle externo e interno.

4.13. Caberá ao licitante interessado em participar da licitação acompanhar as operações no Sistema Eletrônico durante o processo licitatório e se responsabilizar pelo ônus decorrente da perda de negócios diante da inobservância de mensagens emitidas pela Administração ou de sua desconexão.

4.14. O licitante deverá comunicar imediatamente ao provedor do Sistema Eletrônico qualquer acontecimento que possa comprometer o sigilo ou a segurança, para imediato bloqueio de acesso.

5 DO PREENCHIMENTO E APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

5.1. O licitante deverá enviar sua proposta mediante o preenchimento, no sistema eletrônico, dos seguintes campos:

5.1.1. Valor total do lote;

5.1.2. Marca / Modelo (se for o caso);

5.1.3. Fabricante (se for o caso);

5.1.4. Quantidade cotada, devendo respeitar o mínimo estabelecido neste edital;

5.1.5. Descrição do objeto, contendo as informações relativas à especificação do Termo de Referência – Anexo I;

5.2. Todas as especificações do objeto contidas na proposta vinculam o licitante.

5.2.1 O licitante NÃO poderá oferecer proposta em quantitativo inferior ao máximo previsto para contratação.

5.3. Nos valores propostos estarão inclusos todos os custos operacionais, encargos previdenciários, trabalhistas, tributários, comerciais e quaisquer outros que incidam direta ou indiretamente na execução do objeto.

5.4. Os preços ofertados, tanto na proposta inicial, quanto na etapa de lances, serão de exclusiva responsabilidade do licitante, não lhe assistindo o direito de pleitear qualquer alteração, sob alegação de erro, omissão ou qualquer outro pretexto.

5.5. Se o regime tributário da empresa implicar o recolhimento de tributos em percentuais variáveis, a cotação adequada será a que corresponde à média dos efetivos recolhimentos da empresa nos últimos doze meses.

5.6. Independentemente do percentual de tributo inserido na planilha, no pagamento serão retidos na fonte os percentuais estabelecidos na legislação vigente.

5.7. A apresentação das propostas implica obrigatoriedade do cumprimento das disposições nelas contidas, em conformidade com o que dispõe o Termo de Referência - Anexo I, assumindo o proponente o compromisso de executar o objeto licitado nos seus termos, bem como de fornecer os materiais, equipamentos, ferramentas e utensílios necessários, em quantidades e qualidades adequadas à perfeita execução contratual, promovendo, quando requerido, sua substituição.

5.8. O prazo de validade da proposta não será inferior a 90 (noventa) dias, a contar da data de sua apresentação.

5.9. Os licitantes devem respeitar os preços máximos estabelecidos nas normas de regência de contratações públicas, quando participarem de licitações públicas;

5.9.1. Caso o critério de julgamento seja o de maior desconto, o preço já decorrente da aplicação do desconto ofertado deverá respeitar os preços máximos previstos no item 5.9.

5.10. O descumprimento das regras supramencionadas pela Administração por parte dos contratados pode ensejar a responsabilização pelos Órgão de Controle e, após o devido processo legal, gerar as seguintes consequências: assinatura de prazo para a adoção das medidas necessárias ao exato cumprimento da lei, nos termos do art. 71, inciso IX, da Constituição; ou condenação dos agentes públicos responsáveis e da empresa contratada ao pagamento dos prejuízos ao erário, caso verificada a ocorrência de superfaturamento por sobrepreço na execução do contrato.

6 DA ABERTURA DA SESSÃO, CLASSIFICAÇÃO DAS PROPOSTAS E FORMULAÇÃO DE LANCES

- 6.1 A abertura da presente licitação dar-se-á automaticamente em sessão pública, por meio de sistema eletrônico - BLL - Bolsa de Licitações do Brasil, na data, horário e local indicados neste Edital.
- 6.2 Os licitantes poderão retirar ou substituir a proposta ou os documentos de habilitação, quando for o caso, anteriormente inseridos no sistema, até a abertura da sessão pública.
- 6.3 Será desclassificada a proposta que identifique o licitante.
 - 6.3.1 A desclassificação será sempre fundamentada e registrada no sistema, com acompanhamento em tempo real por todos os participantes.
- 6.4 O sistema disponibilizará campo próprio para troca de mensagens entre o Pregoeiro e os licitantes.
- 6.5 Iniciada a etapa competitiva, os licitantes deverão encaminhar lances exclusivamente por meio de sistema eletrônico, sendo imediatamente informados do seu recebimento e do valor consignado no registro.
- 6.6 O lance deverá ser ofertado pelo valor global.
- 6.7 Os licitantes poderão oferecer lances sucessivos, observando o horário fixado para abertura da sessão e as regras estabelecidas no Edital.
- 6.8 O licitante somente poderá oferecer lance *de valor inferior ou percentual de desconto superior* ao último por ele ofertado e registrado pelo sistema.
- 6.9 O licitante poderá, uma única vez, excluir seu último lance ofertado, no intervalo de quinze segundos após o registro no sistema, na hipótese de lance inconsistente o inexequível.
- 6.10 O procedimento seguirá de acordo com o modo de disputa adotado.
- 6.11 Caso seja adotado para o envio de lances no pregão eletrônico o modo de disputa “aberto”, os licitantes apresentarão lances públicos e sucessivos, com prorrogações.
 - 6.11.1 A etapa de lances da sessão pública terá duração de dez minutos e, após isso, será prorrogada automaticamente pelo sistema quando houver lance ofertado nos últimos dois minutos do período de duração da sessão pública.

6.11.2 A prorrogação automática da etapa de lances, de que trata o subitem anterior, será de dois minutos e ocorrerá sucessivamente sempre que houver lances enviados nesse período de prorrogação, inclusive no caso de lances intermediários.

6.11.3 Não havendo novos lances na forma estabelecida nos itens anteriores, a sessão pública encerrar-se-á automaticamente, e o sistema ordenará e divulgará os lances conforme a ordem final de classificação.

6.11.4 Definida a melhor proposta, se a diferença em relação à proposta classificada em segundo lugar for de pelo menos 5% (cinco por cento), o pregoeiro, auxiliado pela equipe de apoio, poderá admitir o reinício da disputa aberta, para a definição das demais colocações. **(vide 4.5 do edital)**

6.11.5 Após o reinício previsto no item supra, os licitantes serão convocados para apresentar lances intermediários.

6.12 Caso seja adotado para o envio de lances no pregão eletrônico o modo de disputa “aberto e fechado”, os licitantes apresentarão lances públicos e sucessivos, com lance final e fechado.

6.12.1 A etapa de lances da sessão pública terá duração inicial de quinze minutos. Após esse prazo, o sistema encaminhará aviso de fechamento iminente dos lances, após o que transcorrerá o período de até dez minutos, aleatoriamente determinado, findo o qual será automaticamente encerrada a recepção de lances.

6.12.2 Encerrado o prazo previsto no subitem anterior, o sistema abrirá oportunidade para que o autor da oferta de valor mais baixo e os das ofertas com preços até 10% (dez por cento) superior àquela possam ofertar um lance final e fechado em até cinco minutos, o qual será sigiloso até o encerramento deste prazo.

6.12.3 No procedimento de que trata o subitem supra, o licitante poderá optar por manter o seu último lance da etapa aberta, ou por ofertar melhor lance.

6.12.4 Não havendo pelo menos três ofertas nas condições definidas neste item, poderão os autores dos melhores lances subsequentes, na ordem de classificação, até o máximo de três, oferecer um lance final e fechado em até cinco minutos, o qual será sigiloso até o encerramento deste prazo.

6.12.5 Após o término dos prazos estabelecidos nos itens anteriores, o sistema ordenará e divulgará os lances segundo a ordem crescente de valores.

6.13 Caso seja adotado para o envio de lances no pregão eletrônico o modo de disputa “fechado e aberto”, poderão participar da etapa aberta somente os licitantes que apresentarem a proposta de menor preço/ maior percentual de desconto e os das propostas até 10% (dez por cento) superiores/inferiores àquela, em que os licitantes apresentarão lances públicos e sucessivos, até o encerramento da sessão e eventuais prorrogações.

6.13.1 Não havendo pelo menos 3 (três) propostas nas condições definidas no item 6.13, poderão os licitantes que apresentaram as três melhores propostas, consideradas as empatadas, oferecer novos lances sucessivos.

6.13.2 A etapa de lances da sessão pública terá duração de dez minutos e, após isso, será prorrogada automaticamente pelo sistema quando houver lance ofertado nos últimos dois minutos do período de duração da sessão pública.

6.13.3 A prorrogação automática da etapa de lances, de que trata o subitem anterior, será de dois minutos e ocorrerá sucessivamente sempre que houver lances enviados nesse período de prorrogação, inclusive no caso de lances intermediários.

6.13.4 Não havendo novos lances na forma estabelecida nos itens anteriores, a sessão pública encerrar-se-á automaticamente, e o sistema ordenará e divulgará os lances conforme a ordem final de classificação.

6.13.5 Definida a melhor proposta, se a diferença em relação à proposta classificada em segundo lugar for de pelo menos 5% (cinco por cento), o pregoeiro, auxiliado pela equipe de apoio, poderá admitir o reinício da disputa aberta, para a definição das demais colocações. **(vide 4.5 do edital)**

6.13.6 Após o reinício previsto no subitem supra, os licitantes serão convocados para apresentar lances intermediários.

6.14 Após o término dos prazos estabelecidos nos subitens anteriores, o sistema ordenará e divulgará os lances segundo a ordem crescente de valores.

6.15 Não serão aceitos dois ou mais lances de mesmo valor, prevalecendo aquele que for recebido e registrado em primeiro lugar.

6.16 Durante o transcurso da sessão pública, os licitantes serão informados, em tempo real, do valor do menor lance registrado, vedada a identificação do licitante.

6.17 No caso de desconexão com o Pregoeiro, no decorrer da etapa competitiva do Pregão, o sistema eletrônico poderá permanecer acessível aos licitantes para a recepção dos lances.

6.18 Quando a desconexão do sistema eletrônico para o pregoeiro persistir por tempo superior a **10 (dez) minutos**, a sessão pública será suspensa e reiniciada somente após decorridas vinte e quatro horas da comunicação do fato pelo Pregoeiro aos participantes, no sítio eletrônico utilizado para divulgação e/ou chat da plataforma de licitações.

6.19 Caso o licitante não apresente lances, concorrerá com o valor de sua proposta.

6.20 Em relação a itens não exclusivos para participação de microempresas e empresas de pequeno porte, uma vez encerrada a etapa de lances, será efetivada a verificação automática, junto à Receita Federal, do porte da entidade empresarial. O sistema identificará em coluna própria as microempresas e empresas de pequeno porte participantes, procedendo à comparação com os valores da primeira colocada, se esta for empresa de maior porte, assim como das demais classificadas, para o fim de aplicar-se o disposto nos arts. 44 e 45 da Lei Complementar nº 123, de 2006. **(vide 4.5 do edital)**

6.20.1 Nessas condições, as propostas de microempresas e empresas de pequeno porte que se encontrarem na faixa de até 5% (cinco por cento) acima da melhor proposta ou melhor lance serão consideradas empatadas com a primeira colocada.

6.20.2 A melhor classificada nos termos do subitem anterior terá o direito de encaminhar uma última oferta para desempate, obrigatoriamente em valor inferior ao da primeira colocada, no prazo de 5 (cinco) minutos controlados pelo sistema, contados após a comunicação automática para tanto.

6.20.3 Caso a microempresa ou a empresa de pequeno porte melhor classificada desista ou não se manifeste no prazo estabelecido, serão convocadas as demais licitantes microempresa e empresa de pequeno porte que se encontrem naquele intervalo de 5% (cinco por cento), na ordem de classificação, para o exercício do mesmo direito, no prazo estabelecido no subitem anterior.

6.20.4 No caso de equivalência dos valores apresentados pelas microempresas e empresas de pequeno porte que se encontrem nos intervalos estabelecidos nos subitens anteriores, será realizado sorteio entre elas para que se identifique aquela que primeiro poderá apresentar melhor oferta.

6.21 Só poderá haver empate entre propostas iguais (não seguidas de lances), ou entre lances finais da fase fechada do modo de disputa aberto e fechado.

6.21.1 Havendo eventual empate entre propostas ou lances, o critério de desempate será aquele previsto no art. 60 da Lei nº 14.133, de 2021, nesta ordem:

6.19.1.1. Disputa final, hipótese em que os licitantes empatados poderão apresentar nova proposta em ato contínuo à classificação;

6.19.1.2. Avaliação do desempenho contratual prévio dos licitantes, para a qual deverão preferencialmente ser utilizados registros cadastrais para efeito de atesto de cumprimento de obrigações previstos nesta Lei;

6.19.1.3. Desenvolvimento pelo licitante de ações de equidade entre homens e mulheres no ambiente de trabalho, conforme regulamento;

6.19.1.4. Desenvolvimento pelo licitante de programa de integridade, conforme orientações dos órgãos de controle.

6.19.2. Persistindo o empate, será assegurada preferência, sucessivamente, aos bens e serviços produzidos ou prestados por:

6.19.2.1. empresas estabelecidas no território do Estado ou do órgão ou entidade da Administração Pública estadual licitante ou, no caso de licitação realizada por órgão ou entidade de Município, no território do Estado em que este se localize;

6.19.2.2. empresas brasileiras;

6.19.2.3. empresas que invistam em pesquisa e no desenvolvimento de tecnologia no País;

6.19.2.4. empresas que comprovem a prática de mitigação, nos termos da Lei nº 12.187, de 29 de dezembro de 2009.

6.20 só serão aceitas propostas com valor igual ou inferior ao máximo estimado para o item ou lote constante no edital.

7 DA NEGOCIAÇÃO

- 7.1 Encerrada a etapa de envio de lances da sessão pública, na hipótese da proposta do primeiro colocado permanecer acima do preço máximo ou inferior ao desconto definido para a contratação, o pregoeiro poderá negociar condições mais vantajosas, após definido o resultado do julgamento
- 7.2 Não será admitida a previsão de preços diferentes em razão de local de entrega ou de acondicionamento, tamanho de lote/item ou qualquer outro motivo.
- 7.3 A negociação poderá ser feita com os demais licitantes, segundo a ordem de classificação inicialmente estabelecida, quando o primeiro colocado, mesmo após a negociação, for desclassificado em razão de sua proposta permanecer acima do preço máximo definido pela Administração.
- 7.4 A negociação será realizada por meio do sistema, podendo ser acompanhada pelos demais licitantes.
- 7.5 O resultado da negociação será divulgado a todos os licitantes e anexado aos autos do processo licitatório.
- 7.5 O pregoeiro solicitará ao licitante mais bem classificado que, no prazo de **2 (duas) horas**, envie a proposta adequada ao último lance ofertado após a negociação realizada, acompanhada, se for o caso, dos documentos complementares, quando necessários à confirmação daqueles exigidos neste Edital e já apresentados.
- 7.6 É facultado ao pregoeiro prorrogar o prazo estabelecido, a partir de solicitação fundamentada feita no chat pelo licitante, antes de findo o prazo.
- 7.7 Após a negociação do preço, o Pregoeiro iniciará a fase de aceitação e julgamento da proposta.

8 DA FASE DE JULGAMENTO

- 8.1 Encerrada a etapa de negociação, o pregoeiro verificará se o licitante provisoriamente classificado em primeiro lugar atende às condições de participação no certame, conforme previsto no art. 14 da Lei nº 14.133/2021, legislação correlata e no item 3.7 do edital, especialmente quanto à existência de sanção que impeça a participação no certame ou da futura contratação mediante a consulta aos seguintes cadastros:

a) Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas – CEIS, mantido pela Controladoria Geral da União (<http://www.portaltransparencia.gov.br/sancoes/ceis>) ;

b) Cadastro Nacional de Condenações Cíveis por Atos de Improbidade Administrativa, mantido pelo Conselho Nacional de Justiça (www.cnj.jus.br/improbidade_adm/consultar_requerido.php) .

c) Certidão Negativa de Licitante Inidôneo, expedida pelo Tribunal de Contas da União (<https://contas.tcu.gov.br/ords/f?p=INABILITADO:CERTIDAO:0:>) .

d) Cadastro de Fornecedores do Estado do Espírito Santo – CRC/ES (<https://www.sigga.es.gov.br/sgc/faces/pub/sgc/tabbasicas/FornecedoresSancionadosPageList.jspx?opcao=todos>).

8.1.1 A consulta aos cadastros será realizada em nome da empresa licitante e também de seu sócio majoritário, por força da vedação de que trata o artigo 12 da Lei nº 8.429, de 1992.

8.1.2 Constatada a existência de sanção, o licitante será reputado inabilitado, por falta de condição de participação.

8.2 Caso o licitante provisoriamente classificado em primeiro lugar tenha se utilizado de algum tratamento favorecido às ME/EPPs, o pregoeiro verificará se faz jus ao benefício.

8.3 Verificadas as condições de participação e de utilização do tratamento favorecido, o pregoeiro examinará a proposta classificada em primeiro lugar quanto à adequação ao objeto e à compatibilidade do preço, em relação ao máximo estipulado para contratação neste Edital e em seus anexos.

8.4 Será desclassificada a proposta vencedora que:

8.4.1 contiver vícios insanáveis;

8.4.2 não obedecer às especificações técnicas contidas no Termo de Referência;

8.4.3 apresentar preços inexequíveis ou permanecerem acima do preço máximo definido para a contratação;

8.4.4 não tiverem sua exequibilidade demonstrada, quando exigido pela Administração;

8.4.5 apresentar desconformidade com quaisquer outras exigências deste Edital ou seus anexos, desde que insanável.

8.5 No caso de bens e serviços em geral, é indício de inexequibilidade das propostas valores inferiores a 50% (cinquenta por cento) do valor orçado pela Administração.

8.5.1 A inexequibilidade, na hipótese de que trata o **caput**, só será considerada após diligência do pregoeiro, que comprove:

8.5.1.1 que o custo do licitante ultrapassa o valor da proposta; e

8.5.1.2 inexistirem custos de oportunidade capazes de justificar o vulto da oferta.

8.6 Se houver indícios de inexequibilidade da proposta de preço, ou em caso da necessidade de esclarecimentos complementares, poderão ser efetuadas diligências, para que a empresa comprove a exequibilidade da proposta.

8.7 Erros no preenchimento da planilha não constituem motivo para a desclassificação da proposta. A planilha poderá ser ajustada pelo fornecedor, no prazo indicado pelo sistema, desde que não haja majoração do preço.

8.8 O ajuste de que trata este dispositivo se limita a sanar erros ou falhas que não alterem a substância das propostas;

8.9 Considera-se erro no preenchimento da planilha passível de correção a indicação de recolhimento de impostos e contribuições na forma do Simples Nacional, quando não cabível esse regime.

8.10 Para fins de análise da proposta quanto ao cumprimento das especificações do objeto, poderá ser colhida a manifestação escrita do setor requisitante do serviço ou da área especializada no objeto.

8.11 Caso o Termo de Referência exija a apresentação de amostra, o licitante classificado em primeiro lugar deverá apresentá-la, conforme disciplinado no Termo de Referência, sob pena de não aceitação da proposta.

8.12 Por meio de mensagem no sistema, será divulgado o local e horário de realização do procedimento para a avaliação das amostras, cuja presença será facultada a todos os interessados, incluindo os demais licitantes.

8.13 Os resultados das avaliações serão divulgados por meio de mensagem no sistema.

8.14 No caso de não haver entrega da amostra ou ocorrer atraso na entrega, sem justificativa aceita pelo Pregoeiro, ou havendo entrega de amostra fora das especificações previstas neste Edital, a proposta do licitante será recusada.

8.15 Se a(s) amostra(s) apresentada(s) pelo primeiro classificado não for(em) aceita(s), o Pregoeiro analisará a aceitabilidade da proposta ou lance ofertado pelo segundo classificado. Seguir-se-á com a verificação da(s) amostra(s) e, assim, sucessivamente, até a verificação de uma que atenda às especificações constantes no Termo de Referência.

9 DAS AMOSTRAS

9.1 A pregoeira convocará o LICITANTE classificado provisoriamente em primeiro lugar, para apresentar no prazo máximo de 05 (cinco) dias corridos, 01 (uma) amostra física de cada Material de Tecnologia Educacional, juntamente com login e senha de acesso ao ambiente virtual, conforme descrito no Termo de Referência, sob pena de desclassificação.

9.2 A apresentação e análise das amostras será realizada conforme estabelece o item 5 do Termo de Referência (Anexo I).

10 DA HABILITAÇÃO

10.1. O licitante classificado em primeiro lugar deverá anexar exclusivamente por meio da plataforma do sistema BLL (<http://bll.org.br>), a documentação de habilitação, no prazo de 2 (duas) horas, contados a partir da solicitação do Agente de Contratação.

10.2. Os documentos necessários e suficientes para demonstrar a capacidade do licitante de realizar o objeto da presente licitação, serão exigidos para fins de habilitação, nos termos dos arts. 62 a 70 da Lei nº 14.133, de 2021, conforme indicado a seguir:

10.2.1 HABILITAÇÃO JURÍDICA

a) No caso de empresário individual: inscrição no Registro Público de Empresas Mercantis, a cargo da Junta Comercial da respectiva sede;

b) Ato constitutivo, estatuto ou contrato em vigor, devidamente registrado na Junta Comercial competente, em se tratando de sociedades comerciais e no caso de sociedade por ações, acompanhado dos documentos de eleição de seus atuais administradores;

c) Inscrição do ato constitutivo no caso de sociedades civis, acompanhada de documentação que identifique a Diretoria em exercício;

d) 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.

10.2.1.1 O representante da empresa (representante legal ou procurador) responsável pela assinatura do Contrato/Ata de Registro de Preços, deverá identificar-se apresentando cópia de documento oficial de identificação que contenha foto.

10.2.1.2 Os documentos acima deverão estar acompanhados de todas as alterações ou da consolidação respectiva.

10.2.1.3 Deverá estar prevista no estatuto ou contrato social da licitante a autorização para empreender atividades compatíveis com o objeto desta Licitação.

10.2.2. QUALIFICAÇÃO TÉCNICA

a) Não será exigida qualificação técnica na presente contratação.

10.2.3. REGULARIDADE FISCAL, SOCIAL E TRABALHISTA

a) Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas ou no Cadastro de Pessoas Físicas, conforme o caso;

b) Prova de inscrição no Cadastro de Contribuintes Estadual (com situação ativa) ou Municipal, relativo ao domicílio ou sede da proponente, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto do certame.

c) Certidão Conjunta Negativa de Débitos ou Positiva com efeito de Negativa, relativa a Tributos Federais (inclusive às contribuições sociais) e à Dívida Ativa da União;

d) Certidão de regularidade de débito com a Fazenda Estadual expedida pela Secretaria de Estado da Fazenda, da sede ou do domicílio do licitante, ou outra equivalente, na forma da lei;

e) Certidão de regularidade de débito com a Fazenda Municipal da sede ou do domicílio do licitante relativa aos tributos incidentes sobre o objeto desta licitação;

f) Certidão de regularidade de débito para com o Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS);

g) Prova de inexistência de débitos inadimplidos perante a Justiça do Trabalho, mediante a apresentação de certidão negativa ou positiva com efeito de negativa, nos termos do Título VII-A da Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943;

h) Caso o licitante seja considerado isento dos tributos municipais relacionados ao objeto licitatório, deverá comprovar tal condição mediante a apresentação de declaração da Fazenda do seu domicílio ou sede, ou outra equivalente, na forma da lei;

i) Declaração de que não emprega menor de 18 anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre e não emprega menor de 16 anos, salvo menor, a partir de 14 anos, na condição de aprendiz, nos termos do artigo 7º, XXXIII, da Constituição (Anexo IV) ;

10.2.4 QUALIFICAÇÃO ECONÔMICO-FINANCEIRA

10.2.4.1 **Certidão Negativa de Falência e Recuperação Judicial**, expedida pelos Cartórios Distribuidores competentes da sede da pessoa jurídica, emitida há, no máximo 60 (sessenta) dias, quando outro prazo de validade não estiver expresso no documento.

10.2.4.2 Caso a certidão de recuperação seja positiva, a licitante deverá comprovar que o plano, seja especial ou não, de recuperação judicial ou extrajudicial foi acolhido ou homologado, respectivamente, nos termos previstos na Lei 11.101, de 2005 - arts. 58, 72 e 165.

10.2.4.3 **Publicação do balanço do últimos 02 (dois) anos exercícios sociais** já exigíveis, acompanhado das respectivas demonstrações contábeis exigíveis, conforme normas técnicas pertinentes aprovadas através de Resoluções do Conselho Federal de Contabilidade (CFC) e outras normas supletivas, que possibilite a apuração dos dados abaixo relacionados. Se a empresa não estiver obrigada à publicação, deverá apresentar cópia autenticada do balanço assinado pelo responsável legal e pelo Contador registrado no órgão profissional competente, com indicação do número registro. Quando se tratar de empresa recém formada, que ainda não fechou o primeiro balanço anual, o balanço inicial é o que deve ser apresentado. Caso a proponente tenha optado pelo regime de tributação com base no lucro presumido, previsto no artigo 13, da Lei 8541/92, não mantendo escrituração contábil, deverá anexar cópia da Declaração Simplificada de Rendimento e Informações apresentadas à Receita Federal e do Livro de Registro de Inventário relativo ao último exercício social exigível, em substituição ao balanço patrimonial

10.2.4.4 Comprovação da boa situação financeira da empresa mediante obtenção de índices de Liquidez Geral (LG), Solvência Geral (SG) e Liquidez Corrente (LC), superiores a 1 (um), obtidos pela aplicação das seguintes fórmulas:

$$LG = \frac{\text{Ativo Circulante} + \text{Realizável a Longo Prazo}}{\text{Passivo Circulante} + \text{Passivo Não Circulante}}$$

$$SG = \frac{\text{Ativo Total}}{\text{Passivo Circulante} + \text{Passivo Não Circulante}}$$

$$LC = \frac{\text{Ativo Circulante}}{\text{Passivo Circulante}}$$

10.2.4.4.1 As memórias de cálculo de cada índice devem ser anexadas pelo licitante à documentação relativa à qualificação econômico-financeira.

10.2.4.5 As empresas que apresentarem resultado inferior ou igual a 1(um) em qualquer dos índices de Liquidez Geral (LG), Solvência Geral (SG) e Liquidez Corrente (LC), deverão comprovar patrimônio líquido de 10% do valor estimado da contratação ou do item pertinente.

10.2.5. DECLARAÇÃO PARA OUTRAS COMPROVAÇÕES, em conformidade com o modelo constante do Anexo VI:

- a) Declaração de que atende aos requisitos de habilitação;
- b) Declaração de que está ciente e concorda com as condições contidas no Edital e seus anexos, bem como de que a proposta apresentada compreende a integralidade dos custos para atendimento dos direitos trabalhistas assegurados na Constituição Federal, nas leis trabalhistas, nas normas infralegais, nas convenções coletivas de trabalho e nos termos de ajustamento de conduta vigentes na data de sua entrega em definitivo e que cumpre plenamente os requisitos de habilitação definidos no instrumento convocatório;
- c) Declaração de que inexistem quaisquer fatos impeditivos à sua participação na licitação, bem como que se compromete a comunicar ocorrência de fatos supervenientes;

d) Declaração de que não possui, em sua cadeia produtiva, empregados executando trabalho degradante ou forçado, observando o disposto nos incisos III e IV do art. 1º e no inciso III do art. 5º da Constituição Federal;

e) Declaração de que cumpre as exigências de reserva de cargos para pessoa com deficiência e para reabilitado da Previdência Social, previstas em lei e em outras normas específicas;

f) No caso de licitante organizado em cooperativa, deverá declarar ainda, que cumpre os requisitos estabelecidos no artigo 16 da Lei nº 14.133, de 2021;

g) Declaração de que está ciente sobre a observação das disposições da Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), e alterações, quando do tratamento de dados pessoais e dados pessoais sensíveis a que tenha acesso, para o propósito de execução e acompanhamento do objeto licitado, não podendo divulgar, revelar, produzir, utilizar ou deles dar conhecimento a terceiros estranhos a esta contratação, a não ser por força de obrigação legal ou regulatória.

i) Declaração de que a proposta foi elaborada de forma independente.

10.2.6. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS DE HABILITAÇÃO

10.2.6.1 Quando permitida a participação de empresas estrangeiras que não funcionem no País, as exigências de habilitação serão atendidas mediante documentos equivalentes, inicialmente apresentados em tradução livre.

10.2.6.2 Na hipótese de o licitante vencedor ser empresa estrangeira que não funcione no País, para fins de assinatura do contrato ou da ata de registro de preços, os documentos exigidos para a habilitação serão traduzidos por tradutor juramentado no País e apostilados nos termos do disposto no Decreto nº 8.660, de 29 de janeiro de 2016, ou de outro que venha a substituí-lo, ou consularizados pelos respectivos consulados ou embaixadas.

10.2.6.3 Os licitantes que não apresentarem todos os documentos acima exigidos, ou que os apresentarem incompletos, incorretos, serão considerados inabilitados.

10.2.6.4 Os documentos exigidos, quando não contiverem o prazo de validade expressamente determinado, não poderão ter suas datas de expedição anteriores a mais de 60 (sessenta) dias, contados da data da abertura da sessão.

10.2.6.5 Os documentos de habilitação poderão ser exigidos e deverão ser apresentados em original ou por cópia autenticada ou cópia com autenticação através de sistema digital ou outro meio similar.

10.2.6.6 Os documentos exigidos para fins de habilitação poderão ser substituídos por registro cadastral emitido por órgão ou entidade pública, desde que o registro tenha sido feito em obediência ao disposto na Lei nº 14.133/2021.

10.2.6.7 A verificação pelo Pregoeiro, em sítios eletrônicos oficiais de órgãos e entidades emissores de certidões constitui meio legal de prova, para fins de habilitação.

10.2.6.7.1. Havendo a necessidade de envio de documentos de habilitação complementares, necessários à confirmação daqueles exigidos neste Edital e já apresentados, o licitante será convocado a encaminhá-los, em formato digital, no prazo de 02 (DUAS) HORAS, sob pena de inabilitação.

10.2.6.7.2. Na hipótese de a fase de habilitação anteceder a fase de apresentação de propostas e lances, os licitantes encaminharão, por meio do sistema, simultaneamente os documentos de habilitação e a proposta com o preço ou o percentual de desconto.

10.2.6.8 Após a entrega dos documentos para habilitação, não será permitida a substituição ou a apresentação de novos documentos, salvo em sede de diligência, para:

10.2.6.8.1. complementação de informações acerca dos documentos já apresentados pelos licitantes e desde que necessária para apurar fatos existentes à época da abertura do certame; e

10.2.6.8.2. atualização de documentos cuja validade tenha expirado após a data de recebimento das propostas.

10.2.6.9. Na falta de documentos de habilitação que consistam em mera declaração do licitante sobre fato preexistente ou em simples compromisso por ele firmado, poderá ser concedido prazo para saneamento da omissão.

10.2.6.9 Na análise dos documentos de habilitação, o agente de contratação ou comissão de licitação poderá sanar erros ou falhas, que não alterem a substância dos documentos e sua validade jurídica, mediante decisão fundamentada, registrada em ata e acessível a todos, atribuindo-lhe eficácia para fins de habilitação e classificação.

10.2.6.10 Sendo necessária a suspensão da sessão pública para realização de diligências, bem como análise documental, o reinício se dará mediante aviso prévio no sistema, com no mínimo, 24 (vinte e quatro) horas de antecedência, e a ocorrência será registrada em ata.

10.2.6.11 Na hipótese de o licitante não atender às exigências para habilitação, o pregoeiro examinará a proposta subsequente e assim sucessivamente, na ordem de classificação, até a apuração de uma proposta que atenda ao presente edital, observado o prazo disposto no subitem 10.2.6.7.1.

10.2.6.12 Constatado o cumprimento dos requisitos e condições estabelecidos no Edital, o licitante será habilitado e declarado vencedor do certame.

10.2.6.13 Se o licitante desatender às exigências para a habilitação, o Pregoeiro, respeitada a ordem de classificação, examinará a oferta subsequente de menor preço, negociará com o seu autor, decidirá sobre a sua aceitabilidade e, em caso positivo, verificará as condições de habilitação e assim sucessivamente, até a apuração de uma oferta aceitável cujo autor atenda aos requisitos de habilitação, caso em que será declarado vencedor.

10.2.6.14 Somente serão disponibilizados para acesso público os documentos de habilitação do licitante cuja proposta atenda ao Edital de licitação, após concluídos os procedimentos de que trata o subitem anterior.

10.2.6.15 Por meio de aviso lançado no sistema, o Pregoeiro informará aos demais licitantes que poderão consultar as informações cadastrais do licitante vencedor com o uso da opção disponibilizada no próprio sistema para tanto.

10.2.6.16 Para fins de análise dos documentos de habilitação quanto ao cumprimento das especificações do objeto, poderá ser colhida a manifestação escrita do setor requisitante do serviço ou da área especializada no objeto.

10.2.6.17 Do resultado do julgamento da habilitação caberá recurso na forma definida no presente Edital.

10.2.7. GARANTIA: não se aplica

11 DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS - ARP

11.1 Homologado o resultado da licitação, o setor de Licitações do CIM POLINORTE, convocará os proponentes classificados em primeiro lugar para, **no prazo de 03 (três) dias úteis**, contados da data do recebimento da convocação, para assinar a ARP - Anexo II sobre pena de decair do direito a ter seu preço registrado.

- 11.2 O setor responsável pelo gerenciamento da ARP será o CIM POLINORTE.
- 11.3 O prazo fixado no item anterior poderá ser prorrogado, desde que a solicitação seja apresentada durante o transcurso do interstício inicial, caso ocorra motivo justo e aceito pelo setor gerenciador.
- 11.4 Se os licitantes adjudicatários, convocados dentro do prazo de validade de suas propostas, deixarem de assinar a ARP, não tendo solicitado prorrogação de prazo com justificativa aceita pelo setor gerenciador, o (a) **Pregoeiro (a)**, examinará as propostas subsequentes e a habilitação dos licitantes, segundo a ordem de classificação, até a apuração da proposta que atenda ao Edital, podendo ainda, negociar o preço.
- 11.5 A ARP terá validade de 12 (doze) meses contados da data de sua publicação podendo ser prorrogado por igual período.
- 11.6 A ARP não obriga o CIM POLINORTE e os entes participantes a celebrar a contratação, podendo realizar licitação específica para aquisição de um ou mais itens, obedecida a legislação pertinente, hipótese em que, em igualdade de condições, os beneficiários do registro terão preferência.
- 11.7 O DETENTOR DO PREÇO REGISTRADO é obrigado a assegurar e facilitar o acompanhamento e a fiscalização do ARP pelo CIM POLINORTE e/ou entes consorciados, bem como permitir o acesso a informações consideradas necessárias pelo CIM POLINORTE e seus consorciados.
- 11.8 O CIM POLINORTE não se responsabilizará por contatos realizados com setores ou pessoas não autorizados, salvo nas hipóteses previstas, expressamente, neste Edital.
- 11.9 O acompanhamento e a fiscalização de que trata esta cláusula não excluem nem reduzem a responsabilidade do DETENTOR DO PREÇO REGISTRADO pelo correto cumprimento das obrigações decorrentes da Contratação.
- 11.10 É obrigação da empresa detentora da ATA DE REGISTRO DE PREÇO manter seus cadastros e contatos atualizados junto ao órgão gerenciador da ARP sob pena de perda da ARP sem prejuízos de demais cominações legais por prejuízos causados.
- 11.11 Conforme consulta nº 00020-2022- Plenário do Tribunal de Contas do estado do Espírito Santo a Ata de Registro de Preço não será passível de reequilíbrio dos preços registrados.

12. DA FORMAÇÃO DE CADASTRO RESERVA

- 12.1. Após a homologação da licitação, será incluído na ata, na forma de anexo, o registro:
- 12.1.1. dos licitantes que aceitarem cotar o objeto com preço igual ao do adjudicatário,

observada a classificação na licitação; e

12.1.2. dos licitantes que mantiverem sua proposta original

12.2. Será respeitada, nas contratações, a ordem de classificação dos licitantes ou fornecedores registrados na ata.

12.2.1. A apresentação de novas propostas na forma deste item não prejudicará o resultado do certame em relação ao licitante mais bem classificado.

12.2.2. Para fins da ordem de classificação, os licitantes ou fornecedores que aceitarem cotar o objeto com preço igual ao do adjudicatário antecederão aqueles que mantiverem sua proposta original.

12.3. A habilitação dos licitantes que compõem o cadastro de reserva será efetuada quando houver necessidade de contratação dos licitantes remanescentes, nas seguintes hipóteses:

12.3.1. quando o licitante vencedor não assinar a ata de registro de preços no prazo e nas condições estabelecidos no edital; ou

12.3.2. quando houver o cancelamento do registro do fornecedor ou do registro de preços, nas hipóteses previstas em regulamento.

12.4. Na hipótese de nenhum dos licitantes que aceitaram cotar o objeto com preço igual ao do adjudicatário concordar com a contratação nos termos em igual prazo e nas condições propostas pelo primeiro classificado, a Administração, observados o valor estimado e a sua eventual atualização na forma prevista no edital, poderá:

12.4.1. convocar os licitantes que mantiveram sua proposta original para negociação, na ordem de classificação, com vistas à obtenção de preço melhor, mesmo que acima do preço do adjudicatário; ou

12.4.2. adjudicar e firmar o contrato nas condições ofertadas pelos licitantes remanescentes, observada a ordem de classificação, quando frustrada a negociação de melhor condição.

13. DOS RECURSOS

13.1. A interposição de recurso referente ao julgamento das propostas, à habilitação ou inabilitação de licitantes, à anulação ou revogação da licitação, observará o disposto no art. 165 da Lei nº 14.133, de 2021.

- 13.2. O prazo recursal é de 3 (três) dias úteis, contados da data de intimação ou de lavratura da ata.
- 13.3. Quando o recurso apresentado impugnar o julgamento das propostas ou o ato de habilitação ou inabilitação do licitante:
- 13.3.1. A intenção de recorrer deverá ser manifestada imediatamente, no prazo máximo de 15 (quinze) minutos, por meio do sistema eletrônico, sob pena de preclusão;
- 13.3.2. O prazo para apresentação das razões recursais será iniciado na data de intimação ou de lavratura da ata de habilitação ou inabilitação;
- 13.4. Os recursos deverão ser encaminhados em campo próprio do sistema.
- 13.5. O recurso será dirigido à autoridade que tiver editado o ato ou proferido a decisão recorrida, a qual poderá reconsiderar sua decisão no prazo de 3 (três) dias úteis, ou, nesse mesmo prazo, encaminhar recurso para a autoridade superior, a qual deverá proferir sua decisão no prazo de 10 (dez) dias úteis, contado do recebimento dos autos.
- 13.6. Os recursos interpostos fora do prazo não serão conhecidos.
- 13.7. O prazo para apresentação de contrarrazões ao recurso pelos demais licitantes será de 3 (três) dias úteis, contados da data da intimação pessoal ou da divulgação da interposição do recurso, assegurada a vista imediata dos elementos indispensáveis à defesa de seus interesses.
- 13.8. O recurso e o pedido de reconsideração terão efeito suspensivo do ato ou da decisão recorrida até que sobrevenha decisão final da autoridade competente.
- 13.9. O acolhimento do recurso invalida tão somente os atos insuscetíveis de aproveitamento.

14 DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E SANÇÕES

- 14.1 Comete infração administrativa, nos termos da lei, o licitante que, com dolo ou culpa:
- 14.1.1 deixar de entregar a documentação exigida para o certame ou não entregar qualquer documento que tenha sido solicitado pelo/a pregoeiro/a durante o certame;
- 14.1.2. Salvo em decorrência de fato superveniente devidamente justificado, não mantiver a proposta em especial quando:

- 14.1.2.1. Não enviar a proposta adequada ao último lance ofertado ou após a negociação;
 - 14.1.2.2. Recusar-se a enviar o detalhamento da proposta quando exigível;
 - 14.1.2.3. Pedir para ser desclassificado quando encerrada a etapa competitiva;
ou
 - 14.1.2.4. Deixar de apresentar amostra;
 - 14.1.2.5. Apresentar proposta ou amostra em desacordo com as especificações do edital;
 - 14.1.3. Não celebrar o contrato ou não entregar a documentação exigida para a contratação, quando convocado dentro do prazo de validade de sua proposta;
 - 14.1.3.1. Recusar-se, sem justificativa, a assinar o contrato ou a ata de registro de preço, ou a aceitar ou retirar o instrumento equivalente no prazo estabelecido pela administração;
 - 14.1.4. Apresentar declaração ou documentação falsa exigida para o certame ou prestar declaração falsa durante a licitação
 - 14.1.5. Fraudar a licitação
 - 14.1.6. Comportar-se de modo inidôneo ou cometer fraude de qualquer natureza, em especial quando:
 - 14.1.6.1. Agir em conluio ou em desconformidade com a lei;
 - 14.1.6.2. Induzir deliberadamente a erro no julgamento;
 - 14.1.6.3. Apresentar amostra falsificada ou deteriorada;
 - 14.1.7. Praticar atos ilícitos com vistas a frustrar os objetivos da licitação
- 14.2. Com fulcro na Lei nº 14.133, de 2021, a Administração poderá, garantida a prévia defesa, aplicar aos licitantes e/ou adjudicatários as seguintes sanções, sem prejuízo das responsabilidades civil e criminal:
- 14.2.2. Advertência;
 - 14.2.3. Multa;

- 14.2.4. Impedimento de licitar e contratar e
 - 14.2.5. Declaração de inidoneidade para licitar ou contratar, enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida sua reabilitação perante a própria autoridade que aplicou a penalidade.
- 14.3. Na aplicação das sanções serão considerados:
- 14.3.2. A natureza e a gravidade da infração cometida.
 - 14.3.3. As peculiaridades do caso concreto
 - 14.3.4. As circunstâncias agravantes ou atenuantes
 - 14.3.5. Os danos que dela provierem para a administração pública
 - 14.3.6. A implantação ou o aperfeiçoamento de programa de integridade, conforme normas e orientações dos órgãos de controle.
- 14.4. A multa será recolhida em percentual de 0,5% a 30% incidente sobre o valor do contrato licitado, recolhida no prazo máximo de **10 (dez) dias** úteis, a contar da comunicação oficial.
- 14.4.2. Para as infrações previstas nos itens 0, 14.1.2 e 14.1.3, a multa será de 0,5% a 15% do valor do contrato licitado.
 - 14.4.3. Para as infrações previstas nos itens 14.1.4, 14.1.5, 14.1.6, 14.1.7 e **Erro! Fonte de referência não encontrada.**, a multa será de 15% a 30% do valor do contrato licitado.
- 14.5. As sanções de advertência, impedimento de licitar e contratar e declaração de inidoneidade para licitar ou contratar poderão ser aplicadas, cumulativamente ou não, à penalidade de multa.
- 14.6. Na aplicação da sanção de multa será facultada a defesa do interessado no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação.
- 14.7. A sanção de impedimento de licitar e contratar será aplicada ao responsável em decorrência das infrações administrativas relacionadas nos itens 0, 14.1.2 e 14.1.3, quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave, e impedirá o responsável de licitar e contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta do ente federativo a qual pertencer o órgão ou entidade, pelo prazo máximo de 3 (três) anos.

- 14.8. Poderá ser aplicada ao responsável a sanção de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar, em decorrência da prática das infrações dispostas nos itens 14.1.4, 14.1.5, 14.1.6, 14.1.7 e **Erro! Fonte de referência não encontrada.**, bem como pelas infrações administrativas previstas nos itens 0, 14.1.2 e 14.1.3 que justifiquem a imposição de penalidade mais grave que a sanção de impedimento de licitar e contratar, cuja duração observará o prazo previsto no art. 156, §5º, da Lei n.º 14.133/2021.
- 14.9. A recusa injustificada do adjudicatário em assinar o contrato ou a ata de registro de preço, ou em aceitar ou retirar o instrumento equivalente no prazo estabelecido pela Administração, descrita no item 14.1.3, caracterizará o descumprimento total da obrigação assumida e o sujeitará às penalidades e à imediata perda da garantia de proposta em favor do órgão ou entidade promotora da licitação.
- 14.10. A apuração de responsabilidade relacionadas às sanções de impedimento de licitar e contratar e de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar demandará a instauração de processo de responsabilização a ser conduzido por comissão composta por 2 (dois) ou mais servidores estáveis, que avaliará fatos e circunstâncias conhecidos e intimará o licitante ou o adjudicatário para, no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação, apresentar defesa escrita e especificar as provas que pretenda produzir.
- 14.11. Caberá recurso no prazo de 15 (quinze) dias úteis da aplicação das sanções de advertência, multa e impedimento de licitar e contratar, contado da data da intimação, o qual será dirigido à autoridade que tiver proferido a decisão recorrida, que, se não a reconsiderar no prazo de 5 (cinco) dias úteis, encaminhará o recurso com sua motivação à autoridade superior, que deverá proferir sua decisão no prazo máximo de 20 (vinte) dias úteis, contado do recebimento dos autos.
- 14.12. Caberá a apresentação de pedido de reconsideração da aplicação da sanção de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data da intimação, e decidido no prazo máximo de 20 (vinte) dias úteis, contado do seu recebimento.
- 14.13. O recurso e o pedido de reconsideração terão efeito suspensivo do ato ou da decisão recorrida até que sobrevenha decisão final da autoridade competente.

14.14. A aplicação das sanções previstas neste edital não exclui, em hipótese alguma, a obrigação de reparação integral dos danos causados.

14.15. No caso de cumprimento voluntário do item 12.5 o CIM Polinorte deverá ingressar com ação de cobrança judicial.

15. DA IMPUGNAÇÃO AO EDITAL E DO PEDIDO DE ESCLARECIMENTO

15.1 Até 03 (três) dias úteis antes da data fixada para abertura da sessão pública, qualquer pessoa, poderá **impugnar** o ato convocatório do pregão em campo próprio na plataforma “<https://bll.org.br/>”.

15.2 Caberá a Pregoeira, auxiliado pelo setor responsável pela elaboração deste edital, decidir sobre a impugnação no prazo de até 2 (dois) dias contados do prazo do recebimento da impugnação.

15.3 A impugnação deverá conter os seguintes dados do interessado ou de quem o represente: nome e endereço completos e de e-mail, telefone, data e assinatura do interessado ou de seu representante, formulação do pedido, com exposição dos **fatos e seus fundamentos**.

15.4 Acolhida a petição contra o ato convocatório, será designada nova data para a realização do certame.

15.5 Os pedidos de esclarecimentos devem ser enviados em campo próprio na plataforma “**PORTAL BLL**”

15.5 As respostas às impugnações e aos esclarecimentos solicitados serão disponibilizadas no site <https://bll.org.br/> no link correspondente a este Edital.

15.7. Qualquer modificação no edital será divulgada pelo mesmo instrumento de publicação em que se deu o texto original, reabrindo-se o prazo inicialmente estabelecido, exceto quando, inquestionavelmente, a alteração não afetar a formulação das propostas.

15.8. impugnações sem fundamentos jurídicos e/ou técnicos serão consideradas de cunho protelatório poderão ser desconsiderados.

16 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

16. 1 Será divulgada ata da sessão pública no sistema eletrônico

16.2 Não havendo expediente ou ocorrendo qualquer fato superveniente que impeça a realização do certame na data marcada, a sessão será automaticamente transferida para o

primeiro dia útil subsequente, no mesmo horário anteriormente estabelecido, desde que não haja comunicação em contrário, pelo Pregoeiro.

16.3 Todas as referências de tempo no Edital, no aviso e durante a sessão pública observarão o horário de Brasília - DF.

16.4 A homologação do resultado desta licitação não implicará direito à contratação.

16.5 As normas disciplinadoras da licitação serão sempre interpretadas em favor da ampliação da disputa entre os interessados, desde que não comprometam o interesse da Administração, o princípio da isonomia, a finalidade e a segurança da contratação.

16.6 Os licitantes assumem todos os custos de preparação e apresentação de suas propostas e a Administração não será, em nenhum caso, responsável por esses custos, independentemente da condução ou do resultado do processo licitatório.

16.7 Na contagem dos prazos estabelecidos neste Edital e seus Anexos, excluir-se-á o dia do início e incluir-se-á o do vencimento. Só se iniciam e vencem os prazos em dias de expediente na Administração.

16.8 O desatendimento de exigências formais não essenciais não importará o afastamento do licitante, desde que seja possível o aproveitamento do ato, observados os princípios da isonomia e do interesse público.

16.9 Em caso de divergência entre disposições deste Edital e de seus anexos ou demais peças que compõem o processo, prevalecerá as deste Edital.

16.10 O Edital e seus anexos estão disponíveis, na íntegra, no Portal Nacional de Contratações Públicas (PNCP) e endereço eletrônico www.cimpolinorte.es.gov.br e na plataforma da BLL – Bolsa de Licitações do Brasil www.bllcompras.org.br .

16.11 As licitantes por si e por seus colaboradores, obrigam-se a atuar em conformidade com a Legislação vigente sobre Proteção de Dados Pessoais e as determinações de órgãos reguladores/fiscalizadores sobre a matéria, em especial a Lei 13.709/2018, sob pena das cominações legais previstas.

16.12 Os participantes do Certame deverão verificar diariamente as mensagens, alterações, informações e prazos, disponibilizadas pelo Pregoeiro via chat no sistema eletrônico

(www.bll.org.br) até o encerramento final da Licitação com a adjudicação e homologação do Objeto.

16.13 Em caso de divergência entre disposições deste Edital e de seus anexos ou demais peças que compõem o processo, prevalecerá as deste Edital.

16.14 O preço máximo admitido para o presente processo licitatório é de:

Ano-série	Projetos	Quantidade de livros	Valor Un.	Valor Total Estimado
Educação Infantil	Projetos – Cuidar e Brincar	25.598	104,40	R\$ 2.672.431,20
	Projetos – Curiosos por Natureza	25.598	104,40	R\$ 2.672.431,20
	Projetos – Eu Sou Assim	25.598	104,40	R\$ 2.672.431,20
	Projetos – MK MAKER: Mundo Animal	25.598	104,40	R\$ 2.672.431,20
1o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Eu Compartilho	13.519	104,40	R\$ 1.411.383,60
	Projetos – Eu Respeito	13.519	104,40	R\$ 1.411.383,60
	Projetos – Eu Valorizo	13.519	104,40	R\$ 1.411.383,60
	Projetos – MK MAKER: Mundo Animal	13.519	104,40	R\$ 1.411.383,60
2o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Eu valorizo	13.287	104,40	R\$ 1.387.162,80
	Projetos – Quer uma carona?	13.287	104,40	R\$ 1.387.162,80
	Projetos – Eu Compartilho	13.287	104,40	R\$ 1.387.162,80
	Projetos – MK MAKER: Aprender é Divertido	13.287	104,40	R\$ 1.387.162,80
3o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Aventura na Fazenda	13.366	104,40	R\$ 1.395.410,40
	Projetos – Baú de histórias	13.366	104,40	R\$ 1.395.410,40
	Projetos – MK MAKER: Aprender é Divertido	13.366	104,40	R\$ 1.395.410,40
	Projetos – Encontro das artes	13.366	104,40	R\$ 1.395.410,40
4o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Brincando com Códigos - Scratch	12.828	104,40	R\$ 1.339.243,20
	Projetos – Eu vivo, Eu Cuido!	12.828	104,40	R\$ 1.339.243,20
	Projetos – Feira de Quadrinhos	12.828	104,40	R\$ 1.339.243,20
	Projetos – MK MAKER – Trânsito	12.828	104,40	R\$ 1.339.243,20
5o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Bullying não é Brincadeira!	13.811	104,40	R\$ 1.441.868,40
	Projetos – Brincando com Códigos - Scratch	13.811	104,40	R\$ 1.441.868,40
	Projetos – Heróis da Vida Real	13.811	104,40	R\$ 1.441.868,40
	Projetos – MK MAKER: Montar Cidade	13.811	104,40	R\$ 1.441.868,40
6o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Educação Financeira é Possível Economizar	13.464	104,40	R\$ 1.405.641,60
	Projetos – HQ S.A.	13.464	104,40	R\$ 1.405.641,60
	Projetos – MK MAKER: Circuitos em Papel	13.464	104,40	R\$ 1.405.641,60
	Projetos – Códigos da Hora - Sustentabilidade	13.464	104,40	R\$ 1.405.641,60
	Projetos – Xadrez a arte de pensar	13.140	104,40	R\$ 1.371.816,00
	Projetos – Sucesso de Bilheteria	13.140	104,40	R\$ 1.371.816,00

7o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – MK MAKER: Cartões	13.140	104,40	R\$ 1.371.816,00
	Projetos – Operação Resgate	13.140	104,40	R\$ 1.371.816,00
8o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Códigos da Hora: Não Brinque com a Vida!	13.309	104,40	R\$ 1.389.459,60
	Projetos – Destino Verde	13.309	104,40	R\$ 1.389.459,60
	Projetos – Bullying - E se fosse você? Animação em 2D	13.309	104,40	R\$ 1.389.459,60
	Projetos – MK MAKER - Jogos	13.309	104,40	R\$ 1.389.459,60
9o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Códigos da Hora: Criação de Game	11.947	104,40	R\$ 1.247.266,80
	Projetos – Design Editorial – Jornal	11.947	104,40	R\$ 1.247.266,80
	Projetos – MK MAKER - Invenções	11.947	104,40	R\$ 1.247.266,80
	Projetos – Educação Financeira: Poupar para Realizar o Sonho	11.947	104,40	R\$ 1.247.266,80
Educação de Jovens e Adultos	Projetos – Códigos da Hora: Sustentabilidade	10.257	104,40	R\$ 1.070.830,80
	Projetos – MK MAKER: Circuitos em papel – Jogos	10.257	104,40	R\$ 1.070.830,80
	Projetos – Sucesso de Bilheteria	10.257	104,40	R\$ 1.070.830,80
	Projetos – Epigenética e Longevidade	10.257	104,40	R\$ 1.070.830,80
VALOR GLOBAL ESTIMADO		R\$ 64.530.057,60		

16.15 Integram este Edital, para todos os fins e efeitos, os seguintes anexos:

- I- Termo de Referência
- II- Estudo Técnico Preliminar
- III- Modelo de Proposta
- IV- Minuta de contrato
- V- Minuta de Ata de Registros de Preços
- VI- Modelo de Declaração Unificada

Ibiraçu, 11 de abril de 2024.

ALINE DE ALMEIDA SILVA PEROVANO
 AGENTE DE CONTRATAÇÃO – CIM POLINORTE
 PORTARIA CIM POLINORTE/ES Nº 24-P DE 03 DE ABRIL DE 2024

NACLESIA MINCHIO CORREIA
 Equipe de Apoio

MISSLEIDE BARBOZA TOBIAS
 Equipe de Apoio

GLEISIANE COUTINHO ROSA
 Equipe de Apoio

ANEXO I- TERMO DE REFERÊNCIA

1. DO OBJETO

1.1. REGISTRO DE PREÇO PARA FUTURA E EVENTUAL AQUISIÇÃO DE SOLUÇÃO PARADIDÁTICA DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E PRIMEIROS FUNDAMENTOS DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA (LIVROS PARADIDÁTICOS COM PROJETOS INTEGRADORES NO FORMATO IMPRESSO E VIRTUAL) PARA PROJETOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS INTERDISCIPLINARES, DESTINADOS AOS ALUNOS DAS UNIDADES ESCOLARES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL, REGULAR E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) DOS MUNICÍPIOS CONSORCIADOS.

1.2. Municípios ou Órgão Participante deste termo de referência:

1.2.1. MUNICÍPIO DE ALEGRE/ES

1.2.2. MUNICÍPIO DE ARACRUZ/ES

1.2.3. MUNICÍPIO DE CARIACICA/ES

1.2.4. MUNICÍPIO DE FUNDÃO/ES

1.2.5. MUNICÍPIO DE IBIRAÇU/ES

1.2.6. MUNICÍPIO DE JOÃO NEIVA/ES

1.2.7. MUNICÍPIO DE LINHARES/ES

1.2.8. MUNICÍPIO DE RIO BANANAL/ES

1.2.9. MUNICÍPIO DE SANTA TERESA/ES

1.2.10. MUNICÍPIO DE SANTA LEOPOLDINA/ES

1.2.11. MUNICÍPIO DE SÃO ROQUE DO CANAÃ/ES

1.2.12. MUNICÍPIO DE SOORETAMA/ES

1.2.12. MUNICÍPIO DE VIANA/ES

1.3. Para efeito de julgamento dos preços o critério será MENOR PREÇO POR ITEM conforme composições e quantidades definidas neste Termo de Referência.

1.4. Este Termo de Referência objetiva detalhar os seguintes elementos necessários:

a) caracterizar o objeto a ser contratado;

b) estabelecer nível de qualidade desejado para a aquisição;

c) estabelecer os critérios de entrega, pagamento e demais condições a serem observadas durante o cumprimento do contrato.

2. DAS ESPECIFICAÇÕES E QUANTIDADES

2.1. A identificação, quantidade e especificação dos produtos que serão licitados encontram-se apresentados neste Termo de Referência e nos itens 2.2.

2.2. Os livros paradidáticos com projetos integradores no formato impresso e virtual, terão como marca e modelo de referência os do ISBN abaixo indicados.

Ano-série	Projetos ETC	ISBN	Quantidade de livros
Educação Infantil	Projetos ETC – Cuidar e Brincar	978-85-53087-20-4	25.598
	Projetos ETC – Curiosos por Natureza	978-85-53087-21-1	25.598
	Projetos ETC – Eu Sou Assim	978-85-53087-23-5	25.598
	Projetos ETC – MK MAKER: Mundo Animal	978-85-53087-27-3	25.598
1º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	13.519
	Projetos ETC – Eu Respeito	978-85-53087-24-2	13.519
	Projetos ETC – Eu Valorizo	978-85-53087-25-9	13.519
	Projetos ETC – MK MAKER: Mundo Animal	978-85-53087-27-3	13.519
2º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Eu valorizo	978-85-53087-25-9	13.287
	Projetos ETC – Quer uma carona?	978-85-53087-41-9	13.287
	Projetos ETC – Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	13.287
	Projetos ETC – MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	13.287
3º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Aventura na Fazenda	978-85-88465-21-3	13.366
	Projetos ETC – Baú de histórias	978-85-53087-42-6	13.366
	Projetos ETC – MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	13.366
	Projetos ETC – Encontro das artes	978-85-53087-28-0	13.366
4º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	12.828
	Projetos ETC – Eu vivo, Eu Cuido!	978-85-53087-40-2	12.828
	Projetos ETC – Feira de Quadrinhos	978-85-53087-47-1	12.828
	Projetos ETC – MK MAKER – Trânsito	978-85-53087-43-3	12.828
5º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Bullying não é Brincadeira!	978-85-53087-45-7	13.811
	Projetos ETC – Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	13.811
	Projetos ETC – Heróis da Vida Real	978-85-53087-46-4	13.811
	Projetos ETC – MK MAKER: Montar Cidade	978-85-53087-48-8	13.811
6º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Educação Financeira é Possível Economizar	978-85-88465-61-9	13.464
	Projetos ETC – HQ S.A.	978-85-53087-49-5	13.464
	Projetos ETC – MK MAKER: Circuitos em Papel	978-85-53087-19-8	13.464
	Projetos ETC – Códigos da Hora - Sustentabilidade	978-65-86685-54-9	13.464
7º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Xadrez a arte de pensar	978-85-53087-56-5	13.140
	Projetos ETC – Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	13.140
	Projetos ETC – MK MAKER: Cartões	978-85-53087-37-2	13.140

	Projetos ETC – Operação Resgate	978-85-53087-50-1	13.140
8º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Códigos da Hora: Não Brinque com a Vida!	978-85-53087-56-3	13.309
	Projetos ETC – Destino Verde	978-85-88465-52-7	13.309
	Projetos ETC – Bullying - E se fosse você? Animação em 2D	978-65-86685-63-3	13.309
	Projetos ETC – MK MAKER - Jogos	978-85-53087-51-8	13.309
9º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Códigos da Hora: Criação de Game	978-85-53087-57-0	11.947
	Projetos ETC – Design Editorial – Jornal	978-85-53087-53-2	11.947
	Projetos ETC – MK MAKER - Invenções	978-85-53087-73-2	11.947
	Projetos ETC – Educação Financeira: Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	11.947
Educação de Jovens e Adultos	Projetos ETC – Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9	10.257
	Projetos ETC – MK MAKER: Circuitos em papel - Jogos	978-85-53087-51-8	10.257
	Projetos ETC – Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	10.257
	Projetos ETC – Epigenética e Longevidade	978-85-88465-88-6	10.257

Identificação do Projeto	Descrição do projeto e especificações
<p>Projeto MAKER sobre animais</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER: Mundo Animal - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto sobre conscientização a partir do Cuidar e do Brincar</p> <p>Referência: Projetos ETC – Cuidar e Brincar - ISBN 978-85-53087-20-4</p>	<p>Projeto que leve o aluno a refletir sobre a importância do “cuidar” e “brincar”, com atividades que reforcem a necessidade de ser cuidadoso com o que comer, vestir ou com o lugar onde se está. De forma dinâmica, deve identificar que o “cuidar” e o “brincar” estão presentes na vida da criança, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, de raciocínio lógico, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto lúdico sobre natureza</p> <p>Referência: Projetos ETC – Curiosos por Natureza - ISBN 978-85-53087-21-1</p>	<p>Projeto que trabalhe com a valorização, a compreensão e o respeito à natureza. Através de recursos tecnológicos, deve desenvolver a atitude de cuidados com os seres vivos e a preservação do meio ambiente, observando o cuidado com os animais e com a água. O projeto possibilita deve possibilitar às crianças, por meio de experiências diversificadas, a vivência de diversas formas de expressão e linguagens, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto sobre a família e sobre si</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Sou Assim - ISBN 978-85-53087-23-5</p>	<p>Projeto que objetive reconhecer a importância de cada pessoa da família, por meio de ferramentas de softwares de criação de desenho e construção de ambientes. O aluno deve ser levado a construir diversas formas de refletir e compartilhar suas descobertas sobre si, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).

	<p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.</p> <p>- Utiliza a tecnologia desplugada.</p>
<p>Projeto sobre a ação de respeitar</p> <p>Referência: Projetos ETC – Eu Respeito - ISBN 978-85-53087-24-2</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de respeitar. Respeito aos idosos, às leis de trânsito, aos animais e à preservação da natureza como reflexões centrais. Através de recursos lúdicos e das ferramentas tecnológicas, deve estimular o fortalecimento de valores como amizade, cooperação e solidariedade e enfatizar a preservação, respeitando a diversidade, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como abrir e salvar arquivos, criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de valorizar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Valorizo - ISBN 978-85-53087-25-9</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual)

	<p>- Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, jogos interativos, etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre a ação de compartilhar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Compartilho - ISBN 978-85-53087-26-6</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre animais</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de</p>

<p>Projeto ETC MK MAKER: Mundo Animal - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Aprender é Divertido - ISBN 978-85-53087-22-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Utiliza tecnologia desplugada. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.

<p>Projeto sobre a ação de valorizar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Valorizo – ISBN 978-85-53087-25-9</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, jogos interativos, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de compartilhar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Compartilho – ISBN 978-85-53087-26-6</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser

	<p>utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre a evolução do trânsito</p> <p>Referência: Projeto ETC Quer uma carona? ISBN 978-85-53087-41-9</p>	<p>Projeto que deverá destacar a evolução dos meios de transporte e a importância da segurança no trânsito. O aluno deverá conhecer a linha evolutiva dos meios de transporte e, também, ser um conhecedor e divulgador das regras do trânsito seguro, aprendendo com atividades lúdicas através do uso das ferramentas tecnológicas que proporcionarão a produção de animações, criação de imagens e material publicitário para a conscientização da comunidade escolar, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, geográficas e científicas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, animações, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e</p>

<p>Projeto ETC MK MAKER - Aprender é Divertido ISBN 978-85-53087-22-8</p>	<p>criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre contação de histórias</p> <p>Referência: Projeto ETC Baú das Histórias</p> <p>ISBN 978-85-53087-42-6</p>	<p>Projeto que deverá estimular a contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo incentivando o aluno a utilizar conhecimentos das linguagens (oral, escrita e visual). O aluno precisará vivenciar a cidadania ao aplicar ferramentas tecnológicas na produção de cartões e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, espaciais, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, jogos interativos, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre o universo das Artes</p>	<p>Projeto que deverá abordar o universo da arte. O aluno deverá ser convidado a participar de um sarau solidário envolvendo a comunidade numa corrente do bem</p>

<p>Referência: Projeto ETC Encontro das Artes ISBN 978-85-53087-28-0</p>	<p>criando peças teatrais, poesias, paródias e releitura de obras de arte através do uso das ferramentas tecnológicas, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre o contexto da fazenda</p> <p>Referência: Projeto ETC Aventura na Fazenda ISBN 978-85-88465-21-3</p>	<p>Projeto que deverá levar os alunos ao universo da fazenda, onde irão conhecer os animais e toda a importância que o campo tem em nosso dia a dia. Deverá, ainda, oportunizar o desenvolvimento de uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos tecnológicos para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, slides, gráficos e planilha eletrônica, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas, geográficas, lógicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos,

	<p>contar e desenhar com ferramentas digitais, animação gráfica, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre trânsito</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER: Trânsito – ISBN 978-85-53087-43-3</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar a conscientização sobre o trânsito seguro como responsabilidade de todos. Os alunos deverão aprender que pequenas ações podem ter um grande impacto na prevenção de acidentes e na preservação de vidas. Por meio do MAKER e da Lógica de Programação, o projeto também precisa oportunizar o uso de circuito elétrico em papel para a criação de maquete, além de cartões sobre o trânsito de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Códigos Scratch Animação</p> <p>Referência: Projeto ETC Brincando com Códigos - Scratch Animação. - ISBN 978-85-53087-29-7</p>	<p>Projeto que deverá apresentar ao aluno o mundo da animação, a relação que existe entre as instruções de programação e o comportamento dos objetos. O aluno deverá ser estimulado a criar o roteiro, os personagens e cenários, dentre outros elementos, e programá-los para gerar sua animação de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual)

	<p>- Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, apresentação dinâmica e interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação, linguagem de programação, etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre Quadrinhos</p> <p>Referência: Projeto ETC Feira de Quadrinhos. - ISBN 978-85-53087-47-1</p>	<p>Projeto que deverá fomentar um concurso de escritores mirins. O aluno deverá ser convidado a conhecer e escrever diversos tipos de textos utilizando as ferramentas tecnológicas para interagir com variados gêneros textuais, pesquisar e descobrir a história do seu estado, como sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades compreendendo e valorizando a sua cultura local, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre o cuidado com o ambiente onde se vive</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu vivo, Eu Cuido! - ISBN 978-85-53087-40-2</p>	<p>Projeto que deverá convidar o aluno à reflexão sobre o ambiente onde vivemos e os cuidados que ele requer, oportunizando conscientização e ações sobre as atitudes que demonstram cuidado e apreço pelo lugar onde vivem, além da divulgação desses parâmetros utilizando as ferramentas tecnológicas para a construção de cartazes e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>

	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, jogos interativos, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre a construção de uma cidade</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Montar Cidade - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de uma maquete de uma cidade com casas, prédios e outras construções que deverão ser combinadas com circuitos elétricos criando uma cidade iluminada, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Bullying no contexto escolar</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto que deverá ser uma oportunidade para reflexão e combate às práticas de Bullying no contexto escolar, valorizando atitudes como a solidariedade e o respeito à diferença. Com o uso de ferramentas tecnológicas e diferentes tipos de linguagens textuais, o aluno deverá realizar animação gráfica, cartões, planilha eletrônica e</p>

<p>Projeto ETC Bullying não é Brincadeira - ISBN 978-85-53087-45-7</p>	<p>construção de história em quadrinhos, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, criação de um jornal, produção de logotipo, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Códigos Scratch</p> <p>Referência:</p> <p>Referência:</p> <p>Projeto ETC Brincando com Códigos - Scratch - ISBN 978-85-88465-63-3</p>	<p>Projeto que deverá permitir a aprendizagem de forma mais divertida desenvolvendo o pensamento computacional através da programação, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos,

	<p>apresentação dinâmica e interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação, linguagem de programação, etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre valores na Vida Real</p> <p>Referência: Projeto ETC Heróis da Vida Real - ISBN 978-85-53087-46-4</p>	<p>Projeto que deverá resgatar e cultivar valores importantes e necessários como o respeito, a ajuda ao próximo, o amor e a amizade. O aluno deverá vivenciar a cidadania a partir de situações desafiadoras e significativas, por meio de atividades tecnológicas como a construção de um livro interativo multimídia e de uma planta residencial em 3D, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, animação gráfica, criação em 3D, livros interativos, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre circuitos em papel e elétricos</p> <p>Referência: Projeto ETC Circuitos em Papel - ISBN 978-85-53087-19-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de construções e de circuitos elétricos, aprendendo com o “mão na massa”, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios.

	<p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre história em quadrinhos para leitura e escrita</p> <p>Referência: Projeto ETC HQ S.A. - ISBN 978-85-53087-49-5</p>	<p>Projeto que deverá trazer o universo das histórias em quadrinhos para o incentivo à aprendizagem por meio da leitura e da escrita, oportunizando a criação de uma HQ digital e a experimentação e aprendizagem com atividades interativas, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, desenhar com ferramentas digitais, construção de história em quadrinhos, livro interativo multimídia etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Sustentabilidade - ISBN 978-85-53087-54-9</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou

	<p>Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre economia na Educação Financeira</p> <p>Referência: Projeto ETC Educação Financeira É Possível Economizar - ISBN 978-85-88465-61-9</p>	<p>Projeto que deverá trabalhar com a importância de manter hábitos sustentáveis em todas as áreas, inclusive a financeira, abordando planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis por meio de ferramentas tecnológicas que estimularão o aluno a gerir melhor os recursos financeiros, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de faixas, cartazes, criação de livro interativo multimídia, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER de Empreendedorismo com cartões</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER – Cartões - ISBN 978-85-53087-37-2</p>	<p>Projeto MAKER que deve embarcar em uma jornada empreendedora no ramo dos cartões interativos com circuitos elétricos, trabalhando habilidades artísticas, designs exclusivos e compartilhamento de mensagens cheias de amor, gratidão e amizade, desenvolvendo competências socioemocionais, matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo.

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Xadrez com Linguagem de programação</p> <p>Referência: Projeto ETC Xadrez - A Arte de Pensar - ISBN 978-65-86685-56-5</p>	<p>Projeto que deverá desenvolver diversas habilidades envolvidas na prática do xadrez que é uma verdadeira ginástica para o cérebro. O aluno deverá criar atividades interativas multimídia, jogos digitais e animações utilizando a lógica e linguagem de programação, o pensamento computacional e o raciocínio lógico, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, animação, atividades interativos multimídia, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto temático para resgate dos laços familiares</p> <p>Referência: Projeto ETC Operação Resgate - ISBN 978-85-53087-50-1</p>	<p>Projeto que deverá resgatar os laços familiares que muitas vezes são deixados de lado no dia a dia. O projeto deve convidar o aluno a participar de uma Operação Resgate da cultura do Brasil com estratégias empreendedoras de atuação em um mundo em que o turismo cultural cresce de forma acelerada. As atividades propostas devem estimular o empreendedorismo através da construção de uma agência de turismo virtual e sua identidade visual, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>

	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, produção de material publicitário, criação de animações, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem</p> <p>Projeto ETC Sucesso de Bilheteria - ISBN 978-85-53087-52-5</p>	<p>Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.

<p>Projeto MAKER sobre Jogos com circuitos elétricos</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Jogos - ISBN 978-85-53087-51-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve utilizar os circuitos elétricos para deixar os jogos ainda mais interessantes e divertidos. Ao criar jogos educativos, o aluno deverá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Bullying com animação em 2D</p> <p>Referência: Projeto ETC Bullying - E se fosse você? Animação em 2D - ISBN 978-65-86685-63-3</p>	<p>Projeto que deverá promover a sensibilidade para o tema do Bullying de forma reflexiva e criativa. Através do uso de ferramentas tecnológicas para a criação de uma animação em 2D, serão trabalhadas habilidades fundamentais que estimulam atitudes corretas de respeito e solidariedade com o próximo, desenvolvendo competências lógicas, tecnológicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens e vídeos, construção de animação em 2D, criação e edição de curta-metragem em 2D etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.

<p>Projeto sobre conscientização para o zelo com a vida</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Não brinque com a vida! - ISBN 978-85-53087-56-3</p>	<p>Projeto que deverá abordar o cuidado com a vida, oportunizando reflexões sobre como conviver com perigos e como saber evitá-los, utilizando a lógica de programação para a construção de um game que trata sobre esses cuidados que precisamos ter com nosso dom mais precioso que é a vida, desenvolvendo competências filosóficas, artísticas, sociais, científicas, matemáticas, lógicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre conscientização ambiental e empreendedorismo</p> <p>Referência: Projeto ETC Destino Verde - ISBN 978-85-88465-52-7</p>	<p>Projeto que deverá incentivar a formação de uma consciência ambiental ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo cooperativista. O aluno deverá construir a sede de uma cooperativa em 3D que oferecerá serviços diferenciados aos ecoturistas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou

	<p>Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, produção textual e visual, construção de projetos em 3D, planilha eletrônica etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre invenções</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER – Invenções - ISBN 978-65-86685-73-2</p>	<p>Projeto MAKER que deve estimular a criação de engenhos nos alunos. Por meio do MAKER, o aluno entenderá a funcionalidade de cada componente do circuito elétrico, experienciando prototipagens e possibilidades de Invenções, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza a tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre a criação de Game</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Criação de Games - ISBN 978-85-53087-57-0</p>	<p>Projeto que deve abordar o idioma da programação. Se o aluno quer um game, um app ou quem sabe um software, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo, aprendendo uma nova linguagem com mundo de possibilidades que é a linguagem de programação e construção de um game, desenvolvendo diferentes competências matemáticas, linguísticas, tecnológicas, artísticas, científicas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação.

	<p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre Educação Financeira para o futuro</p> <p>Referência: Projeto ETC Educação Financeira Poupar para realizar o sonho - ISBN 978-85-88465-42-8</p>	<p>Projeto que deve despertar para o fato de que muitos dos sonhos que temos precisarem de dinheiro para se tornarem realidade. O aluno deverá ser convidado a refletir sobre o que é necessidade e desejo, indispensável ou supérfluo. Este projeto precisa ser um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará aprender a poupar para realizar sonhos, desenvolvendo competências matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, planilha eletrônica, criação e edição de vídeo, apresentação dinâmica e interativa, produção e edição de texto etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre design editorial tipo Jornal</p> <p>Referência: Projeto ETC Design Editorial – Jornal - ISBN 978-85-53087-53-2</p>	<p>O projeto deve trabalhar a curiosidade, a criatividade, a empolgação, a concentração, a construção e a criação na edição de um jornal, possibilitando ao aluno habilidades de planejar, criar, imaginar e construir um jornal com os recursos tecnológicos disponíveis. O aluno deverá atuar como jornalista, repórter, redator, designer e editor do material, desenvolvendo competências linguísticas, tecnológicas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual)

	<p>- Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, produção textual e visual, criação de jornal, produção de logotipo etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem</p> <p>Referência: Projeto ETC Sucesso de Bilheteria - ISBN 978-85-53087-52-5</p>	<p>Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre Jogos e circuitos elétricos</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas entre outras dimensões essenciais da formação, por meio da criação de jogos e da utilização de circuitos elétricos para deixarem os jogos ainda mais interessantes e</p>

<p>Projeto ETC MK MAKER – Jogos - ISBN 978-85-53087-51-8</p>	<p>divertidos, desenvolvendo competências artísticas, tecnológicas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza a tecnologia desplugada - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Sustentabilidade - ISBN 978-85-53087-54-9</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.

<p>Projeto sobre a promoção da saúde através da epigenética e longevidade</p> <p>Referência: Projeto ETC Epigenética e Longevidade - ISBN 978-65-86685-88-6</p>	<p>Projeto que deverá ensinar aos alunos sobre a importância da epigenética na promoção da saúde e na obtenção de uma vida mais longa. Utilizando ferramentas tecnológicas, o projeto oferece orientações sobre estilos de vida saudáveis e prevenção de doenças. Ele combina teoria com práticas interativas, visando proporcionar aos participantes conhecimentos aplicáveis sobre como a epigenética influencia a saúde e a longevidade.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, formulários e questionários, planilha eletrônica, edição de vídeos, produção textual etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
--	--

2.2.1. Total de livros, com reserva técnica de 10% para atender demandas de alunos supervenientes ao longo dos anos letivos é de **618.104**, considerando que os dados mais recentes do Censo no QEdu são do ano de 2022, conforme anexo ao processo.

2.2.2. Os livros paradidáticos (formato impresso e virtual) devem atender, de forma sequencial, a pré-escola da educação infantil e todos os anos-séries do ensino fundamental (1º ao 9º ano) e EJA, e oferecer:

- Conteúdo Pedagógico Transdisciplinar conforme descritivo neste Termo de Referência;
- Softwares de Aprendizagem;
- Formação Presencial e à Distância de no mínimo 16h cada;
- Assessoria Pedagógica para professores e Suporte e Acompanhamento das atividades educacionais.

2.2.3. Quanto às especificações pedagógicas, o Material de Tecnologia Educacional deve se atentar às exigências específicas listadas neste Termo de Referência e que atenderão às demandas das redes de ensino dos municípios consorciados.

2.2.3.1 Trata-se de Materiais de Tecnologia Educacional contendo Conteúdo Pedagógico Transdisciplinar, Softwares de Aprendizagem, Formação Presencial e à Distância, Assessoria Pedagógica e Suporte e Acompanhamento das atividades educacionais, abordando pensamento científico, crítico e criativo, pensamento computacional, responsabilidade e cidadania, cultura digital, cultura maker e abordagem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), com conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares e desenvolvimento de competências gerais do documento, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades, explorando 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 e, com reconhecimento, qualificação e aprovação do Ministério da Educação (MEC).

2.2.3.2. Na dimensão pedagógica e curricular, cada projeto deverá abordar pensamento científico, crítico e criativo, pensamento computacional, responsabilidade e cidadania, cultura digital, cultura maker e abordagem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics - Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), ser desenvolvido no mínimo **de 8 aulas (se for bimestral) e mínimo de 32 aulas (se for anual)**, com conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de competências gerais do documento, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades.

2.2.3.3. O Material de Tecnologia Educacional deve explorar recursos tecnológicos para o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como:

- a) Produção e Edição de textos com imagens;
- b) Criação e edição de imagens;
- c) Digitação e desenho com ferramentas digitais;
- d) Construção de Histórias em Quadrinhos;
- e) Produção de faixas, cartões e cartazes;
- f) Produção de revista com imagens;
- g) Construção de Planilha eletrônica;

- h) Filmagem e Edição de Áudio e Vídeo;
- i) Criação e Editoração de Imagens;
- j) Produção de Livro Interativo Multimídia;
- k) Apresentação Dinâmica e Interativa;
- l) Produção e edição de Vídeos;
- m) Construção de Jogos e Animações;
- n) Exercício de Lógica de Programação;
- o) Criação de games;
- p) Linguagem de Programação.

2.2.3.4. As temáticas abordadas devem ser atuais e utilizarem a tecnologia como uma ferramenta para a construção do conhecimento, oferecendo possibilidades a serem trabalhadas em sala de aula e nos mais diferentes ambientes escolares, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas.

2.2.4. Quanto à organização didático-metodológica, o Material de Tecnologia Educacional deve:

- a) Apresentar mínimo de 1 projeto integrador contemplando, no mínimo, 2 componentes curriculares (se for bimestral) e, 4 projetos integradores contemplando, no mínimo, 8 componentes curriculares (se for anual);
- b) Respeitar duração mínima de cada projeto, a saber, mínima de 8 aulas quando for bimestral e, 32 aulas quando for anual;
- c) Ser aderente à Base Nacional Comum Curricular;
- d) Integrar objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de pelo menos uma das dez competências gerais da BNCC;
- e) Propor situações que exijam o uso de diferentes habilidades;
- f) Partir de algum problema ou questão desafiadora que exijam dos alunos o uso da criatividade;
- g) Contemplar os temas contemporâneos de acordo com a BNCC;
- h) 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;
- i) Possibilitar como resultado do projeto construído pelo aluno, pelo menos um produto final (se for bimestral) ou pelo menos quatro produtos finais (se for anual), utilizando as ferramentas tecnológicas, preferencialmente de maneira coletiva e com produções de relevância para a

comunidade local, que possam ser apresentadas a um público real, preferencialmente externo à escola;

- j) Oportunizar diferentes percursos a serem desenvolvidos para se chegar ao produto final;
- k) Abordar a Transdisciplinaridade como fundamento conceitual, abordando temas contemporâneos e valorizando a participação do aluno na construção de seu conhecimento;
- l) Trabalhar com temas da parte diversificada do currículo (Robótica, Educação Ambiental, Produção de Texto criativa, Empreendedorismo, Sustentabilidade, Educação Financeira, Gamificação e campos de experiência da Educação Infantil, entre outros);
- m) Conter atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas estimulando a investigação, comunicação e criatividade;
- n) Oportunizar construções para o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato;
- o) Estimular a curiosidade e a pesquisa;
- p) Incentivar a leitura e a reflexão;
- q) Articular atividades em grupo, coletivas e individuais;
- r) Desenvolver a sociabilidade e a troca de experiência;
- s) Facilitar aos usuários as ferramentas tecnológicas;
- t) Contribuir para o reforço das aprendizagens dos componentes curriculares;
- u) Utilizar ferramentas tecnológicas (softwares e/ou aplicativos) compatíveis com o Sistema Operacional;
- v) Disponibilizar os softwares e/ou aplicativos de aprendizagem apresentados no material paradidático, juntamente com os livros digitais.

2.2.4.1. O Material de Tecnologia Educacional deve vir acompanhado de assessoria técnica para monitoramento e avaliação contínua, garantindo que seu uso potente atenda às necessidades dos alunos e às políticas públicas em educação da gestão e da rede de ensino, prevendo, inclusive, que qualquer problema seja identificado e resolvido prontamente

2.2.4.2. É imprescindível que o Material de Tecnologia Educacional seja aprovado pelo Ministério de Educação.

2.2.5. Quanto ao conteúdo normativo, o Material de Tecnologia Educacional deve se atentar às exigências específicas listadas neste Termo de Referência e que atenderão à demanda das redes de ensino dos municípios consorciados.

2.2.5.1. O Material de Tecnologia Educacional deve atentar-se, direta e indiretamente aos seguintes documentos normativos que delineiam a educação brasileira: a) Constituição Federal;

b) Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com suas respectivas alterações; c) Estatuto da Criança e do Adolescente; d) Base Nacional Comum Curricular.

2.2.6. Quanto à Descrição Técnica, o Material de Tecnologia Educacional deve se atentar às exigências específicas listadas neste Termo de Referência e que atenderão às demandas das redes de ensino dos municípios consorciados.

2.2.6.1. O Material de Tecnologia Educacional deve ser elaborado por Autores brasileiros ou nacionalizados brasileiros e deve conter Registro do ISBN na Biblioteca Nacional;

2.2.6.2. Quando no formato físico (impresso), deverá conter também a senha de acesso à plataforma digital.

2.2.6.3. Quando no formato digital, deve ser compatível com um Sistema Operacional (Windows e/ou Android).

2.2.7. Quanto às especificações técnicas e físicas, o Material de Tecnologia Educacional deve se atentar às exigências específicas listadas neste Termo de Referência e que atenderão às demandas das redes de ensino dos municípios consorciados.

2.2.7.1. No critério Qualidade e Durabilidade, é necessário apresentar alta qualidade e durabilidade, garantindo o uso ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo.

2.2.8. Quanto às especificações técnicas, 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).

2.2.8.1. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.

2.2.8.2. A embalagem deve apresentar projeção eficiente, facilitando a distribuição da coleção por ano-série e protegendo os materiais durante o transporte.

2.2.9. Quanto à experiência da empresa e/ou fornecedor, o Material de Tecnologia Educacional deve se atentar às exigências específicas listadas neste Termo de Referência e que atenderão às demandas das redes de ensino dos municípios consorciados.

2.2.9.1. A produção deve por realizada por empresa reconhecida pela atuação no campo educacional e a distribuição pode caber à própria empresa ou ao fornecedor com histórico de atuação e experiência com contratações similares.

2.2.9.2. São itens de avaliação deste critério: a) Histórico de atuação na área educacional seja da empresa seja do fornecedor/distribuidor; b) Experiência comprovada com contratações similares; c) Referências de clientes na área de educação; d) Oferta de preços competitivos em relação ao mercado; e) Garantias para o cumprimento das obrigações contratuais; f) Clareza e transparência nas condições contratuais; g) Compromisso com o calendário letivo da rede de ensino (histórico de vendas similares e cumprimento de objeto).

2.2.9.3. É possível a participação de empresa com produtos equivalentes ou similares, desde que o objeto esteja de acordo com as especificações deste Termo de Referência.

3. DA JUSTIFICATIVA

3.1. Considerando o papel do CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE (CIM POLINORTE/ES), como uma instituição formada por um grupo de municípios e atua, dentre outros segmentos, na: a) eficiência na gestão de recursos, permitindo que municípios compartilhem recursos, otimizando a compra de bens e serviços, gerando economia e eficiência na gestão financeira; b) redução de custos por meio da aquisição em grande escala, beneficiando todos os membros do consórcio; c) melhoria nos serviços públicos, na medida em que proporciona a possibilidade de adquirir equipamentos, materiais e serviços essenciais para a prestação de serviços públicos, melhorando a qualidade e a eficiência desses serviços; d) colaboração Interinstitucional, fomentando a cooperação entre os municípios, fortalecendo relações interinstitucionais e promovendo o desenvolvimento regional.

3.2. A presente licitação tem como objetivo a aquisição de dois tipos de materiais paradidáticos para fortalecer as ações educativas das redes de ensino dos municípios consorciados, CONSIDERANDO o contexto nacional das políticas em educação, e os seguintes destaques:

- com a homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2017, foram estabelecidas as aprendizagens essenciais dos estudantes da educação básica e os conhecimentos comuns para todas as escolas do país, reduzindo as disparidades regionais e garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade, focando o ensino no desenvolvimento de competências e habilidades, em vez de apenas conteúdo, promovendo uma educação mais centrada no aluno e no desenvolvimento de

capacidades essenciais e integradas, incentivando a interdisciplinaridade. Esse movimento tende a oportunizar que o estudante entenda melhor a aplicação prática do conhecimento em situações do mundo real.

- na esfera da tecnologia e da competência digital, em 04 de outubro de 2022, a Resolução CNECEB Nº 4, que complementa a BNCC, passou a integrar as tecnologias ao currículo escolar, formação continuada e políticas públicas em educação, definindo novembro de 2023 como prazo para a efetivação da lei, obrigando, a partir de então, adequação imediata das redes de ensino.
- um dos problemas comuns que tem se vislumbrado nas redes municipais de ensino é a falta de bom planejamento e estudos sobre estratégias efetivas para incrementar tecnologias educacionais nas escolas e nas propostas político-pedagógicas locais, em cumprimento ao dever de implementar os primeiros passos da computação nos processos de ensino e aprendizagem, à luz do que determina a Resolução nº 04/2010 e nº 01/2022 do Conselho Nacional da Educação.

3.3. Os materiais foram agrupados em apenas um lote de forma a aglomerar os itens por terem características semelhantes, apenas com níveis de informações diferenciadas, face a idade do aluno, visando dotar de maior celeridade e eficiência as várias etapas procedimentais relativas à licitação, formalização e gerenciamento das contratações, aquisição e recebimento dos materiais e controles dos atos processuais, com reflexos na economia processual e financeira, além de proporcionar uma maior atratividade para as empresas participantes da licitação.

3.4. A necessidade de contratações frequentes, com aquisição e entrega parceladas, conforme as necessidades que efetivamente se concretizem, sendo evidente que pela natureza e destinação do material não é possível definir com plena exatidão o quantitativo a ser demandado pelos municípios consorciados, mas as estimativas são feitas com base nos dados do Censo Escolar 2022.

4. DO PÚBLICO-ALVO E ABRANGÊNCIA

4.1. O público-alvo a ser atendido são alunos da Educação Infantil (5 anos) e do Ensino Fundamental (6-14 anos), modalidade regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA) da rede de ensino dos municípios consorciados.

4.1.1. A Tabela a seguir traz o detalhamento do público-alvo por município consorciado, indicando o quantitativo final estimado com reserva técnica.

	Alegre	Aracruz	Cariacica	Fundão	Ibiraçu	João Neiva	Linhares	Rio Bananal	Sta. Leop.	Sta. Ter.	São Roque	Sooret.	Viana	Total
ED INF	555	3318	9053	461	272	324	4552	524	250	510	224	914	2314	23271
1º ano	311	1332	5130	239	172	184	2413	273	177	251	124	459	1225	12290
2º ano	326	1370	4923	258	152	171	2364	319	172	257	106	471	1190	12079
3º ano	359	1328	4917	223	166	162	2546	323	160	260	122	464	1121	12151
4º ano	340	1351	4898	232	144	173	2182	308	155	248	120	437	1074	11662
5º ano	331	1327	5336	273	167	177	2405	312	162	284	115	480	1187	12556
6º ano	325	1379	5174	257	150	165	2435	318	135	279	124	455	1044	12240
7º ano	295	1394	4910	260	135	176	2418	269	144	297	118	478	1052	11946
8º ano	308	1425	5140	263	145	190	2335	292	112	311	130	436	1012	12099
9º ano	351	1267	4605	225	141	152	2083	224	125	242	151	355	940	10861
EJA	189	784	4723	107	130	142	2507	175	0	163	0	304	1033	10257
														141412

CÁLCULO COM CONTINGENCIAMENTO DE 10%				
CENSO 2022		PERCENTUAL	TOTAL	TOTAL
ED INF	23271	10%	25.598	
TOTAL ED INFANTIL				25.598
1º ano	12290	10%	13.519	
2º ano	12079	10%	13.287	
3º ano	12151	10%	13.366	
4º ano	11662	10%	12.828	
5º ano	12556	10%	13.811	
TOTAL FUND. I			66.811	66.811
6º ano	12240	10%	13.464	
7º ano	11946	10%	13.140	
8º ano	12099	10%	13.309	
9º ano	10861	10%	11.947	
TOTAL FUND. II			51.860	51.860
EJA	10257	0%	10.257	
TOTAL EJA			10.257	10.257
TOTAL ESTIMADO DE ALUNOS COM CONTINGENCIAMENTO:				154.526

5. DAS AMOSTRAS e ATESTADOS

5.1. Para comprovação das especificações dos produtos cotados e verificação de conformidade da proposta com o edital, o licitante declarado vencedor, deverá ser apresentar no prazo máximo de 05 (cinco) dias corridos, 01 (uma) amostra física de cada Material de Tecnologia Educacional, juntamente com login e senha de acesso ao ambiente virtual, conforme descrito no Termo de Referência, sob pena de desclassificação.

5.1.1. O vencedor que não apresentar a amostra ou tiver sua amostra rejeitada, será desclassificado do certame.

5.1.2. A análise das amostras será acompanhada por Comissão Técnica responsável para comprovação do atendimento das características especificadas no Termo de Referência.

5.1.3. Quando as características básicas e/ou qualidade do produto não corresponderem às exigências contratadas presentes no Termo de Referência, a remessa poderá ser devolvida, a qualquer tempo e, a critério da comissão de análise, sendo a empresa notificada para substituição, sem qualquer ônus para a contratante, independente da aplicação das penalidades.

5.1.4. Após análise e aprovação, a amostra será mantida em poder do fiscal do contrato, para análise da comissão e comprovação das especificações detalhadas, quando do recebimento final do produto contratado.

5.1.5. Aprovadas as amostras, será emitido parecer circunstanciado pela comissão de análise e dado prosseguimento a contratação.

5.1.6. A apresentação de amostra falsificada ou deteriorada, como verdadeira ou perfeita, configura comportamento inidôneo.

5.1.7. As amostras apresentadas, após conclusão da análise poderão ser retiradas pela empresa no prazo de 15 (quinze) dias corridos, a contar da divulgação do resultado, caso contrário as amostras serão doadas.

5.1.8. Havendo necessidade de avaliação mais detalhada da amostra apresentada pelo licitante vencedor, o órgão poderá enviar a amostra para análises em laboratórios cujas normas sejam credenciadas pelo IPEM, INMETRO.

5.1.8.1. Os eventuais custos com testes, análises de laboratório, ou laudos técnicos, serão arcados pelo licitante. Se os resultados das análises e/ou dos testes não estiverem de acordo com as especificações do presente edital e seus anexos, a licitante estará automaticamente desclassificada.

6. DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

6.1. Na aquisição a ser realizada pelo sistema de Registro de Preços, não haverá prévia reserva orçamentária e o quantitativo do objeto pretendido será indicado em termos estimativos, em função do consumo mensal ou anual, sendo a dotação orçamentária indicada somente no momento da efetiva aquisição.

6.2. As despesas decorrentes das futuras e eventuais aquisições dos objetos desta Licitação correrão à conta dos recursos consignados no Orçamento de cada CONTRATANTE ou aderentes, por ocasião das contratações. Durante a validade da Ata de Registro de Preços.

7. DA MODALIDADE DA LICITAÇÃO

7.1. A presente licitação modalidade Pregão Eletrônico, reger-se-á na Lei Nº 14.133 de 01 de abril de 2021, conforme seus art. 17 e 18, que instituem normas para licitações e contratos da Administração Pública e dá outras providências.

8. DA GARANTIA E DO PRAZO DE ENTREGA

8.1. A entrega do objeto será por demanda, de acordo com as necessidades, **no prazo máximo de 45 (quarenta e cinco) dias** corridos, após o recebimento da Ordem de Fornecimento, emitida pelos municípios consorciados.

8.2. O Pedido será encaminhado à CONTRATADA, mediante apresentação de requisição assinada por servidor designado do município consorciado CONTRATANTE, na qual será registrado o quantitativo e o tipo de material.

8.3. O Fornecedor deverá garantir, que o objeto esteja livre de defeitos de “design”, modelo, matéria-prima, mão de obra ou fabricação, e que estão de acordo com as especificações do Edital.

8.4. Em caso de ser(em) detectada(s) alguma(s) deficiência(s), o Fornecedor fica obrigado a substituir ou consertar o(s) objeto(s) defeituoso(s), nos termos da garantia apresentada em sua proposta, sem qualquer ônus para Secretaria de Educação Municipal CONTRATANTE.

8.5. O prazo pode ser prorrogado mediante apresentação de justificativa hábil devidamente acatada pelo município.

8.6. Todas as despesas com materiais, equipamentos e demais insumos decorrentes da execução dos objetos correrão integralmente por conta da CONTRATADA, nada mais podendo ser cobrado do município consorciado CONTRATANTE.

8.7. Em caso de necessidade de Garantia, ela deverá ser prestada pela CONTRATADA ou por empresa autorizada por ela.

9. DO LOCAL DA ENTREGA

9.1. O local de entrega será definido de acordo com a necessidade do CIM POLINORTE/ES e dos municípios consorciados participantes deste Termo de Referência, conforme citados abaixo:

- MUNICÍPIO DE ALEGRE/ES
- MUNICÍPIO DE ARACRUZ/ES
- MUNICÍPIO DE FUNDÃO/ES
- MUNICÍPIO DE CARIACICA/ES
- MUNICÍPIO DE IBIRAÇU/ES
- MUNICÍPIO DE JOÃO NEIVA/ES
- MUNICÍPIO DE LINHARES/ES
- MUNICÍPIO DE RIO BANANAL/ES
- MUNICÍPIO DE SANTA TERESA/ES
- MUNICÍPIO DE SANTA LEOPOLDINA/ES
- MUNICÍPIO DE SÃO ROQUE DO CANAÃ/ES
- MUNICÍPIO DE SOORETAMA/ES
- MUNICÍPIO DE VIANA/ES

9.2. O município consorciado não estará obrigado a adquirir os quantitativos dispostos neste Termo de Referência, devendo adquirir os objetos de acordo com a sua necessidade. As quantidades previstas no presente Termo de Referência são estimativas, para o período da assinatura da ata, e o Consórcio se reserva o direito de adquirir em cada item, quantitativo que julgar necessário, podendo ser parcial, integral ou abster-se de adquirir algum item especificado.

9.2.1. Com a utilização do Sistema de Registro de Preço (SRP) será racionalizado o espaço para armazenagem dos materiais.

10. DA APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

10.1. O valor aceito para contratação deverá estar compatível com o valor de mercado, estabelecido através de pesquisa de preços e expresso no mapa comparativo de preços.

10.2. A proposta será apresentada, com valores em real, redigida em português, em formulário oficial da empresa, que contenha a razão social, endereço, telefone e CNPJ e nela deverão constar os requisitos especificados no Item 2. deste Termo de Referência.

10.3. Na proposta de preço deverão estar inclusas todas e quaisquer despesas necessárias para a perfeita execução do objeto, tais como, transporte, tributos, fretes, encargos sociais, seguros e demais despesas inerentes à execução do objeto. O CIM POLINORTE/ES não aceitará cobrança

posterior de qualquer imposto, tributo ou assemelhado adicional, salvo se alterado ou criado após a data de abertura da licitação, e que venha expressamente a incidir sobre o objeto a ser adquirido, na forma da Lei.

10.4. O prazo de validade da presente proposta é de 90 dias corridos, a contar da data de sua assinatura

11. DAS CONDIÇÕES DE RECEBIMENTO DO OBJETO

11.1. O fornecimento do objeto deste Termo de Referência será realizado por demanda, de acordo com as necessidades dos CONTRATANTES (municípios consorciados).

11.2. O recebimento do objeto será de competência dos servidores designados para pelo município consorciado CONTRATANTE.

11.3. A CONTRATADA obriga-se a entregar todos os objetos estritamente de acordo com as especificações descritas neste Termo de Referência, sendo de sua inteira responsabilidade a reposição daqueles que venham a ser constatados por não estar em conformidade com as referidas especificações.

11.4. A empresa CONTRATADA deverá substituir, sem prejuízo para o município consorciado conforme previsto nos artigos 441 a 446 do Código Civil de 2002, no prazo máximo de até 10 (dez) dias corridos a contar do dia seguinte à entrega dos objetos que deixarem de ser recebidos por não estarem de acordo com as condições exigidas neste Termo de Referência.

11.5. O ônus de correção de defeitos apresentados nos objetos ou a substituição dos mesmos, será suportado exclusivamente pela CONTRATADA.

11.6. Será recusado qualquer objeto deteriorado, alterado, adulterado, avariado, corrompido e/ou fraudado, bem como, aquele em desacordo com as normas regulamentares de fabricação, distribuição e apresentação.

11.7. Em hipótese alguma, será aceito objeto recondicionado, remanufaturado, reciclado, ou com característica que venha a comprometer o seu uso e utilização pela Administração.

11.8. O recebimento definitivo não isenta a CONTRATADA de responsabilidades futuras quanto à qualidade do objeto deste Termo de Referência.

11.9. O município consorciado CONTRATANTE poderá solicitar testes do objeto junto aos seus fabricantes, para verificar a legitimidade do material.

11.10. Se for declarada pelo fabricante a falsidade, independente da substituição, os objetos ficarão retidos, para que se proceda a responsabilidade criminal.

10.11. As decisões e providências que ultrapassarem a competência dos servidores dos municípios consorciados, deverão ser solicitadas à Unidade Requisitante, em tempo hábil para a adoção das medidas convenientes.

11.12. A entrega do objeto de ambos deverá obedecer rigorosamente à descrição e quantidades, e deverão estar acondicionados adequadamente.

11.13. O objeto será recebido provisoriamente, para efeito de posterior verificação da conformidade dos materiais/produtos com as especificações descritas neste termo.

11.14. O recebimento provisório do objeto não implica a aceitação do mesmo.

11.15. O recebimento definitivo ocorrerá em até 30(trinta) dias úteis, após a verificação e aceitação da qualidade e quantidade do material/produto recebido.

12. DA LIVRE COMPETITIVIDADE E DOS PRODUTOS SIMILARES

12.1 Toda especificação e referência dos objetos constantes deste Edital são meramente exemplificativas. Portanto, qualquer indicação à marca e/ou a modelo de material e/ou, ainda, a equipamentos serve, simplesmente, como parâmetro para o recebimento de propostas de materiais paradidáticos que promovam a qualidade do ensino.

12.2. Por caráter legal e normativo, indicamos as especificações para servir de referência apenas como padrão.

12.3. A referência aos objetos especificados decorre de pesquisas e estudos realizados pelas equipes técnicas pedagógicas de municípios que fazem parte do Consórcio.

12.4. É admitida a apresentação de propostas com produtos similares, desde que compatíveis, equivalentes e/ou superiores em qualidade aos materiais descritos exemplificativamente, conforme constam do Edital.

12.5. Por fim, visando à ampla competitividade, quaisquer empresas, tais como Editoras, Papelarias, Distribuidoras de Livros, Livrarias e/ou representantes e/ou distribuidores comerciais que ofereçam OS OBJETOS OU OUTROS MATERIAIS EQUIVALENTES, SIMILARES OU DE QUALIDADE SUPERIOR estão aptas a participar do certame e oferecer seus produtos, desde que atendam, minuciosamente, às especificações do presente Termo de Referência.

13. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DA(S) CONTRATADA(S)

13.1. Cumprir o prazo de entrega dos objetos adquiridos, não podendo este prazo exceder a 45 (quarenta e cinco) dias, contados do recebimento da Ordem de Fornecimento e Nota de Empenho.

13.2. Emitir Nota Fiscal informando, obrigatoriamente, o objeto da licitação, as marcas e modelos dos materiais licitados, os valores unitários e totais e o número do processo que deu origem à aquisição.

13.3. Arcar com as despesas de embalagens, carga e descarga e frete referente às entregas dos produtos, inclusive as oriundas da devolução e reposição dos produtos recusados por não atenderem ao presente Termo de Referência.

13.4. Responder pelos danos causados diretamente ao Consórcio ou a terceiros, decorrentes de sua culpa ou dolo no fornecimento dos materiais.

13.5. Respeitar as normas de controle de bens e de fluxo de pessoas no Consórcio.

13.6. Responsabilizar-se pelo transporte, acondicionamento e entrega, inclusive o descarregamento dos objetos .

13.7. A CONTRATADA deverá comunicar à CONTRATANTE quaisquer anormalidades que ocorrerem durante o tempo determinado para a entrega do produto e que, porventura, possam prejudicar, atrasar ou impedir o recebimento do material pelo Almoxarifado, em até 10 (dez) dias corridos antes do vencimento do prazo da entrega.

13.8. Fornecer produtos novos, de primeiro uso, que a si reserva o direito de rejeitá-lo, caso não satisfaça aos padrões especificados.

13.9. Responsabilizar-se, solidariamente, com o fabricante dos produtos/materiais, pela garantia das mesmas condições estabelecidas.

13.10. Substituir os produtos que apresentarem defeitos de fabricação ou ainda, quando acondicionados de forma indevida, ficarem imprestáveis para o uso.

13.11. O recebimento definitivo não excluirá a responsabilidade da CONTRATADA pela perfeita qualidade do fornecimento dos objetos, cabendo-lhe sanar quaisquer irregularidades detectadas, observando o prazo de garantia dos mesmos.

14. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DA CONTRATANTE

- 14.1. Solicitar, através da Ordem de Fornecimento, o fornecimento dos produtos objetos do certame.
- 14.2. Permitir acesso dos empregados da CONTRATADA às dependências do Consórcio e das demais localidade de entrega dos produtos.
- 14.3. Prestar as informações e esclarecimentos que venham a ser solicitados pelos empregados da CONTRATADA.
- 14.4. Recusar produtos que não atenderem às especificações.
- 14.5. Devolver os produtos que não se apresentam em condições de uso.
- 14.6. Solicitar a troca de produtos devolvidos mediante comunicação do Almoxarifado.
- 14.7. Comunicar à CONTRATADA qualquer irregularidade no fornecimento dos produtos e interromper imediatamente o fornecimento, se for o caso.
- 14.8. Conferir o documento fiscal. Havendo erro na Nota Fiscal ou outra circunstância impeditiva, suspender o recebimento definitivo.

15. DA FORMA DE PAGAMENTO

- 15.1. O pagamento será efetuado em até 30 (trinta) dias após a entrega do material/nota fiscal, devendo a CONTRATADA encaminhar a solicitação de pagamento ou encaminhar por e-mail a nota fiscal/fatura para pagamento, que ocorrerá de acordo com as normas legais vigentes no país, nos termos do artigo 40, inciso I, da Lei nº 13.133/21.
- 15.2. Após o prazo acima referenciado, será paga multa financeira nos seguintes termos:
$$VM = VF \times \frac{0,33}{100} \times ND$$

Onde:

VM = Valor da Multa Financeira,
VF = Valor da Nota Fiscal referente ao mês em atraso,
ND = Número de dias em atraso.
- 15.3. Ocorrendo erros na apresentação do(s) documento(s) fiscal(ais), ou outra circunstância impeditiva, o(s) mesmo(s) será(ão) devolvido(s) à empresa CONTRATADA para correção, sendo que o recebimento definitivo será suspenso, ficando estabelecido que o prazo para pagamento será contado a partir da data de apresentação do novo documento fiscal, devidamente corrigido.
- 15.4. No texto da NOTA FISCAL ELETRÔNICA deverão constar, obrigatoriamente, o(s) objeto(s), as marcas e modelos dos materiais, os valores unitários e totais, CNPJ, razão social e telefone e dados da conta bancária para pagamentos.

15.5. O CIM POLINORTE/ES ou o município consorciado CONTRATANTE poderá deduzir do pagamento importâncias que a qualquer título lhe forem devidos pela empresa CONTRATADA, em decorrência de descumprimento de suas obrigações.

15.6. O pagamento referente ao valor da NOTA FISCAL ELETRÔNICA será feito por Ordem Bancária.

15.7. Para a efetivação do pagamento a empresa deverá manter as mesmas condições previstas neste Termo no que concerne a proposta de preço e a habilitação.

16. DA RESPONSABILIDADE PELA FISCALIZAÇÃO

16.1. A execução dos projetos deverá ser acompanhada e fiscalizada pelo fiscal do contrato, ou pelo respectivo substituto (Lei nº 14.133/2021, art. 117, caput).

16.1.1 O fiscal do contrato anotarà em registro próprio todas as ocorrências relacionadas à execução do objeto, determinando o que for necessário para a regularização de problemas e/ou defeitos observados (Lei nº 14.133/2021, art. 117, §1º).

16.1.2 O fiscal do contrato informará a seus superiores, em tempo hábil para a adoção das medidas convenientes, a situação que demandar decisão ou providência que ultrapasse sua competência (Lei nº 14.133/2021, art. 117, §2º).

16.1.3 O contratado será obrigado a reparar, corrigir, remover, reconstruir ou substituir, a suas expensas, no total ou em parte, o objeto contratado em que se verificarem vícios, defeitos ou incorreções resultantes de sua execução ou de materiais nela empregados (Lei nº 14.133/2021, art. 119).

16.1.4 O contratado será responsável pelos danos causados diretamente à Administração ou a terceiros em razão da execução da ação de capacitação, e não excluirá nem reduzirá essa responsabilidade à fiscalização ou o acompanhamento pelo contratante (Lei nº 14.133/2021, art. 120).

16.1.5 Somente o contratado será responsável pelos encargos trabalhistas, previdenciários, fiscais e comerciais resultantes da execução da ação de capacitação (Lei nº 14.133/2021, art. 121, caput).

16.1.6 A inadimplência do contratado em relação aos encargos trabalhistas, fiscais e comerciais não transferirá à Administração a responsabilidade pelo seu pagamento e não poderá onerar o objeto da ação de capacitação (Lei nº 14.133/2021, art. 121, §1º).

17. DAS PENALIDADES/SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

17.1. Com fundamento no artigo 7º da Lei nº 10.520/2002, ficará impedida de licitar e contratar com o Consórcio e será descredenciada do cadastro de fornecedores do CIM POLINORTE, se existente, pelo prazo de até 5 (cinco) anos, garantida a ampla defesa, sem prejuízo da rescisão unilateral da Ata e da aplicação de multa de até 30% (trinta por cento) sobre o valor estimado para contratação e demais cominações legais, nos seguintes casos:

- a) Apresentar documento falso;
- b) Retardar a execução do objeto;
- c) Falhar na execução da ata;
- d) Fraudar na execução da ata;
- e) Comportar-se de modo inidôneo;
- f) Declaração falsa;
- g) Fraude fiscal.

17.1.1. Para os fins dos itens b e c, além de outras sanções previstas na Ata, podem ser aplicadas ao FORNECEDOR, garantida prévia defesa, multas na forma que se segue:

- a) ADVERTÊNCIA, nos casos de pequenos descumprimentos do Termo de Referência, que não gerem prejuízo para o CONTRATANTE;
- b) Multa de 0,3% (zero vírgula três por cento) por dia de atraso na execução do objeto, ou por dia de atraso no cumprimento de obrigação contratual ou legal, até o 30º (trigésimo) dia, calculados sobre o valor da Ordem de Serviço, por ocorrência;
- c) MULTA DE 20% (vinte por cento) sobre o valor da prestação de serviço/fornecimento não realizado, a partir do primeiro dia útil subsequente ao do vencimento do prazo para cumprimento das obrigações, no caso de atraso superior a 30 (trinta) dias na entrega dos produtos constantes do instrumento desta Ata, ou entrega de objeto com vícios ou defeitos ocultos que o torne impróprio ao uso a que é destinado, ou diminuam-lhe o valor ou, ainda, fora das especificações contratadas, hipótese em que poderá ser declarada a inexecução total da Ata;
- d) MULTA DE ATÉ 30% (trinta por cento) sobre o valor de todas as Notas de Empenho expedidas ao fornecedor, em caso de descumprimento sistemático e reiterado de obrigações assumidas em Ata que comprometam a prestação dos serviços, hipótese em que poderá ser declarada a inexecução parcial da Ata.

e) SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DE LICITAR E IMPEDIMENTO DE CONTRATAR COM O CIM Polinorte por um período de até 2 (dois) anos, nos casos de recusa quanto a prestação dos serviços;

f) DECLARAÇÃO DE INIDONEIDADE para licitar ou contratar com a Administração Pública, nos casos de prática de atos ilícitos, incluindo os atos que visam frustrar os objetivos da licitação ou contratação, tais como conluio, fraude, adulteração de documentos ou emissão de declaração falsa.

17.1.2 As sanções previstas, em face da gravidade da infração, poderão ser aplicadas cumulativamente, após regular processo administrativo, em que se garantirá a observância dos princípios do contraditório e da ampla defesa.

17.2. O valor das multas aplicadas, após regular processo administrativo, serão creditados em conta a ser informado pelo CIM POLINORTE através do seu responsável.

17.3. Esgotados os meios administrativos para cobrança do valor devido pelo FORNECEDOR ao CONSÓRCIO, este será encaminhado para inscrição em dívida ativa.

17.4. As multas e penalidades previstas nesta Ata de Registro de Preços não têm caráter compensatório, sendo que o seu pagamento não exime o FORNECEDOR da responsabilidade pela reparação de eventuais danos, perdas ou prejuízos causados ao CIM POLINORTE por atos comissivos ou omissivos de sua responsabilidade.

17.5. As sanções administrativas somente serão aplicadas pelo CIM POLINORTE/ES, após a devida notificação e o transcurso do prazo estabelecido para a defesa prévia.

17.6. A notificação deverá ocorrer pessoalmente ou por correspondência com aviso de recebimento, onde será indicada a conduta considerada irregular, a motivação e a espécie de sanção administrativa que se pretende aplicar, o prazo e o local de entrega das razões de defesa.

17.7. O prazo para apresentação de defesa prévia será de 05 (cinco) dias úteis a contar da intimação.

18. DO VALOR DA CONTRATAÇÃO E DA ACEITABILIDADE DA PROPOSTA

18.1. O valor aceito para contratação deverá estar compatível com o valor de mercado, estabelecido através de pesquisa de preços e expresso no mapa comparativo de preços.

18.2. Será vencedora a proposta de MENOR VALOR, desde que a empresa ofertante comprove sua regularidade com os encargos trabalhistas, previdenciários, fiscais e comerciais, e tenha como cumprir os prazos e condições estabelecidos neste Termo;

18.3. Na proposta de preço devem estar inclusos todos os custos, como serviços, insumos, equipamentos e ferramentas, transporte, tributos de qualquer natureza e todas as despesas diretas ou indiretas relacionadas com os objetos da contratação;

19. DA SUBCONTRATAÇÃO

19.1. Não é permitido transferir a terceiros por qualquer forma, nem mesmo parcialmente, a entrega ora CONTRATADA nem subcontratar quaisquer das prestações a que obrigada, sem anuência da CONTRATANTE.

20. DOS RESPONSÁVEIS PELA ELABORAÇÃO DO TERMO DE REFERÊNCIA

20.1. CIM POLINORTE.

20.2. Dúvidas e esclarecimentos podem ser realizados através do e-mail compras@cimpolinorte.es.gov.br.

21. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

21.1. O CIM POLINORTE/ES e os municípios consorciados reservam para si o direito de não aceitar ou receber quaisquer produtos em desacordo com o previsto no Termo de Referência, ou em desconformidade com as normas legais ou técnicas pertinentes aos objetos.

21.2. Naquilo que for omissis o presente Termo de Referência, reger-se-á pela Lei n.º 14.133/21.

ANEXO II – ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

1. INFORMAÇÕES GERAIS

Estudo Técnico Preliminar da área educacional do Consórcio Público da Região Polinorte (CIM POLINORTE), como fase preparatória de eventual licitação, nos termos do artigo 18, § 1º da Lei Federal 14.133/2021.

O ETP tem por objetivo identificar e analisar os cenários para o atendimento de demanda registrada no Documento de Formalização da Demanda – DFD, bem como demonstrar a viabilidade técnica e econômica das soluções identificadas, fornecendo as informações necessárias para subsidiar a tomada de decisão e o prosseguimento do respectivo processo de contratação.

2. DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO, CONSIDERADO O PROBLEMA A SER RESOLVIDO SOB A PERSPECTIVA DO INTERESSE PÚBLICO (art. 18, § 1º, I, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

O CIM POLINORTE é uma instituição formada por um grupo de municípios capixabas tendo, com uma de suas finalidades, implementar iniciativas de cooperação entre os entes para atender suas demandas e prioridades, para promoção do desenvolvimento regional, o que engloba estudar problemas comuns e propor licitações com economia de escala para aquisição de recursos indispensáveis e necessários às políticas públicas educacionais.

A relevância de tal contratação centra-se no fato de a educação, direito universal e constitucional de todo cidadão brasileiro, ser fundamental para diversos aspectos da vida dos indivíduos e da sociedade, dentre eles, na capacidade de atuar no mundo frente aos desafios, inovações e possibilidades sociais, culturais, políticas e econômicas.

É sabido que Base Nacional Comum Curricular (BNCC), desde a sua homologação em 2017, estabeleceu conhecimentos comuns para todas as escolas do país, reduzindo as disparidades regionais e garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade, focando o ensino no desenvolvimento de competências e habilidades, em vez de apenas conteúdo, promovendo uma educação mais centrada no aluno e no desenvolvimento de capacidades essenciais e integradas, incentivando a interdisciplinaridade. Esse movimento tende a oportunizar que o estudante entenda melhor a aplicação prática do conhecimento em situações do mundo real. Os dados reiteram a necessidade de propostas pedagógicas que mobilizem conhecimentos, principalmente na perspectiva da Matemática e das Ciências da Natureza, inclusive na abordagem STEAM.

Estudos e pesquisas sobre o contexto brasileiro da educação também indicam a necessidade de mudanças na metodologia de ensino das salas de aula, para tornar as aprendizagens mais significativas. Além do incentivo ao protagonismo, personalização do ensino e aprendizagem ativa, estudos examinam como a integração efetiva da tecnologia na sala de aula pode proporcionar experiências de aprendizado mais dinâmicas, envolventes e contextualizadas.

A Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533 de 11 de janeiro de 2023, apresenta como eixos estruturantes e objetivos: a) a inclusão digital; b) a educação digital escolar; c) a capacitação e a especialização digital; d) a pesquisa e desenvolvimento em

Tecnologias da informação e comunicação (TIC). No eixo da educação digital escolar está prevista a inserção das tecnologias na escola, em todos os níveis e modalidades, a partir do letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais, englobando pensamento computacional, mundo digital, cultura digital, direitos digitais e tecnologia assistiva.

No campo das políticas públicas há a necessidade de investimentos que fortaleçam estratégias para: a) o desenvolvimento de competências do século XXI, seja nos estudantes, seja nos professores da rede de ensino; b) a melhoria do desempenho acadêmico dos estudantes, com ênfase nos aspectos pedagógicos motivacionais, na tecnologia e no pensamento computacional com abordagem STEAM, como ações pedagógicas diferenciadas para o reforço e a recuperação das aprendizagens; c) o favorecimento do engajamento dos alunos por meio de estratégias inovadoras de ensino, capazes de tornar as aulas mais interativas com o estudante no centro do processo educativo e na possibilidade do uso de recursos tecnológicos; d) a redução das discrepâncias no acesso à tecnologia e conhecimentos, garantindo que o estudante esteja familiarizado com as ferramentas digitais que são essenciais em diversos contextos sociais; e) a integração da computação à educação básica, com elementos como conceitos de programação, resolução de problemas computacionais e projetos que envolvam tecnologia em suas atividades de ensino.

É fato que na contemporaneidade, o papel da tecnologia na educação é inegavelmente significativo, proporcionando, ainda, oportunidades de aprendizado mais dinâmicas e acessíveis. No entanto, o desafio enfrentado por muitos educadores reside na falta de planejamento estratégico e na incorporação eficaz das tecnologias em suas práticas pedagógicas. É comum nas redes municipais de ensino a falta de planejamento e estudos sobre estratégias efetivas para incrementar as tecnologias educacionais nas escolas e nas propostas político-pedagógicas locais. Mais ainda, essa lacuna se evidencia quando se trata de computação nos processos de ensino e aprendizagem, à luz do que determina a Resolução nº 04/2010 e a nº 01/ 2022 do Conselho Nacional da Educação, mesmo diante da convocação do Ministério da Educação, para que os entes federativos implementem a inclusão digital na Educação Básica.

Essa resolução do MEC veio enfatizar as orientações da Resolução nº 04/2010, no sentido de que os sistemas públicos de ensino deverão, efetivamente, utilizar as tecnologias educacionais para imprimir sentido prático em toda a extensão da grade curricular, abrangendo todas as competências gerais.

Desta maneira, como tema transversal e interdisciplinar, os materiais paradidáticos complementam os didáticos e atuam para a formação integral do aluno e para a internalização dos conhecimentos e das habilidades necessárias para que cada pessoa se torne futuro cidadão consciente e capaz de atuar com as competências da educação tecnológica.

Para finalizar nossa justificativa, podemos perceber que o objeto em questão é um material interdisciplinar que se constitui recurso didático de relevante apelo pedagógico, motivacional e diversificado para a sala de aula. Em face da percepção de que é preciso avançar na inclusão digital, na computação e na manutenção do aumento do desempenho de um estudante de toda educação básica, o uso de materiais de tecnologia educacional nas atividades escolares, pode

promover o engajamento com aprendizado prático, criando um ambiente mais atrativo, motivando os estudantes a participar ativamente do processo de aprendizagem, promovendo experiências práticas e simulações, tornando o aprendizado mais concreto.

Dada a importância do projeto, o CIM POLINORTE, por meio de uma Equipe Pedagógica, realizou o presente estudo técnico preliminar para estudar o problema posto e encontrar a melhor solução de material paradidático de educação tecnológica. Os resultados apresentados na busca da melhor solução comum permitirão que o CIM POLINORTE forneça aos municípios consorciados materiais paradidáticos que contribuam para o fortalecimento do currículo, a inovação e o desenvolvimento de competências por meio de atividades que favoreçam pensamento científico, crítico e criativo, pensamento computacional, responsabilidade e cidadania, cultura digital, cultura maker e abordagem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática).

2.1. Requisitos para o objeto da futura eventual aquisição

A futura eventual aquisição de materiais didáticos/paradidáticos de educação tecnológica está totalmente adequada aos projetos político-pedagógicos dos municípios consorciados para o presente ano letivo, uma vez que se trata de insumos educacionais importantes para a organização e execução de aulas e atividades de temas contemporâneos transversais, para dar mais qualidade e efetividade às políticas educacionais.

Os materiais didáticos e paradidáticos de tecnologia educacional serão destinados ao uso individual dos alunos, para atender às necessidades das unidades escolares dos municípios consorciados com projetos voltados à inclusão digital e ao uso de tecnologias educacionais, permitindo que o estudante aprenda mais na escola em tempo regular e no contraturno nos projetos extras, e em casa, sempre que necessário, exercendo o protagonismo nas propostas pedagógicas e tornando-se sujeitos cada vez mais ativos do processo formativo.

Quanto ao detalhamento e descrição, faz-se, portanto, a futura e eventual contratação de Materiais didáticos e paradidáticos que apresentem:

- a) Qualidade e excelência pedagógicas: Material Transdisciplinar, Softwares de Aprendizagem, Formação Presencial e à Distância, Assessoria Pedagógica e Suporte e Acompanhamento para que as atividades educacionais ocorrem na potencialidade de cada proposta pedagógica. Na dimensão pedagógica e curricular, cada projeto deverá abordar pensamento científico, crítico e criativo, pensamento computacional, responsabilidade e cidadania, cultura digital, cultura maker e abordagem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics - Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), ser desenvolvido no mínimo de 8 aulas (se for bimestral) e mínimo de 32 aulas (se for anual), com conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando

ao desenvolvimento de competências gerais do documento, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades, explorando 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. Devem, também, ser tecnologia educacional aprovada pelo Ministério de Educação.

- b) **Qualidade e Durabilidade:** Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. Quanto às especificações técnicas, 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). Já os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.
- c) **Embalagem Eficiente:** A embalagem deve ser projetada de forma eficiente, facilitando a distribuição e protegendo os materiais durante o transporte.
- d) **Acompanhamento e Avaliação Contínuos:** Assessoria técnica para monitoramento e avaliação contínua, garantindo que seu uso potente atenda às necessidades dos alunos e às políticas públicas em educação da gestão e das redes de ensino, prevendo, inclusive, que qualquer problema seja identificado e resolvido prontamente.
- e) **Orçamento Sustentável:** Os materiais devem ter os melhores custos de mercado para as especificações técnicas exigidas e incluir a compra e a entrega, dentro do orçamento e de maneira sustentável a longo prazo.
- f) **Critérios de Experiência do fornecedor:** É imprescindível conhecer e avaliar o histórico de atuação do fornecedor na área educacional, bem como, a experiência com contratações similares.

Trata-se de Materiais de Tecnologia Educacional (livros paradidáticos formato impresso e virtual) contendo Conteúdo Pedagógico Transdisciplinar, Softwares de Aprendizagem,

Formação Presencial e à Distância, Assessoria Pedagógica e Suporte e Acompanhamento das atividades educacionais, que:

- a) Precisam abordar pensamento científico, crítico e criativo, pensamento computacional, responsabilidade e cidadania, cultura digital, cultura maker e abordagem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática);
- b) Devem ter conteúdo aderente à BNCC, integrando objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de competências gerais do documento, a partir de situações-problema que exijam o uso de diferentes habilidades, explorando 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;
- c) Apresentem reconhecimento, qualificação e aprovação do Ministério da Educação (MEC) como material de tecnologia educacional que comprovadamente promova a qualidade na melhoria do ensino na educação básica.

Resumindo, em uma prova de conceito mais pedagógica, espera-se que os materiais didáticos e paradidáticos atendam, ainda, aos critérios e ao detalhamento pedagógico elencados nos quadros a seguir:

Critério	Exigências	Justificativa
1	Livros físicos em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular, apresentando conteúdos compatíveis com o nível escolar de cada ano da educação básica.	A opção pelos livros físicos deve-se ao fato de ainda ser o meio mais usual e prático para atender de forma universal o alunato dos municípios consorciados. Como se trata de livros de tecnologia educacional com projetos específicos para apoio paradidático para as áreas do conhecimento da educação básica, é necessário que os conteúdos estejam em conformidade com a BNCC.
2	Os livros não devem conter textos e imagens que instiguem qualquer forma de violência, valor a desigualdades e discriminação, como étnico-racial, de gênero, ideológica, de condição financeira, religiosa, entre outros.	Essa exigência vai ao encontro do Estado Democrático de Direito e aos direitos e garantias fundamentais da Constituição da República.
3	Os livros devem respeitar o ordenamento jurídico vigente, mormente a Constituição Federal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e o Estatuto da Criança e do Adolescente.	É corolário máximo de todo material didático ou paradidático que ele seja escrito em total consonância com o ordenamento jurídico vigente.
4	A metodologia dos livros deve utilizar a pedagogia de projetos, abordar teorias e atividades iniciais de lógica de programação, linguagem algoritma e linguagens de programação, correlacionando-os aos	A opção pela pedagogia de projetos deve-se à necessidade de se conceber uma solução que abarque de forma efetiva as mais variadas áreas do conhecimento, razão pela qual o desenvolvimento de metodologias ativas e

	conhecimentos propostos pelas diversas áreas do conhecimento.	atividades de projetos permitem que o aluno seja o protagonista do seu conhecimento.
5	Quanto ao conteúdo, os temas, teorias e atividades dos livros devem ter natureza inter ou transdisciplinar, para que perpassem transversalmente a proposta curricular do Ensino Médio, abrangendo, de forma direta ou indireta, todas as áreas do conhecimento, tendo como base as peculiaridades de cada ano escolar, apresentando projetos que auxiliem no reforço das matérias gerais.	A necessidade de os conteúdos abrangerem todas as áreas do conhecimento, de forma inter ou transdisciplinar, decorre das orientações curriculares da Resolução n. 04/2010 do Conselho Nacional de Educação.
6	As atividades dos projetos dos livros devem ter por escopo permitir o envolvimento do aluno na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento.	Essa exigência decorre da proposta da Resolução n. 01/2022, do Conselho Nacional da Educação, porque as tecnologias educacionais no ensino médio devem ser abordadas de forma que o aluno seja capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
7	Os livros devem fornecer acessórios para melhorar a fixação das atividades e o aprendizado autônomo, como softwares educacionais e/ou aplicativos que trabalhem com a construção de: edição de imagens/desenhos, editor de texto, editoração de vídeos, animação 2D e 3D, planilha eletrônica, lógica de programação, linguagem de programação, apresentação de slides, entre outros.	Como se trata de uma solução de tecnologias educacionais que envolvem projetos inter ou transdisciplinares, por meio do uso de recursos computacionais, é extremamente necessário o aluno possuir algum suporte extra, como plataformas, softwares, aplicativos, entre outros, a fim de que ele possa ampliar a aprendizagem nos computadores ou em outros instrumentos.
8	Os livros devem possuir boa gramatura, impressão colorida, letras com boa legibilidade no verso e anverso de cada página e imagens bem nítidas.	Essa exigência tem motivação na boa qualidade física dos livros, para que eles possam ser melhores utilizados pelos alunos e professores.

Ano-série	Descrição resumida do Projeto
Educação Infantil	<p>Projeto MAKER sobre animais</p> <p>Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a família e sobre si</p> <p>Projeto que objetive reconhecer a importância de cada pessoa da família, por meio de ferramentas de softwares de criação de desenho e construção de ambientes. O aluno deve ser levado à construir diversas formas de refletir e compartilhar suas descobertas sobre si, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto lúdico sobre natureza</p> <p>Projeto que trabalhe com a valorização, a compreensão e o respeito à natureza. Através de recursos tecnológicos, deve desenvolver a atitude de cuidados com os seres vivos e a preservação do meio ambiente, observando o cuidado com os animais e com a água. O projeto possibilita deve possibilitar às crianças, por meio de experiências diversificadas, a vivência de diversas formas de expressão e linguagens, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p>

	<p>Projeto sobre conscientização a partir do Cuidar e do Brincar Projeto que leve o aluno a refletir sobre a importância do “cuidar” e “brincar”, com atividades que reforcem a necessidade de ser cuidadoso com o que comer, vestir ou com o lugar onde se está. De forma dinâmica, deve identificar que o “cuidar” e o “brincar” estão presentes na vida da criança, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, de raciocínio lógico, comunicativas e linguísticas.</p>
1º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre animais Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a ação de respeitar Projeto que faça um convite ao ato de respeitar. Respeito aos idosos, às leis de trânsito, aos animais e à preservação da natureza como reflexões centrais. Através de recursos lúdicos e das ferramentas tecnológicas, deve estimular o fortalecimento de valores como amizade, cooperação e solidariedade e enfatizar a preservação, respeitando a diversidade, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a ação de valorizar Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a ação de compartilhar Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p>
2º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a Ação de valorizar Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a Ação de compartilhar Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a evolução do trânsito Projeto que deverá destacar a evolução dos meios de transporte e a importância da segurança no trânsito. O aluno deverá conhecer a linha evolutiva dos meios de transporte e, também, ser um conhecedor e divulgador das regras do trânsito seguro, aprendendo com atividades lúdicas através do uso das ferramentas tecnológicas que proporcionarão a produção de animações, criação de</p>

	<p>imagens e material publicitário para a conscientização da comunidade escolar, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, geográficas e científicas.</p>
3º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre contação de histórias Projeto que deverá estimular a contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo incentivando o aluno a utilizar conhecimentos das linguagens (oral, escrita e visual). O aluno precisará vivenciar a cidadania ao aplicar ferramentas tecnológicas na produção de cartões e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, espaciais, históricas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre o universo das Artes Projeto que deverá abordar o universo da arte. O aluno deverá ser convidado a participar de um sarau solidário envolvendo a comunidade numa corrente do bem criando peças teatrais, poesias, paródias e releitura de obras de arte através do uso das ferramentas tecnológicas, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre o contexto da fazenda Projeto que deverá levar os alunos ao universo da fazenda, onde irão conhecer os animais e toda a importância que o campo tem em nosso dia a dia. Deverá, ainda, oportunizar o desenvolvimento de uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos tecnológicos para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, slides, gráficos e planilha eletrônica, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas, geográficas, lógicas e linguísticas.</p>
4º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre trânsito Projeto MAKER que deve abordar a conscientização sobre o trânsito seguro como responsabilidade de todos. Os alunos deverão aprender que pequenas ações podem ter um grande impacto na prevenção de acidentes e na preservação de vidas. Por meio do MAKER e da Lógica de Programação, o projeto também precisa oportunizar o uso de circuito elétrico em papel para a criação de maquete, além de cartões sobre o trânsito de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre Códigos Scratch Animação Projeto que deverá apresentar ao aluno o mundo da animação, a relação que existe entre as instruções de programação e o comportamento dos objetos. O aluno deverá ser estimulado a criar o roteiro, os personagens e cenários, dentre outros elementos, e programá-los para gerar sua animação de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre Quadrinhos Projeto que deverá fomentar um concurso de escritores mirins. O aluno deverá ser convidado a conhecer e escrever diversos tipos de textos utilizando as ferramentas tecnológicas para interagir com variados gêneros textuais, pesquisar e descobrir a história do seu estado, como sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades compreendendo e valorizando a sua cultura local, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre o cuidado com o ambiente onde se vive Projeto que deverá convidar o aluno à reflexão sobre o ambiente onde vivemos e os cuidados que ele requer, oportunizando conscientização e ações sobre as atitudes que demonstram cuidado e apreço pelo lugar onde vivem, além da divulgação desses parâmetros utilizando as ferramentas tecnológicas para a construção de cartazes e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>
5º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre a construção de uma cidade Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de uma maquete de uma cidade com casas, prédios e outras construções que deverão ser combinadas com circuitos elétricos criando uma cidade iluminada, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>

	<p>Projeto sobre Bullying no contexto escolar Projeto que deverá ser uma oportunidade para reflexão e combate às práticas de Bullying no contexto escolar, valorizando atitudes como a solidariedade e o respeito à diferença. Com o uso de ferramentas tecnológicas e diferentes tipos de linguagens textuais, o aluno deverá realizar animação gráfica, cartões, planilha eletrônica e construção de história em quadrinhos, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre Códigos Scratch Projeto que deverá permitir a aprendizagem de forma mais divertida desenvolvendo o pensamento computacional através da programação, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre valores na Vida Real Projeto que deverá resgatar e cultivar valores importantes e necessários como o respeito, a ajuda ao próximo, o amor e a amizade. O aluno deverá vivenciar a cidadania a partir de situações desafiadoras e significativas, por meio de atividades tecnológicas como a construção de um livro interativo multimídia e de uma planta residencial em 3D, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p>
<p>6º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Projeto MAKER sobre circuitos em papel e elétricos Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de construções e de circuitos elétricos, aprendendo com o “mão na massa”, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre história em quadrinhos para leitura e escrita Projeto que deverá trazer o universo das histórias em quadrinhos para o incentivo à aprendizagem por meio da leitura e da escrita, oportunizando a criação de uma HQ digital e a experimentação e aprendizagem com atividades interativas, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre economia na Educação Financeira Projeto que deverá trabalhar com a importância de manter hábitos sustentáveis em todas as áreas, inclusive a financeira, abordando planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis por meio de ferramentas tecnológicas que estimularão o aluno a gerir melhor os recursos financeiros, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>
<p>7º Ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Projeto MAKER de Empreendedorismo com cartões Projeto MAKER que deve embarcar em uma jornada empreendedora no ramo dos cartões interativos com circuitos elétricos, trabalhando habilidades artísticas, designs exclusivos e compartilhamento de mensagens cheias de amor, gratidão e amizade, desenvolvendo competências socioemocionais, matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p>
	<p>Projeto sobre Xadrez com Linguagem de programação Projeto que deverá desenvolver diversas habilidades envolvidas na prática do xadrez que é uma verdadeira ginástica para o cérebro. O aluno deverá criar atividades interativas multimídia, jogos digitais e animações utilizando a lógica e linguagem de programação, o pensamento computacional e o raciocínio lógico, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto temático para resgate dos laços familiares Projeto que deverá resgatar os laços familiares que muitas vezes são deixados de lado no dia a dia. O projeto deve convidar o aluno a participar de uma Operação Resgate da cultura do Brasil com estratégias empreendedoras de atuação em um mundo em que o turismo cultural cresce de forma acelerada. As atividades propostas devem estimular o empreendedorismo através da construção de uma agência de turismo virtual e sua identidade visual, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem</p>

	<p>Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>
8º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre Jogos com circuitos elétricos Projeto MAKER que deve utilizar os circuitos elétricos para deixar os jogos ainda mais interessantes e divertidos. Ao criar jogos educativos, o aluno deverá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre Bullying com animação em 2D Projeto que deverá promover a sensibilidade para o tema do Bullying de forma reflexiva e criativa. Através do uso de ferramentas tecnológicas para a criação de uma animação em 2D, serão trabalhadas habilidades fundamentais que estimulam atitudes corretas de respeito e solidariedade com o próximo, desenvolvendo competências lógicas, tecnológicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre conscientização para o zelo com a vida Projeto que deverá abordar o cuidado com a vida, oportunizando reflexões sobre como conviver com perigos e como saber evitá-los, utilizando a lógica de programação para a construção de um game que trata sobre esses cuidados que precisamos ter com nosso dom mais precioso que é a vida, desenvolvendo competências filosóficas, artísticas, sociais, científicas, matemáticas, lógicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre conscientização ambiental e empreendedorismo Projeto que deverá incentivar a formação de uma consciência ambiental ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo cooperativista. O aluno deverá construir a sede de uma cooperativa em 3D que oferecerá serviços diferenciados aos ecoturistas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p>
9º Ano do Ensino Fundamental	<p>Projeto MAKER sobre invenções Projeto MAKER que deve estimular a criação de engenhos nos alunos. Por meio do MAKER, o aluno entenderá a funcionalidade de cada componente do circuito elétrico, experienciando prototipagens e possibilidades de Invenções, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto sobre a criação de Game Projeto que deve abordar o idioma da programação. Se o aluno quer um game, um app ou quem sabe um software, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo, aprendendo uma nova linguagem com mundo de possibilidades que é a linguagem de programação e construção de um game, desenvolvendo diferentes competências matemáticas, linguísticas, tecnológicas, artísticas, científicas e sociais.</p>
	<p>Projeto sobre Educação Financeira para o futuro Projeto que deve despertar para o fato de que muitos dos sonhos que temos precisam de dinheiro para se tornarem realidade. O aluno deverá ser convidado a refletir sobre o que é necessidade e desejo, indispensável ou supérfluo. Este projeto precisa ser um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará aprender a poupar para realizar sonhos, desenvolvendo competências matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p>
	<p>Projeto sobre design editorial tipo Jornal O projeto deve trabalhar a curiosidade, a criatividade, a empolgação, a concentração, a construção e a criação na edição de um jornal, possibilitando ao aluno habilidades de planejar, criar, imaginar e construir um jornal com os recursos tecnológicos disponíveis. O aluno deverá atuar como jornalista, repórter, redator, designer e editor do material, desenvolvendo competências linguísticas, tecnológicas e sociais.</p>
Educação de Jovens e Adultos (EJA)	<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p>
	<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e</p>

oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.
<p>Projeto MAKER sobre Jogos com circuitos elétricos</p> <p>Projeto MAKER que deve utilizar os circuitos elétricos para deixar os jogos ainda mais interessantes e divertidos. Ao criar jogos educativos, o aluno deverá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>
<p>Projeto sobre a produção da saúde através da epigenética e longevidade</p> <p>Projeto que deverá ensinar aos alunos sobre a importância da epigenética na promoção da saúde e na obtenção de uma vida mais longa. Utilizando ferramentas tecnológicas, o projeto oferece orientações sobre estilos de vida saudáveis e prevenção de doenças. Ele combina teoria com práticas interativas, visando proporcionar aos participantes conhecimentos aplicáveis sobre como a epigenética influencia a saúde e a longevidade.</p>

3. ESTIMATIVA DAS QUANTIDADES PARA A CONTRATAÇÃO (art. 18, § 1º, IV, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

Como se trata de livro para consumo individual e ainda destinando a possibilidade de até 4 projetos para cada estudante, as estimativas do objeto correspondem ao quantitativo atual dos alunos das redes municipais dos entes consorciados conforme o Censo de 2022 que totaliza 82.603 matrículas, multiplicado por 4 que é a possibilidade atual de projetos bimestrais que atenderiam a todo o ano letivo:

CÁLCULO COM CONTINGENCIAMENTO DE 10%					
CENSO 2022		PRECENTUAL		TOTAL	TOTAL
ED INF	23271	10%		25.598	
TOTAL ED INFANTIL					25.598
1º ano	12290	10%		13.519	
2º ano	12079	10%		13.287	
3º ano	12151	10%		13.366	
4º ano	11662	10%		12.828	
5º ano	12556	10%		13.811	
TOTAL FUND. I				66.811	66.811
6º ano	12240	10%		13.464	
7º ano	11946	10%		13.140	
8º ano	12099	10%		13.309	
9º ano	10861	10%		11.947	
TOTAL FUND. II				51.860	51.860
EJA	10257	0%		10.257	
TOTAL EJA				10.257	10.257
TOTAL ESTIMADO DE ALUNOS COM CONTINGENCIAMENTO:					154.526

Ano Escolar	Quantidade de Livros
Educação Infantil	102.392
Anos Iniciais do Ensino Fundamental	267.244

Anos Finais do Ensino Fundamental	207.440
Educação de Jovens e Adultos	41.028
Total de kits	618.104

4. LEVANTAMENTO MERCADOLÓGICO (ANÁLISE DAS ALTERNATIVAS POSSÍVEIS E JUSTIFICATIVA TÉCNICA E ECONÔMICA DA ESCOLHA DO TIPO DE SOLUÇÃO A CONTRATAR) (art. 18, § 1º, V, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

A partir da pesquisa de mercado realizou-se procedimento interno de investigação, estudo e avaliação de eventuais soluções existentes no mercado editorial nacional para identificar o(s) material(is) a ser(em) utilizado(s) nas ações de educação tecnológica na educação básica, conforme problema apresentado no Documento de Formalização de Demanda e, ainda, características técnicas necessárias para a necessidade colocada.

O procedimento ocorreu em duas etapas, a saber: 1º) pesquisa de eventuais soluções existentes no mercado, ausculta dos profissionais do magistério, investigação de obras consolidadas no mercado nacional ou credenciadas em algum guia da União ou dos Estados, que apresentam conteúdos relacionados à educação tecnológica; 2º) estudo analítico das obras selecionadas na primeira fase, a fim de constatar o preenchimento integral das especificações do item 2.1 deste documento.

Como resultado do procedimento foram identificadas soluções no mercado. Elas, bem como o resultado do seu estudo analítico estão apresentadas a seguir.

Solução	Responsável	Descrição analítica
Coleção Projeto ETC	Microkids Tecnologia Educacional	É uma coleção de materiais composta por livros que trazem projetos de pesquisas e atividades das mais variadas áreas do conhecimento, integrando codificação desplugada para desenvolver habilidades computacionais sem a necessidade de dispositivos eletrônicos, desenvolvimento de pesquisas e solução de problemas. A coleção faz do aluno o protagonista das atividades com tecnologia plugada e desplugada, sem a necessidade de qualquer software, por meio de programas já instalados no Windows. A metodologia, conteúdos e acessórios estão totalmente convergentes com a proposta local, de modo que a coleção analisada preenche integralmente os critérios de avaliação, visto que apresenta boa qualidade física, não traz conteúdos discriminatórios, está de acordo com a BNCC e a legislação vigente e traz acessórios gratuitos, a exemplo da plataforma digital.
TEC Educação	TEC - Tecnologias e Experiências Criativas	É uma solução educacional que utiliza a aprendizagem ativa para ensinar ciências e tecnologia aos estudantes, por meio de experiências mão na massa. Contém conteúdo pedagógico, softwares e metodologias de ensino em um kit didático. A solução não apresenta escalabilidade, limitando-se à escola e não redes de ensino com o contingente estimado. Além disso, não contém de maneira sequencial, o quantitativo de no mínimo 4 livros-projetos por ano-série da educação infantil ao ensino fundamental.
SAE Digital	SAE digital	É um tipo de sistema de ensino, que apresenta teorias e atividades, integrando, em algum momento, a informática na solução de problemas. Muito embora tenha um caráter interdisciplinar, o material não preenche satisfatoriamente os critérios voltados à metodologia de pedagogia de

		<p>projetos e, tampouco apresenta conteúdos relacionados à prática de linguagens de programação.</p> <p>Vale destacar que a característica principal da solução é de material didático, o que diverge no sentido de ser uma complementação e apoio pedagógico para o currículo da rede de ensino e do território.</p>
Decole nas Ideias	Editora Nave à Vela	<p>Apresenta uma plataforma digital que fornece temas para que o aluno construa soluções por meio de softwares instalados, principalmente utilizando jogos.</p> <p>A coleção não traz livro físico nem traz uma metodologia que aborde linguagem algoritmo e os primeiros passos das linguagens de programação.</p>

5. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO DE REFERÊNCIA ESCOLHIDA E ESTIMATIVA DO VALOR DA CONTRATAÇÃO (art. 18, § 1º, VI, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

A solução escolhida como referência para a aquisição de Materiais de Tecnologia Educacional (livros paradidáticos formato impresso e virtual) da empresa MICROKIDS Tecnologia Educacional que está no mercado há mais de 28 anos e desenvolve métodos educacionais aplicados por professores que buscam aprimorar o aprendizado do aluno de forma transdisciplinar, utilizando ferramentas pedagógicas atuais que instigam e desafiam o seu desenvolvimento e incentiva a cultura da autonomia fazendo com que vivenciem experiências e aprendam na prática. A tecnologia oferecida permite a interação com o conteúdo pedagógico por meio de ferramentas tecnológicas aplicadas por professores que buscam aprimorar o aprendizado do aluno de forma transdisciplinar, oferecendo aos alunos, projetos que são ferramentas alinhadas à nova forma de ensinar e de aprender do Século XXI.

O projeto ETC – Educação, Tecnologia e Construção do Sistema Microkids Tecnologia Educacional é uma coleção ampla, estruturada e com as características pedagógicas que atendem à demanda/necessidade da gestão e da rede de ensino. A proposta utiliza a tecnologia como uma ferramenta para a construção do conhecimento pelo próprio estudante, a partir da pedagogia de projetos, oferecendo um leque de possibilidades a serem trabalhadas no contexto escolar, por meio de estratégias articuladas entre os conteúdos e as ferramentas tecnológicas. Atende, integralmente, todos os anos-séries da educação básica e conseqüentemente, toda a demanda da rede de ensino.

Além disso, tal projeto foi aprovado integralmente pelo MEC, conforme Portaria nº 52 de 19/12/2018, no Diário Oficial da União (sessão 1, pág. 130), como material que promove e apoia a qualidade da Educação.

O quadro a seguir apresenta todas as características pedagógicas que atendem à demanda/necessidade da gestão e da rede de ensino e a respectiva referência com o ISBN que atende a demanda, a fim de orientar a futura contratação.

Identificação do Projeto	Descrição do projeto e especificações
<p>Projeto MAKER sobre animais</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER: Mundo Animal - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p>

	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto sobre conscientização a partir do Cuidar e do Brincar</p> <p>Referência: Projetos ETC – Cuidar e Brincar - ISBN 978-85-53087-20-4</p>	<p>Projeto que leve o aluno a refletir sobre a importância do “cuidar” e “brincar”, com atividades que reforcem a necessidade de ser cuidadoso com o que comer, vestir ou com o lugar onde se está. De forma dinâmica, deve identificar que o “cuidar” e o “brincar” estão presentes na vida da criança, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, de raciocínio lógico, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto lúdico sobre natureza</p> <p>Referência: Projetos ETC – Curiosos por Natureza - ISBN 978-85-53087-21-1</p>	<p>Projeto que trabalhe com a valorização, a compreensão e o respeito à natureza. Através de recursos tecnológicos, deve desenvolver a atitude de cuidados com os seres vivos e a preservação do meio ambiente, observando o cuidado com os animais e com a água. O projeto possibilita deve possibilitar às crianças, por meio de experiências diversificadas, a vivência de diversas formas de expressão e linguagens, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto sobre a família e sobre si</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Sou Assim - ISBN 978-85-53087-23-5</p>	<p>Projeto que objetive reconhecer a importância de cada pessoa da família, por meio de ferramentas de softwares de criação de desenho e construção de ambientes. O aluno deve ser levado a construir diversas formas de refletir e compartilhar suas descobertas sobre si, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).

	<ul style="list-style-type: none"> - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto sobre a ação de respeitar</p> <p>Referência: Projetos ETC – Eu Respeito - ISBN 978-85-53087-24-2</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de respeitar. Respeito aos idosos, às leis de trânsito, aos animais e à preservação da natureza como reflexões centrais. Através de recursos lúdicos e das ferramentas tecnológicas, deve estimular o fortalecimento de valores como amizade, cooperação e solidariedade e enfatizar a preservação, respeitando a diversidade, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como abrir e salvar arquivos, criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de valorizar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Valorizo - ISBN 978-85-53087-25-9</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, jogos interativos, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de compartilhar</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em</p>

<p>Projeto ETC Eu Compartilho - ISBN 978-85-53087-26-6</p>	<p>quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre animais</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER: Mundo Animal - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>Projeto MAKER que faça um convite repleto de aventuras e curiosidades para o aluno. Passear por um zoológico aprendendo que, grandes ou pequenos, todos os animais são importantes e precisamos preservar e cuidar. Sejam animais domésticos ou selvagens, cada espécie tem suas características especiais. O aluno deverá ter a oportunidade de reproduzir animais colocando a “mão na massa” com a aprendizagem MAKER, para conhecer o curioso mundo animal, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Utiliza a tecnologia desplugada.
<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Aprender é Divertido - ISBN 978-85-53087-22-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds.

	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza tecnologia desplugada. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de valorizar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Valorizo – ISBN 978-85-53087-25-9</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de valorizar. O aluno deverá aprender a valorizar o espaço escolar e seus profissionais. O projeto deve estimular a valorização da saúde, da leitura e das diferenças, incentivando o convívio com o grupo e, através das ferramentas tecnológicas, favorecer edição de textos, criação de cartões e produção de uma revista, desenvolvendo competências artísticas, socioemocionais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, jogos interativos, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a ação de compartilhar</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu Compartilho – ISBN 978-85-53087-26-6</p>	<p>Projeto que faça um convite ao ato de compartilhar. O tema base deste projeto deve reconhecer as diferentes expressões culturais populares. Cada experiência precisa ser valorizada de forma atrativa e criativa, por meio das ferramentas tecnológicas, levando o aluno a desenvolver atividades de construção de imagens, cartões e histórias em quadrinhos incentivando a solidariedade na comunidade em que vive, desenvolvendo competências artísticas, sociais, comunicativas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a evolução do trânsito</p> <p>Referência: Projeto ETC Quer uma carona? ISBN 978-85-53087-41-9</p>	<p>Projeto que deverá destacar a evolução dos meios de transporte e a importância da segurança no trânsito. O aluno deverá conhecer a linha evolutiva dos meios de transporte e, também, ser um conhecedor e divulgador das regras do trânsito seguro, aprendendo com atividades lúdicas através do uso das ferramentas tecnológicas que proporcionarão a produção de animações, criação de imagens e material publicitário para a conscientização da comunidade escolar, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, geográficas e científicas.</p>

	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, animações, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre a aprendizagem como diversão</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Aprender é Divertido ISBN 978-85-53087-22-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar o aprender, o brincar, o criar e o inovar, ajudando a enriquecer a aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais, expressão, experimentação e trabalho compartilhado. Neste projeto os alunos deverão aprender como funciona um circuito elétrico e como utilizá-lo em várias construções divertidas e criativas propostas ao longo da aprendizagem, desenvolvendo competências artísticas, lógicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre contação de histórias</p> <p>Referência: Projeto ETC Baú das Histórias ISBN 978-85-53087-42-6</p>	<p>Projeto que deverá estimular a contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo incentivando o aluno a utilizar conhecimentos das linguagens (oral, escrita e visual). O aluno precisará vivenciar a cidadania ao aplicar ferramentas tecnológicas na produção de cartões e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, espaciais, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, jogos interativos, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc.

	<p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre o universo das Artes</p> <p>Referência: Projeto ETC Encontro das Artes ISBN 978-85-53087-28-0</p>	<p>Projeto que deverá abordar o universo da arte. O aluno deverá ser convidado a participar de um sarau solidário envolvendo a comunidade numa corrente do bem criando peças teatrais, poesias, paródias e releitura de obras de arte através do uso das ferramentas tecnológicas, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre o contexto da fazenda</p> <p>Referência: Projeto ETC Aventura na Fazenda ISBN 978-85-88465-21-3</p>	<p>Projeto que deverá levar os alunos ao universo da fazenda, onde irão conhecer os animais e toda a importância que o campo tem em nosso dia a dia. Deverá, ainda, oportunizar o desenvolvimento de uma campanha de conscientização da sustentabilidade, utilizando recursos tecnológicos para estimular a criatividade e reforçar o aprendizado, criando boletins informativos, slides, gráficos e planilha eletrônica, desenvolvendo competências artísticas, comunicativas, históricas, geográficas, lógicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, animação gráfica, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre trânsito</p>	<p>Projeto MAKER que deve abordar a conscientização sobre o trânsito seguro como responsabilidade de todos. Os alunos deverão aprender que pequenas ações podem ter</p>

<p>Referência: Projeto ETC MK MAKER: Trânsito – ISBN 978-85-53087-43-3</p>	<p>um grande impacto na prevenção de acidentes e na preservação de vidas. Por meio do MAKER e da Lógica de Programação, o projeto também precisa oportunizar o uso de circuito elétrico em papel para a criação de maquete, além de cartões sobre o trânsito de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Códigos Scratch Animação</p> <p>Referência: Projeto ETC Brincando com Códigos - Scratch Animação. - ISBN 978-85-53087-29-7</p>	<p>Projeto que deverá apresentar ao aluno o mundo da animação, a relação que existe entre as instruções de programação e o comportamento dos objetos. O aluno deverá ser estimulado a criar o roteiro, os personagens e cenários, dentre outros elementos, e programá-los para gerar sua animação de forma divertida e criativa, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, apresentação dinâmica e interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação, linguagem de programação, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Quadrinhos</p> <p>Referência: Projeto ETC Feira de Quadrinhos. - ISBN 978-85-53087-47-1</p>	<p>Projeto que deverá fomentar um concurso de escritores mirins. O aluno deverá ser convidado a conhecer e escrever diversos tipos de textos utilizando as ferramentas tecnológicas para interagir com variados gêneros textuais, pesquisar e descobrir a história do seu estado, como sua fundação, cultura, tradição, culinária e curiosidades compreendendo e valorizando a sua cultura local, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou

	<p>Android), com 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, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre o cuidado com o ambiente onde se vive</p> <p>Referência: Projeto ETC Eu vivo, Eu Cuido! - ISBN 978-85-53087-40-2</p>	<p>Projeto que deverá convidar o aluno à reflexão sobre o ambiente onde vivemos e os cuidados que ele requer, oportunizando conscientização e ações sobre as atitudes que demonstram cuidado e apreço pelo lugar onde vivem, além da divulgação desses parâmetros utilizando as ferramentas tecnológicas para a construção de cartazes e atividades interativas digitais, desenvolvendo competências artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, jogos interativos, apresentações dinâmicas, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre a construção de uma cidade</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Montar Cidade - ISBN 978-85-53087-48-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de uma maquete de uma cidade com casas, prédios e outras construções que deverão ser combinadas com circuitos elétricos criando uma cidade iluminada, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Bullying no contexto escolar</p> <p>Referência: Projeto ETC Bullying não é Brincadeira - ISBN 978-85-53087-45-7</p>	<p>Projeto que deverá ser uma oportunidade para reflexão e combate às práticas de Bullying no contexto escolar, valorizando atitudes como a solidariedade e o respeito à diferença. Com o uso de ferramentas tecnológicas e diferentes tipos de linguagens textuais, o aluno deverá realizar animação gráfica, cartões, planilha eletrônica e construção de história em quadrinhos, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, criação de um jornal, produção de logotipo, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Códigos Scratch</p> <p>Referência: Referência: Projeto ETC Brincando com Códigos - Scratch - ISBN 978-85-88465-63-3</p>	<p>Projeto que deverá permitir a aprendizagem de forma mais divertida desenvolvendo o pensamento computacional através da programação, com atividades dinâmicas e utilizando a lógica de programação, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, apresentação dinâmica e interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação, linguagem de programação, etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre valores na Vida Real</p> <p>Referência: Projeto ETC Heróis da Vida Real - ISBN 978-85-53087-46-4</p>	<p>Projeto que deverá resgatar e cultivar valores importantes e necessários como o respeito, a ajuda ao próximo, o amor e a amizade. O aluno deverá vivenciar a cidadania a partir de situações desafiadoras e significativas, por meio de atividades tecnológicas como a construção de um livro interativo multimídia e de uma planta residencial em 3D, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser

	<p>utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com 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, animação gráfica, criação em 3D, livros interativos, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto MAKER sobre circuitos em papel e elétricos</p> <p>Referência: Projeto ETC Circuitos em Papel - ISBN 978-85-53087-19-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve oportunizar a confecção de construções e de circuitos elétricos, aprendendo com o “mão na massa”, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre história em quadrinhos para leitura e escrita</p> <p>Referência: Projeto ETC HQ S.A. - ISBN 978-85-53087-49-5</p>	<p>Projeto que deverá trazer o universo das histórias em quadrinhos para o incentivo à aprendizagem por meio da leitura e da escrita, oportunizando a criação de uma HQ digital e a experimentação e aprendizagem com atividades interativas, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, desenhar com ferramentas digitais, construção de história em quadrinhos, livro interativo multimídia etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Sustentabilidade - ISBN 978-85-53087-54-9</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual)

	<p>- Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto sobre economia na Educação Financeira</p> <p>Referência: Projeto ETC Educação Financeira É Possível Economizar - ISBN 978-85-88465-61-9</p>	<p>Projeto que deverá trabalhar com a importância de manter hábitos sustentáveis em todas as áreas, inclusive a financeira, abordando planejamento, empreendedorismo, consumo consciente com práticas sustentáveis por meio de ferramentas tecnológicas que estimularão o aluno a gerir melhor os recursos financeiros, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, desenhar com ferramentas digitais, produções de faixas, cartazes, criação de livro interativo multimídia, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER de Empreendedorismo com cartões</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER – Cartões - ISBN 978-85-53087-37-2</p>	<p>Projeto MAKER que deve embarcar em uma jornada empreendedora no ramo dos cartões interativos com circuitos elétricos, trabalhando habilidades artísticas, designs exclusivos e compartilhamento de mensagens cheias de amor, gratidão e amizade, desenvolvendo competências socioemocionais, matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias e leds. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre Xadrez com Linguagem de programação</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto que deverá desenvolver diversas habilidades envolvidas na prática do xadrez que é uma verdadeira ginástica para o cérebro. O aluno deverá criar atividades interativas multimídia, jogos digitais e animações utilizando a lógica e linguagem de programação, o pensamento computacional e o raciocínio lógico, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>

<p>Projeto ETC Xadrez - A Arte de Pensar - ISBN 978-65-86685-56-5</p>	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, animação, atividades interativos multimídia, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto temático para resgate dos laços familiares</p> <p>Referência: Projeto ETC Operação Resgate - ISBN 978-85-53087-50-1</p>	<p>Projeto que deverá resgatar os laços familiares que muitas vezes são deixados de lado no dia a dia. O projeto deve convidar o aluno a participar de uma Operação Resgate da cultura do Brasil com estratégias empreendedoras de atuação em um mundo em que o turismo cultural cresce de forma acelerada. As atividades propostas devem estimular o empreendedorismo através da construção de uma agência de turismo virtual e sua identidade visual, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, produção de material publicitário, criação de animações, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem</p> <p>Projeto ETC Sucesso de Bilheteria - ISBN 978-85-53087-52-5</p>	<p>Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).

	<p>- Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica etc.</p> <p>- Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.</p>
<p>Projeto MAKER sobre Jogos com circuitos elétricos</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER - Jogos - ISBN 978-85-53087-51-8</p>	<p>Projeto MAKER que deve utilizar os circuitos elétricos para deixar os jogos ainda mais interessantes e divertidos. Ao criar jogos educativos, o aluno deverá estimular e potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Bullying com animação em 2D</p> <p>Referência: Projeto ETC Bullying - E se fosse você? Animação em 2D - ISBN 978-65-86685-63-3</p>	<p>Projeto que deverá promover a sensibilidade para o tema do Bullying de forma reflexiva e criativa. Através do uso de ferramentas tecnológicas para a criação de uma animação em 2D, serão trabalhadas habilidades fundamentais que estimulam atitudes corretas de respeito e solidariedade com o próximo, desenvolvendo competências lógicas, tecnológicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens e vídeos, construção de animação em 2D, criação e edição de curta-metragem em 2D etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre conscientização para o zelo com a vida</p>	<p>Projeto que deverá abordar o cuidado com a vida, oportunizando reflexões sobre como conviver com perigos e como saber evitá-los, utilizando a lógica de programação para a construção de um game que trata sobre esses cuidados que precisamos ter com nosso</p>

<p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Não brinque com a vida! - ISBN 978-85-53087-56-3</p>	<p>dom mais precioso que é a vida, desenvolvendo competências filosóficas, artísticas, sociais, científicas, matemáticas, lógicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre conscientização ambiental e empreendedorismo</p> <p>Referência: Projeto ETC Destino Verde - ISBN 978-85-88465-52-7</p>	<p>Projeto que deverá incentivar a formação de uma consciência ambiental ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo cooperativista. O aluno deverá construir a sede de uma cooperativa em 3D que oferecerá serviços diferenciados aos ecoturistas, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, produção textual e visual, construção de projetos em 3D, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre invenções</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER – Invenções - ISBN 978-65- 86685-73-2</p>	<p>Projeto MAKER que deve estimular a criação de engenhos nos alunos. Por meio do MAKER, o aluno entenderá a funcionalidade de cada componente do circuito elétrico, experienciando prototipagens e possibilidades de Invenções, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, matemáticas, sociais, científicas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza a tecnologia desplugada. - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto sobre a criação de Game</p> <p>Referência:</p>	<p>Projeto que deve abordar o idioma da programação. Se o aluno quer um game, um app ou quem sabe um software, ele é capaz de projetá-lo e programá-lo, aprendendo uma nova linguagem com mundo de possibilidades que é a linguagem de programação e</p>

<p>Projeto ETC Códigos da Hora - Criação de Games - ISBN 978-85-53087-57-0</p>	<p>construção de um game, desenvolvendo diferentes competências matemáticas, linguísticas, tecnológicas, artísticas, científicas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre Educação Financeira para o futuro</p> <p>Referência: Projeto ETC Educação Financeira Poupar para realizar o sonho - ISBN 978-85-88465-42-8</p>	<p>Projeto que deve despertar para o fato de que muitos dos sonhos que temos precisarem de dinheiro para se tornarem realidade. O aluno deverá ser convidado a refletir sobre o que é necessidade e desejo, indispensável ou supérfluo. Este projeto precisa ser um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará aprender a poupar para realizar sonhos, desenvolvendo competências matemáticas, tecnológicas, artísticas, comunicativas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, planilha eletrônica, criação e edição de vídeo, apresentação dinâmica e interativa, produção e edição de texto etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre design editorial tipo Jornal</p> <p>Referência: Projeto ETC Design Editorial – Jornal - ISBN 978-85-53087-53-2</p>	<p>O projeto deve trabalhar a curiosidade, a criatividade, a empolgação, a concentração, a construção e a criação na edição de um jornal, possibilitando ao aluno habilidades de planejar, criar, imaginar e construir um jornal com os recursos tecnológicos disponíveis. O aluno deverá atuar como jornalista, repórter, redator, designer e editor do material, desenvolvendo competências linguísticas, tecnológicas e sociais.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de

	<p>habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, produção textual e visual, criação de jornal, produção de logotipo etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a produção de um curta metragem</p> <p>Referência: Projeto ETC Sucesso de Bilheteria - ISBN 978-85-53087-52-5</p>	<p>Projeto que deverá levar o aluno a experimentar o mundo do cinema e ser roteirista, produtor e editor além de um conhecedor das ferramentas tecnológicas para a criação de um curta metragem, desenvolvendo competências investigativas, artísticas, sociais, científicas, geográficas, históricas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e editoração de imagens, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto MAKER sobre Jogos e circuitos elétricos</p> <p>Referência: Projeto ETC MK MAKER – Jogos - ISBN 978-85-53087-51-8</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a potencializar o pensamento crítico, a cooperação, o planejamento, a criatividade, a comunicação, a resolução de problemas entre outras dimensões essenciais da formação, por meio da criação de jogos e da utilização de circuitos elétricos para deixarem os jogos ainda mais interessantes e divertidos, desenvolvendo competências artísticas, tecnológicas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Utiliza a tecnologia desplugada - Componentes para o desenvolvimento do circuito elétrico como: baterias, leds e fios. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, oficinas, tutoriais, videoaulas, matrizes das imagens para as montagens, entre outros.
<p>Projeto de Sustentabilidade com Lógica de Programação</p> <p>Referência: Projeto ETC Códigos da Hora - Sustentabilidade - ISBN 978-85-53087-54-9</p>	<p>Projeto que deverá estimular o aluno a ter atitude para conscientizar as pessoas através do lúdico com a criação de um game para a coleta de lixo. Deve utilizar a lógica de programação como cerne e oportunizar que os alunos trabalhem com o tema da sustentabilidade, tão importante para a continuidade do nosso planeta e da humanidade, desenvolvendo competências lógicas, artísticas, científicas, matemáticas e linguísticas.</p>

	<p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual) - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, apresentação interativa, construção de jogos digitais, lógica de programação e linguagem de programação. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.
<p>Projeto sobre a promoção da saúde através da epigenética e longevidade</p> <p>Referência: Projeto ETC Epigenética e Longevidade - ISBN 978-65-86685-88-6</p>	<p>Projeto que deverá ensinar aos alunos sobre a importância da epigenética na promoção da saúde e na obtenção de uma vida mais longa. Utilizando ferramentas tecnológicas, o projeto oferece orientações sobre estilos de vida saudáveis e prevenção de doenças. Ele combina teoria com práticas interativas, visando proporcionar aos participantes conhecimentos aplicáveis sobre como a epigenética influencia a saúde e a longevidade.</p> <p>Composto de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de alta qualidade e durável, garantindo que as soluções possam ser usadas ao longo do ano letivo sem desgaste excessivo. - 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 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual). - Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto, podendo ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional (Windows e/ou Android), com ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, formulários e questionários, planilha eletrônica, edição de vídeos, produção textual etc. - Acesso a um ambiente virtual com recursos como: ebook, download de softwares e/ou aplicativos de aprendizagem, oficinas, tutoriais, videoaulas, entre outros.

6. DESCRIÇÃO DA DEFINIÇÃO DAS CONDIÇÕES DE EXECUÇÃO E PAGAMENTO DA SOLUÇÃO ESCOLHIDA (art. 18 da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

O presente estudo técnico preliminar serve para sustentar o planejamento de ações em prol da aquisição de materiais paradidáticos de educação tecnológica, para atender as redes municipais dos entes consorciados.

Inicialmente, a pesquisa realizou consulta junto ao Portal Nacional de Contratação Públicas para conhecer materiais iguais, similares ou equivalentes à solução encontrada, porém, não foram encontrados no portal produtos adquiridos nos últimos doze meses. Ato contínuo, a pesquisa prosseguiu realizando análise de preços em editoras nacionais que comercializam livros similares e equivalentes, a fim de perquirir os valores atuais praticados pelo mercado, com base na publicização de propostas em sites oficiais.

Com base nessa coleta, a pesquisa apresentou os seguintes valores:

Fonte	Link de Acesso	Descrição do Material	Valor Un.
PM URUOCA/CE Pregão Eletrônico 0051302.2023	https://municipios-licitacoes.tce.ce.gov.br/index.php/licitacao/concluidas	Coleção Tecnologia no Ensino Fundamental 6º ao 9º ano, Informática, Lógica de Programação e Mercado de Trabalho, Editora Krieduc.	R\$ 154,00
MICROKIDS TECNOLOGIA EDUCACIONAL	www.microkidsetc.com.br/tabela	Projeto ETC – Educação, Tecnologia e Construção, Microkids Tecnologia Educacional	R\$ 106,70
LIVRARIA CONCORDE	https://www.livrariaconcorde.com.br/livros/tecnologia-no-ensino-fundamental-1a-ano-3a-edicao-2021?parceiro=6120	Coleção Tecnologia no Ensino Fundamental – Informática, Maker e Lógica de Programação, Editora Krieduc	R\$ 148,00
MERCADO LIVRE	https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-2171879463-misso-maker-uma-aventura-inovadora-9a-ano-_JM	Coleção Missão Maker, 9º ano, Editora Nave à Vela	R\$ 200,00

Com base no menor preço oferecido para a solução que, no momento, mais atende às necessidades da proposta desta eventual futura aquisição, chega-se à conclusão de que o valor referência é de R\$ 106,70 (Cento e Seis Reais e Setenta Centavos). Obviamente, em um cenário de concorrência ou de contratação direta, esse valor pode sofrer decréscimo em virtude da economia de escala, porém, a pretensão deste trabalho é realizar uma estimativa dos preços praticados no mercado nacional, a partir de fontes atuais e independentemente do modelo de aquisição a ser adotado.

Dessa forma, a estimativa de preços, com base nos quantitativos mensurados (número de matrículas nas redes de ensino dos municípios consorciados e número de projetos bimestrais) é de R\$ 65.951.696,80 (sessenta e cinco milhões, novecentos e cinquenta mil, seiscentos noventa e seis reais e oitenta centavos).

7. JUSTIFICATIVAS PARA O PARCELAMENTO OU NÃO DA CONTRATAÇÃO (art. 18, § 1º, VIII, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

Como se trata de livros físicos de educação tecnológica, para consumo ao longo letivo nas unidades escolares dos municípios consorciados, os quais serão adquiridos por meio de uma coleção (cada ano-série tem uma coleção), com entrega imediata, não haverá a necessidade de parcelamento da contratação. Contudo, por se tratar de ata de registro de preços, o município poderá solicitar o quantitativo de coleções que entender necessária.

8. POSICIONAMENTO CONCLUSIVO SOBRE A ADEQUAÇÃO DA CONTRATAÇÃO PARA O ATENDIMENTO DA NECESSIDADE A QUE SE DESTINA (art. 18, § 1º, XIII, da Lei Federal nº 14.133, de 2021).

Os títulos da coleção “Projeto ETC”, escolhidos como marca/modelo de referência de solução para atender a demanda deste Estudo Técnico Preliminar, apresenta as seguintes descrições/identificações e quantitativos, conforme ano-série:

Ano-série	Projetos ETC	ISBN	Quantidade de livros
Educação Infantil	Projetos ETC – Cuidar e Brincar	978-85-53087-20-4	25.598
	Projetos ETC – Curiosos por Natureza	978-85-53087-21-1	25.598
	Projetos ETC – Eu Sou Assim	978-85-53087-23-5	25.598
	Projetos ETC – MK MAKER: Mundo Animal	978-85-53087-27-3	25.598
1º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	13.519
	Projetos ETC – Eu Respeito	978-85-53087-24-2	13.519
	Projetos ETC – Eu Valorizo	978-85-53087-25-9	13.519
	Projetos ETC – MK MAKER: Mundo Animal	978-85-53087-27-3	13.519
2º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Eu valorizo	978-85-53087-25-9	13.287
	Projetos ETC – Quer uma carona?	978-85-53087-41-9	13.287
	Projetos ETC – Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	13.287
	Projetos ETC – MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	13.287
3º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Aventura na Fazenda	978-85-88465-21-3	13.366
	Projetos ETC – Baú de histórias	978-85-53087-42-6	13.366
	Projetos ETC – MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	13.366
	Projetos ETC – Encontro das artes	978-85-53087-28-0	13.366
4º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	12.828
	Projetos ETC – Eu vivo, Eu Cuido!	978-85-53087-40-2	12.828
	Projetos ETC – Feira de Quadrinhos	978-85-53087-47-1	12.828
	Projetos ETC – MK MAKER – Trânsito	978-85-53087-43-3	12.828
5º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Bullying não é Brincadeira!	978-85-53087-45-7	13.811
	Projetos ETC – Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	13.811
	Projetos ETC – Heróis da Vida Real	978-85-53087-46-4	13.811
	Projetos ETC – MK MAKER: Montar Cidade	978-85-53087-48-8	13.811
6º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Educação Financeira é Possível Economizar	978-85-88465-61-9	13.464
	Projetos ETC – HQ S.A.	978-85-53087-49-5	13.464
	Projetos ETC – MK MAKER: Circuitos em Papel	978-85-53087-19-8	13.464
	Projetos ETC – Códigos da Hora - Sustentabilidade	978-65-86685-54-9	13.464
7º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Xadrez a arte de pensar	978-85-53087-56-5	13.140
	Projetos ETC – Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	13.140
	Projetos ETC – MK MAKER: Cartões	978-85-53087-37-2	13.140
	Projetos ETC – Operação Resgate	978-85-53087-50-1	13.140
8º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Códigos da Hora: Não Brinque com a Vida!	978-85-53087-56-3	13.309
	Projetos ETC – Destino Verde	978-85-88465-52-7	13.309
	Projetos ETC – Bullying - E se fosse você? Animação em 2D	978-65-86685-63-3	13.309
	Projetos ETC – MK MAKER - Jogos	978-85-53087-51-8	13.309
9º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC – Códigos da Hora: Criação de Game	978-85-53087-57-0	11.947
	Projetos ETC – Design Editorial – Jornal	978-85-53087-53-2	11.947
	Projetos ETC – MK MAKER - Invenções	978-85-53087-73-2	11.947
	Projetos ETC – Educação Financeira: Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	11.947
Educação de Jovens e Adultos	Projetos ETC – Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9	10.257
	Projetos ETC – MK MAKER: Circuitos em papel - Jogos	978-85-53087-51-8	10.257
	Projetos ETC – Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	10.257

	Projetos ETC – Epigenética e Longevidade	978-85-88465-88-6	10.257
--	--	-------------------	--------

Por todo o exposto, este estudo sinaliza, pontuando que em face da necessidade de se conceber e organizar projetos de temas contemporâneos transversais de educação, com um viés integrador e transdisciplinar, à luz das orientações do Ministério da Educação, as obras da coleção “Projeto ETC” se afiguraram como a referência ideal para o contexto atual das unidades escolares dos municípios consorciados ao CIM POLINORTE, haja vista terem sido consideradas aptas e como melhor solução para a política didático-pedagógica.

Assim, sendo como posicionamento conclusivo, opinamos pelo registro de preços para consumo dos municípios, ainda no presente ano letivo e nos anos subsequentes, ao mesmo tempo em que indicamos a realização de processo licitatório para que oportunize a concorrência de produtos equivalentes e/ou similares.

Ibiraçu, 27 de março de 2023

Luciana Favalessa De Marchi
Diretora Executiva
Câmara Setorial de Compras Compartilhadas

ANEXO III - MODELO PROPOSTA DE PREÇO

Ao

CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE - CIM POLINORTE

Sede: Rua Martins Pescadores, s/n, B. Professora Ericina - Ibirapu-ES.

Prezados senhores (as), tendo examinado minuciosamente as normas específicas do presente Termo de Referência, cujo objeto é a **REGISTRO DE PREÇO PARA FUTURA E EVENTUAL AQUISIÇÃO DE MATERIAIS DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL (LIVROS PARADIDÁTICOS FORMATO IMPRESSO E VIRTUAL)**, conforme especificações constantes do Termo de Referência e, após tomar conhecimento de todas as condições estabelecidas, passamos a formular a seguinte proposta:

OBS: As especificações necessárias para elaboração do orçamento se encontram no Termo de Referência que segue em anexo. Destaca-se que o nome do projeto é apenas sugestivo, utilizado com base no material de referência, sendo relevante a descrição do projeto e especificações conforme termo de referência.

Ano-série	Projetos	Quantidade de livros	Valor Un.	Valor Total
Educação Infantil	Projetos – Cuidar e Brincar	25.598		
	Projetos – Curiosos por Natureza	25.598		
	Projetos – Eu Sou Assim	25.598		
	Projetos – MK MAKER: Mundo Animal	25.598		
1o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Eu Compartilho	13.519		
	Projetos – Eu Respeito	13.519		
	Projetos – Eu Valorizo	13.519		
	Projetos – MK MAKER: Mundo Animal	13.519		
2o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Eu valorizo	13.287		
	Projetos – Quer uma carona?	13.287		
	Projetos – Eu Compartilho	13.287		
	Projetos – MK MAKER: Aprender é Divertido	13.287		
3o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Aventura na Fazenda	13.366		
	Projetos – Baú de histórias	13.366		
	Projetos – MK MAKER: Aprender é Divertido	13.366		
	Projetos – Encontro das artes	13.366		
4o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Brincando com Códigos - Scratch	12.828		
	Projetos – Eu vivo, Eu Cuido!	12.828		
	Projetos – Feira de Quadrinhos	12.828		
	Projetos – MK MAKER – Trânsito	12.828		
5o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Bullying não é Brincadeira!	13.811		
	Projetos – Brincando com Códigos - Scratch	13.811		
	Projetos – Heróis da Vida Real	13.811		

	Projetos – MK MAKER: Montar Cidade	13.811		
6o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Educação Financeira é Possível Economizar	13.464		
	Projetos – HQ S.A.	13.464		
	Projetos – MK MAKER: Circuitos em Papel	13.464		
	Projetos – Códigos da Hora - Sustentabilidade	13.464		
7o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Xadrez a arte de pensar	13.140		
	Projetos – Sucesso de Bilheteria	13.140		
	Projetos – MK MAKER: Cartões	13.140		
	Projetos – Operação Resgate	13.140		
8o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Códigos da Hora: Não Brinque com a Vida!	13.309		
	Projetos – Destino Verde	13.309		
	Projetos – Bullying - E se fosse você? Animação em 2D	13.309		
	Projetos – MK MAKER - Jogos	13.309		
9o Ano do Ensino Fundamental	Projetos – Códigos da Hora: Criação de Game	11.947		
	Projetos – Design Editorial – Jornal	11.947		
	Projetos – MK MAKER - Invenções	11.947		
	Projetos – Educação Financeira: Poupar para Realizar o Sonho	11.947		
Educação de Jovens e Adultos	Projetos – Códigos da Hora: Sustentabilidade	10.257		
	Projetos – MK MAKER: Circuitos em papel – Jogos	10.257		
	Projetos – Sucesso de Bilheteria	10.257		
	Projetos – Epigenética e Longevidade	10.257		

1 – Nos valores cotados estão incluídas todas as despesas que, direta ou indiretamente, fazem parte do presente objeto, tais como gastos da empresa com suporte técnico e administrativo, impostos, seguros, taxas, ou quaisquer outros que possam incidir sobre gastos da empresa, sem quaisquer acréscimos em virtude de expectativa inflacionária e deduzidos os descontos eventualmente concedidos.

2 – Declaramos conhecer a legislação de regência desta aquisição e que os objetos/serviços desta proposta serão fornecidos de acordo com as condições estabelecidas no Termo de Referência e seus anexos, que conhecemos e aceitamos em todos os seus termos.

3 – O prazo de validade desta proposta é de 90 (noventa) dias corridos.

Atenciosamente,

Data e assinatura do representante legal

ANEXO IV - MINUTA DE CONTRATO

Obs: o Contrato poderá ser substituído por ordem/autorização de fornecimento.

Processo Administrativo nº

Pregão nº

CONTRATO DE (PRESTAÇÃO DE SERVIÇO/
FORNECIMENTO) QUE ENTRE SI CELEBRAM
O XXXX E A EMPRESA XXX

O (ente contratante), inscrito no CNPJ sob o nº., com sede na , doravante denominado **CONTRATANTE**, neste ato representado pelo Senhor , brasileiro, casado, gestor público, residente , portador do CPF nº e da CI nº. doravante denominado **CONTRATANTE**, e o(a) , *inscrito(a) no CNPJ/MF sob o nº , sediado(a) na , doravante designado CONTRATADO, neste ato representado(a) por (nome e função no contratado), conforme atos constitutivos da empresa OU procuração apresentada nos autos, tendo em vista o que consta no Processo nº e em observância às disposições da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, e demais legislação aplicável, resolvem celebrar o presente Termo de Contrato, decorrente do *Pregão Eletrônico n. .../...*, mediante as cláusulas e condições a seguir enunciadas.*

1 CLÁUSULA PRIMEIRA – OBJETO (art. 92, I e II)

1.1. O objeto do presente instrumento é a contratação de , nas condições estabelecidas no Termo de Referência.

1.2. Objeto da contratação:

(DESCREVER OS ITENS COM QUANTIDADES, VALORES UNITÁRIOS E TOTAIS E MARCA, QUANDO COUBER)

ITEM	DESCRIÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNIT.	VALOR TOTAL
xx		UND.			

1.3. Vinculam esta contratação, independentemente de transcrição:

1.3.1. O Termo de Referência;

1.3.2. O Edital da Licitação;

1.3.3. A Proposta do contratado;

1.3.4. Eventuais anexos dos documentos supracitados.

2 CLÁUSULA SEGUNDA – VIGÊNCIA E PRORROGAÇÃO

2.1 O prazo de vigência da contratação é de XX (XX) na forma do artigo 105 da Lei nº 14.133, de 2021.

3 CLÁUSULA TERCEIRA – MODELOS DE EXECUÇÃO E GESTÃO CONTRATUAIS

3.1 O regime de execução contratual, os modelos de gestão e de execução, assim como os prazos e condições de conclusão, entrega, observação e recebimento do objeto constam no Termo de Referência, anexo a este Contrato.

(O CONTRATANTE PODERÁ TRANSCREVER AS CONDIÇÕES ESTABELECIDAS NO TERMO DE REFERÊNCIA)

4 CLÁUSULA QUARTA – SUBCONTRATAÇÃO

4.1 Não será admitida a subcontratação do objeto contratual.

5 CLÁUSULA SEXTA - PAGAMENTO (art. 92, V e VI)

5.1 O prazo para pagamento ao contratado e demais condições a ele referentes encontram-se definidos no Termo de Referência, anexo a este Contrato.

(O CONTRATANTE PODERÁ TRANSCREVER AQUI AS CONDIÇÕES ESTABELECIDAS NO TERMO DE REFERÊNCIA)

6 CLÁUSULA SÉTIMA - REAJUSTE (art. 92, V)

6.1 Os preços inicialmente contratados são fixos e irredutíveis no prazo de um ano contado da data do orçamento estimado, em ___/___/___ (DD/MM/AAAA).

6.2 Após o interregno de um ano, e independentemente de pedido do contratado, os preços iniciais poderão reajustados, mediante a aplicação, pelo contratante, do índice **IPCA** ou outro que vier a substituí-lo, exclusivamente para as obrigações iniciadas e concluídas após a ocorrência da anualidade.

6.3 Nos reajustes subsequentes ao primeiro, o interregno mínimo de um ano será contado a partir dos efeitos financeiros do último reajuste.

6.4 No caso de atraso ou não divulgação do(s) índice (s) de reajustamento, o contratante pagará ao contratado a importância calculada pela última variação conhecida, liquidando a diferença correspondente tão logo seja(m) divulgado(s) o(s) índice(s) definitivo(s).

6.5 Nas aferições finais, o(s) índice(s) utilizado(s) para reajuste será(ão), obrigatoriamente, o(s) definitivo(s).

6.6 Caso o(s) índice(s) estabelecido(s) para reajustamento venha(m) a ser extinto(s) ou de qualquer forma não possa(m) mais ser utilizado(s), será(ão) adotado(s), em substituição, o(s) que vier(em) a ser determinado(s) pela legislação então em vigor.

6.7 Na ausência de previsão legal quanto ao índice substituto, as partes elegerão novo índice oficial, para reajustamento do preço do valor remanescente, por meio de termo aditivo.

6.8 O reajuste será realizado por apostilamento.

7 CLÁUSULA OITAVA - OBRIGAÇÕES DO CONTRATANTE (art. 92, X, XI e XIV)

7.2 São obrigações do Contratante:

7.3 Exigir o cumprimento de todas as obrigações assumidas pelo Contratado, de acordo com o contrato e seus anexos;

7.4 Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas no Termo de Referência;

7.5 Notificar o Contratado, por escrito, sobre vícios, defeitos ou incorreções verificadas no objeto fornecido, para que seja por ele substituído, reparado ou corrigido, no total ou em parte, às suas expensas;

7.6 Acompanhar e fiscalizar a execução do contrato e o cumprimento das obrigações pelo Contratado;

7.7 Efetuar o pagamento ao Contratado do valor correspondente ao fornecimento do objeto, no prazo, forma e condições estabelecidos no presente Contrato e no Termo de Referência.

7.8 Aplicar ao Contratado as sanções previstas na lei e neste Contrato;

7.9 Cientificar o órgão gerenciador da ARP para adoção das medidas cabíveis quando do descumprimento de obrigações pelo Contratado, sem prejuízo de qualquer ação proposta pelo contratante;

7.10 Explicitamente emitir decisão sobre todas as solicitações e reclamações relacionadas à execução do presente Contrato, ressalvados os requerimentos manifestamente impertinentes, meramente protelatórios ou de nenhum interesse para a boa execução do ajuste.

7.11 A Administração terá o prazo de *10 (dez) dias* a contar da data do protocolo do requerimento para decidir, admitida a prorrogação motivada, por igual período.

7.12 Responder eventuais pedidos de reestabelecimento do equilíbrio econômico-financeiro feitos pelo contratado no prazo máximo de 30 (trinta) dias, ressalvados os casos de ausência e informações necessárias à apuração do requerido.

7.13 Notificar os emitentes das garantias quanto ao início de processo administrativo para apuração de descumprimento de cláusulas contratuais.

7.14 A Administração não responderá por quaisquer compromissos assumidos pelo Contratado com terceiros, ainda que vinculados à execução do contrato, bem como por qualquer dano causado a terceiros em decorrência de ato do Contratado, de seus empregados, prepostos ou subordinados.

8 CLÁUSULA OITAVA - OBRIGAÇÕES DO CONTRATADO (art. 92, XIV, XVI e XVII)

8.2 O Contratado deve cumprir todas as obrigações constantes deste Contrato e em seus anexos, assumindo como exclusivamente seus os riscos e as despesas decorrentes da boa e perfeita execução do objeto, observando, ainda, as obrigações a seguir dispostas:

- 8.3 Entregar o objeto acompanhado do manual do usuário, com uma versão em português, e da relação da rede de assistência técnica autorizada;
- 8.4 Responsabilizar-se pelos vícios e danos decorrentes do objeto, de acordo com o Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078, de 1990);
- 8.5 Comunicar ao contratante, no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas que antecede a data da entrega, os motivos que impossibilitem o cumprimento do prazo previsto, com a devida comprovação;
- 8.6 Atender às determinações regulares emitidas pelo fiscal ou gestor do contrato ou autoridade superior (art. 137, II, da Lei n.º 14.133, de 2021) e prestar todo esclarecimento ou informação por eles solicitados;
- 8.7 Reparar, corrigir, remover, reconstruir ou substituir, às suas expensas, no total ou em parte, no prazo fixado pelo fiscal do contrato, os bens nos quais se verificarem vícios, defeitos ou incorreções resultantes da execução ou dos materiais empregados;
- 8.8 Responsabilizar-se pelos vícios e danos decorrentes da execução do objeto, bem como por todo e qualquer dano causado à Administração ou terceiros, não reduzindo essa responsabilidade a fiscalização ou o acompanhamento da execução contratual pelo contratante, que ficará autorizado a descontar dos pagamentos devidos ou da garantia, caso exigida, o valor correspondente aos danos sofridos;
- 8.9 O contratado deverá entregar ao setor responsável pela fiscalização do contrato, junto com a Nota Fiscal para fins de pagamento, os seguintes documentos: 1) prova de regularidade relativa à Seguridade Social; 2) certidão conjunta relativa aos tributos federais e à Dívida Ativa da União; 3) certidões que comprovem a regularidade perante a Fazenda Estadual ou Distrital do domicílio ou sede do contratado; 4) Certidão de Regularidade do FGTS – CRF; e 5) Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas – CNDT;
- 8.10 Responsabilizar-se pelo cumprimento de todas as obrigações trabalhistas, previdenciárias, fiscais, comerciais e as demais previstas em legislação específica, cuja inadimplência não transfere a responsabilidade ao contratante e não poderá onerar o objeto do contrato;
- 8.11 Comunicar ao Fiscal do contrato, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, qualquer ocorrência anormal ou acidente que se verifique no local da execução do objeto contratual.
- 8.12 Paralisar, por determinação do contratante, qualquer atividade que não esteja sendo executada de acordo com a boa técnica ou que ponha em risco a segurança de pessoas ou bens de terceiros.
- 8.13 Manter durante toda a vigência do contrato, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições exigidas para habilitação na licitação;
- 8.14 Guardar sigilo sobre todas as informações obtidas em decorrência do cumprimento do contrato;

9 CLÁUSULA NONA– GARANTIA DE EXECUÇÃO (art. 92, XII)

9.1 Não haverá exigência de garantia contratual da execução.

10 CLÁUSULA DÉCIMA – INFRAÇÕES E SANÇÕES ADMINISTRATIVAS (art. 92, XIV)

10.1 Comete infração administrativa, nos termos da Lei nº 14.133, de 2021, o CONTRATADO que:

- a) der causa à inexecução parcial do contrato;
- b) der causa à inexecução parcial do contrato que cause grave dano à Administração ou ao funcionamento dos serviços públicos ou ao interesse coletivo;
- c) der causa à inexecução total do contrato;
- d) ensejar o retardamento da execução ou da entrega do objeto da contratação sem motivo justificado;
- e) apresentar documentação falsa ou prestar declaração falsa durante a execução do contrato;
- f) praticar ato fraudulento na execução do contrato;
- g) comportar-se de modo inidôneo ou cometer fraude de qualquer natureza;
- h) praticar ato lesivo previsto no art. 5º da Lei nº 12.846, de 1º de agosto de 2013.

10.2. Serão aplicadas ao CONTRATADO que incorrer nas infrações acima descritas as seguintes sanções:

- i. Advertência, quando o CONTRATADO der causa à inexecução parcial do contrato, sempre que não se justificar a imposição de penalidade mais grave, conforme art. 156, §2º, da Lei nº 14.133/21;
- ii. Impedimento de licitar e contratar, quando praticadas as condutas descritas nas alíneas “b”, “c” e “d” do subitem acima deste Contrato, sempre que não se justificar a imposição de penalidade mais grave, conforme art. 156, § 4º, da Lei nº 14.133/21;
- iii. Declaração de inidoneidade para licitar e contratar, quando praticadas as condutas descritas nas alíneas “e”, “f”, “g” e “h” do subitem acima deste Contrato, bem como nas alíneas “b”, “c” e “d”, que justifiquem a imposição de penalidade mais grave, conforme art. 156, §5º, da Lei nº 14.133/21;
- iv. Multa moratória de 1% (um por cento) por dia de atraso injustificado sobre o valor da parcela inadimplida, até o limite de 30 (trinta) dias;

v. Ultrapassado o prazo de 30 (trinta) dias de atraso, fica autorizado à CONTRATANTE a rescisão contratual por culpa da CONTRATADA, convertendo-se a multa em compensatória de 30% (trinta por cento) sobre o valor total do contrato;

vi. Aplicam-se no contrato as multas compensatórias previstas no Termo de Referência.

10.3. A aplicação das sanções previstas no Contrato não exclui, em hipótese alguma, a obrigação de reparação integral do dano causado ao Contratante (art. 156, §9º, da Lei nº 14.133/21);

10.4. Todas as sanções previstas no Contrato poderão ser aplicadas cumulativamente com a multa (art. 156, §7º, da Lei nº 14.133/21);

10.4.1. Antes da aplicação da multa será facultada a defesa do interessado no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação (art. 157, da Lei nº 14.133/21);

10.4.2. Se a multa aplicada e as indenizações cabíveis forem superiores ao valor do pagamento eventualmente devido pelo Contratante ao Contratado, além da perda desse valor, a diferença será descontada da garantia prestada ou será cobrada judicialmente (art. 156, §8º, da Lei nº 14.133/21);

10.4.3. Previamente ao encaminhamento à cobrança judicial, a multa poderá ser recolhida administrativamente no prazo máximo de 5 (cinco) dias, a contar da data do recebimento da comunicação enviada pela autoridade competente.

10.5. A aplicação das sanções realizar-se-á em processo administrativo que assegure o contraditório e a ampla defesa ao CONTRATADO, observando-se o procedimento previsto no caput e parágrafos do art. 158 da Lei nº 14.133/21, para as penalidades de impedimento de licitar e contratar e de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar;

10.5.1. Na aplicação das sanções serão considerados os aspectos elencados no art. 156, §1º, da Lei nº 14.133/21;

10.5.2. Os atos previstos como infrações administrativas na Lei nº 14.133, de 2021, ou em outras leis de licitações e contratos da Administração Pública que também sejam tipificados como atos lesivos na Lei nº 12.846, de 2013, serão apurados e julgados conjuntamente, nos mesmos autos, observados o rito procedimental e autoridade competente definidos na referida Lei (art. 159);

10.5.3. O CONTRATANTE deverá, no prazo máximo 15 (quinze) dias úteis, contado da data de aplicação da sanção, informar e manter atualizados os dados relativos às sanções por ela aplicadas, para fins de publicidade no Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas

(Ceis) e no Cadastro Nacional de Empresas Punidas (Cnep), instituídos no âmbito do Poder Executivo Federal. (Art. 161, da Lei nº 14.133, de 2021).

11 CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA– DA EXTINÇÃO CONTRATUAL (art. 92, XIX)

11.1 O contrato será extinto quando cumpridas as obrigações de ambas as partes, ainda que isso ocorra antes do prazo estipulado para tanto.

11.2 Se as obrigações não forem cumpridas no prazo estipulado, a vigência ficará prorrogada até a conclusão do objeto, caso em que deverá a Administração providenciar a readequação do cronograma fixado para o contrato.

11.1.3 Quando a não conclusão do contrato referida no item anterior decorrer de culpa do contratado:

- a) ficará ele constituído em mora, sendo-lhe aplicáveis as respectivas sanções administrativas; e*
- b) poderá a Administração optar pela extinção do contrato e, nesse caso, adotará as medidas admitidas em lei para a continuidade da execução contratual.*

11.3 O contrato poderá ser extinto antes de cumpridas as obrigações nele estipuladas, ou antes do prazo nele fixado, por algum dos motivos previstos no artigo 137 da Lei nº 14.133/21, bem como amigavelmente, assegurados o contraditório e a ampla defesa.

11.3.1 Nesta hipótese, aplicam-se também os artigos 138 e 139 da mesma Lei.

11.3.2 A alteração social ou a modificação da finalidade ou da estrutura da empresa não ensejará a extinção se não restringir sua capacidade de concluir o contrato.

11.3.2.1 Se a operação implicar mudança da pessoa jurídica contratada, deverá ser formalizado termo aditivo para alteração subjetiva.

11.4 O termo de extinção, sempre que possível, será precedido:

11.4.1 Balanço dos eventos contratuais já cumpridos ou parcialmente cumpridos;

11.4.2 Relação dos pagamentos já efetuados e ainda devidos;

11.4.3 Indenizações e multas.

11.5 A extinção do contrato não configura óbice para o reconhecimento do desequilíbrio econômico-financeiro, hipótese em que será concedida indenização por meio de termo indenizatório (art. 131, caput, da Lei n.º 14.133, de 2021).

11.6 O contrato poderá ser extinto caso se constate que o contratado mantém vínculo de natureza técnica, comercial, econômica, financeira, trabalhista ou civil com dirigente do órgão ou entidade contratante ou com agente público que tenha desempenhado função na licitação ou atue na fiscalização ou na gestão do contrato, ou que deles seja cônjuge, companheiro ou parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau (art. 14, inciso IV, da Lei n.º 14.133, de 2021).

12 CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA – DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA (art. 92, VIII)

12.1 As despesas decorrentes da presente contratação correrão à conta de recursos específicos consignados: xxxxx

13 CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA – DOS CASOS OMISSOS (art. 92, III)

13.1 Os casos omissos serão decididos pelo contratante, segundo as disposições contidas na Lei nº 14.133, de 2021, e demais normas federais aplicáveis e, subsidiariamente, segundo as disposições contidas na Lei nº 8.078, de 1990 – Código de Defesa do Consumidor – e normas e princípios gerais dos contratos.

14 CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA – ALTERAÇÕES

14.1 Eventuais alterações contratuais reger-se-ão pela disciplina dos arts. 124 e seguintes da Lei nº 14.133, de 2021.

14.2 O contratado é obrigado a aceitar, nas mesmas condições contratuais, os acréscimos ou supressões que se fizerem necessários, até o limite de 25% (vinte e cinco por cento) do valor inicial atualizado do contrato.

15 CLÁUSULA DÉCIMA QUINTA – PUBLICAÇÃO

15.1 Incumbirá ao contratante divulgar o presente instrumento no Portal Nacional de Contratações Públicas (PNCP), na forma prevista no art. 94 da Lei 14.133, de 2021, bem como no respectivo sítio oficial na Internet, em atenção ao art. 91, caput, da Lei n.º 14.133, de 2021,

16 CLÁUSULA DÉCIMA SEXTA – FORO

17.1 Fica eleito o Foro da Sede do Contratante para dirimir os litígios que decorrerem da execução deste Termo de Contrato que não puderem ser compostos pela conciliação, conforme art. 92, §1º, da Lei nº 14.133/21.

[Local], [dia] de [mês] de [ano].

Representante legal do CONTRATANTE

Representante legal do CONTRATADO

ANEXO V - MINUTA DE ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

N.º

Aos XXX dias do mês de XXXXXXXXX de XXXXX, O **CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE/ES**, inscrito no CNPJ sob o nº. 02.618.132/0001-07, com sede na Rua Martins Pescadores, s/n, Bairro Professora Ericona Pagiola, Ibiraçu – ES – Cep: 29.670-000, com sede na Rua _____, n.º _____, Bairro _____, no Município de _____ - _____, CEP: _____, Fone (--) _____, e-mail _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, Inscrição Estadual n.º _____, neste ato representado por seu sócio/procurador Sr. _____, inscrito no CPF sob o nº _____ e portador da Carteira de Identidade nº _____, expedida pela _____, nos termos do Lei Federal nº14.133, observadas, ainda, as disposições do Edital do **PROCESSO LICITATÓRIO Nº XXX/2024**, na modalidade **PREGÃO ELETRONICO Nº XXX/2024**, do tipo menor preço, para registro de preços, resolve registrar os preços das empresas abaixo citadas, de acordo com o lote/item disputado e a classificação por elas alcançada, observadas as condições do Edital que integram este instrumento de registro, mediante as condições a seguir pactuadas:

1 DO OBJETO

1.1 A presente Ata tem por objeto o registro de preços para a eventual contratação de , especificado(s) especificado(s) no(s) item(ns)..... do Termo de Referência que é parte integrante desta Ata, assim como as propostas cujos preços tenham sido registrados, independentemente de transcrição.

2 DOS PREÇOS, ESPECIFICAÇÕES E QUANTITATIVOS

2.1 O preço registrado, as especificações do objeto, as quantidades mínimas e máximas de cada item, fornecedor(es) e as demais condições ofertadas na(s) proposta(s) são as que seguem:

(INSERIR O ESCRITIVO DO EDITAL COM OBJETO POR ITEM, QUANTIDADE, VALOR UNITÁRIO, TOTAL DA PROPOSTA VENCEDORA E DEMAIS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS)

ITEM	DESCRIÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNIT.	VALOR TOTAL

2.2 A listagem do cadastro de reserva referente ao presente registro de preços consta como anexo a esta Ata.

3 ÓRGÃO(S) GERENCIADOR E PARTICIPANTE (S)

3.1 O órgão gerenciador será o Consorcio Público CIM Polinorte

3.2 Além do gerenciador, são órgãos e entidades públicas participantes do registro de preços:

- a) MUNICÍPIO DE ALEGRE/ES
- b) MUNICÍPIO DE ARACRUZ/ES

- c) MUNICÍPIO DE CARIACICA/ES
- d) MUNICÍPIO DE FUNDÃO/ES
- e) MUNICÍPIO DE IBIRAÇU/ES
- f) MUNICÍPIO DE JOÃO NEIVA/ES
- g) MUNICÍPIO DE LINHARES/ES
- h) MUNICÍPIO DE RIO BANANAL/ES
- i) MUNICÍPIO DE SANTA TERESA/ES
- j) MUNICÍPIO DE SANTA LEOPOLDINA/ES
- k) MUNICÍPIO DE SÃO ROQUE DO CANAÃ/ES
- l) MUNICÍPIO DE SOORETAMA/ES
- m) MUNICÍPIO DE VIANA/ES

3.3 Durante a vigência da ata, os órgãos e as entidades da Administração Pública estadual, distrital, municipal e demais consórcios públicos, que não participaram do procedimento de IRP poderão aderir à ata de registro de preços na condição de não participantes, observados os seguintes requisitos do art. 86 da Lei nº 14.133/2021 ou de regulamento próprio, e consulta e aceitações prévias do órgão gerenciador e do detentor da ata (fornecedor).

3.4 A autorização do órgão ou entidade gerenciadora apenas será realizada após a aceitação da adesão pelo fornecedor.

3.4.1 O órgão ou entidade gerenciadora poderá rejeitar adesões caso elas possam acarretar prejuízo à execução de seus próprios contratos ou à sua capacidade de gerenciamento.

3.5 Após a autorização do órgão ou da entidade gerenciadora, o órgão ou entidade não participante deverá efetivar a aquisição ou a contratação solicitada em até noventa dias, respeitado o prazo de vigência da ata.

3.6 O prazo de que trata o subitem anterior, relativo à efetivação da contratação, poderá ser prorrogado excepcionalmente, mediante solicitação do órgão ou da entidade não participante aceita pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, desde que respeitado o limite temporal de vigência da ata de registro de preços.

3.7 O órgão ou a entidade poderá aderir a item da ata de registro de preços da qual seja integrante, na qualidade de não participante, para aqueles itens para os quais não tenha quantitativo registrado, observadas as normas aplicáveis à entidade interessada.

Dos limites para as adesões

3.8 As aquisições ou contratações adicionais não poderão exceder, por órgão ou entidade, a cinquenta por cento dos quantitativos dos itens do instrumento convocatório registrados na ata de registro de preços para o gerenciador e para os participantes.

3.9 O quantitativo decorrente das adesões não poderá exceder, na totalidade, ao dobro do quantitativo de cada item registrado na ata de registro de preços para o gerenciador e os participantes, independentemente do número de órgãos ou entidades não participantes que aderirem à ata de registro de preços.

3.10 É vedado efetuar acréscimos nos quantitativos fixados na ata de registro de preços.

4. VALIDADE, FORMALIZAÇÃO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS E CADASTRO RESERVA

4.1 A validade da Ata de Registro de Preços será de 1 (um) ano, contado a partir do primeiro dia útil subsequente à data de divulgação no PNCP, podendo ser prorrogada por igual período, mediante a anuência do fornecedor, desde que comprovado o preço vantajoso.

4.1.1 O contrato decorrente da ata de registro de preços terá sua vigência estabelecida no próprio instrumento contratual e observará no momento da contratação e a cada exercício financeiro a disponibilidade de créditos orçamentários, bem como a previsão no plano plurianual, quando ultrapassar 1 (um) exercício financeiro.

4.1.2 Na formalização do contrato ou do instrumento substituto deverá haver a indicação da disponibilidade dos créditos orçamentários respectivos.

4.2 A contratação com os fornecedores registrados na ata será formalizada pelo órgão ou pela entidade interessada por intermédio de instrumento contratual, emissão de nota de empenho de despesa, autorização de compra ou outro instrumento hábil, conforme o art. 95 da Lei nº 14.133, de 2021.

4.2.1 O instrumento contratual de que trata o item 5.2. deverá ser assinado no prazo de validade da ata de registro de preços.

4.3 Os contratos decorrentes do sistema de registro de preços poderão ser alterados, observado o art. 124 da Lei nº 14.133/2021.

4.4 Após a homologação da licitação ou da contratação direta, deverão ser observadas as seguintes condições para formalização da ata de registro de preços:

4.4.1 Serão registrados na ata os preços e os quantitativos do adjudicatário, devendo ser observada a possibilidade de o licitante oferecer ou não proposta em quantitativo inferior ao máximo previsto *no edital ou no aviso de contratação direta* e se obrigar nos limites dela;

4.4.2 Será incluído na ata, na forma de anexo, o registro dos licitantes ou dos fornecedores que:

4.4.2.1 Aceitarem cotar os bens, as obras ou os serviços com preços iguais aos do adjudicatário, observada a classificação da licitação; e

4.4.2.2 Mantiverem sua proposta original.

4.4.3 Será respeitada, nas contratações, a ordem de classificação dos licitantes ou dos fornecedores registrados na ata.

- 4.5 O registro a que se refere o item 5.4.2 tem por objetivo a formação de cadastro de reserva para o caso de impossibilidade de atendimento pelo signatário da ata.
- 4.6 Para fins da ordem de classificação, os licitantes ou fornecedores que aceitarem reduzir suas propostas para o preço do adjudicatário antecederão aqueles que mantiverem sua proposta original.
- 4.7 A habilitação dos licitantes que compõem o cadastro de reserva a que se refere o item 4.4.2.2 somente será efetuada quando houver necessidade de contratação dos licitantes remanescentes, nas seguintes hipóteses:
- 4.7.1 Quando o licitante vencedor não assinar a ata de registro de preços, no prazo e nas condições estabelecidos *no edital ou no aviso de contratação direta*; e
 - 4.7.2 Quando houver o cancelamento do registro do licitante ou do registro de preços nas hipóteses previstas no edital e seus anexos.
- 4.8 O preço registrado com indicação dos licitantes e fornecedores será divulgado no PNCP e ficará disponibilizado durante a vigência da ata de registro de preços.
- 4.9 Após a homologação da licitação ou da contratação direta, o licitante mais bem classificado ou o fornecedor, no caso da contratação direta, será convocado para assinar a ata de registro de preços, no prazo e nas condições estabelecidos no edital de licitação ou no aviso de contratação direta, sob pena de decair o direito, sem prejuízo das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021.
- 4.9.1 O prazo de convocação poderá ser prorrogado 1 (uma) vez, por igual período, mediante solicitação do licitante ou fornecedor convocado, desde que apresentada dentro do prazo, devidamente justificada, e que a justificativa seja aceita pela Administração.
- 4.10 A ata de registro de preços será assinada por meio de assinatura digital e disponibilizada no Sistema de Registro de Preços.
- 4.11 Quando o convocado não assinar a ata de registro de preços no prazo e nas condições estabelecidos no edital ou no aviso de contratação, e observado o disposto no item 4.7, observando o item 5.7 e subitens, fica facultado à Administração convocar os licitantes remanescentes do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para fazê-lo em igual prazo e nas condições propostas pelo primeiro classificado.
- 4.12 Na hipótese de nenhum dos licitantes que trata o item 5.4.2.1, aceitar a contratação nos termos do item anterior, a Administração, observados o valor estimado e sua eventual atualização nos termos *do edital*, poderá:
- 4.12.1 Convocar para negociação os demais licitantes ou fornecedores remanescentes cujos preços foram registrados sem redução, observada a ordem de classificação, com vistas à obtenção de preço melhor, mesmo que acima do preço do adjudicatário; ou

4.12.2 Adjudicar e firmar o contrato nas condições ofertadas pelos licitantes ou fornecedores remanescentes, atendida a ordem classificatória, quando frustrada a negociação de melhor condição.

4.13A existência de preços registrados implicará compromisso de fornecimento nas condições estabelecidas, mas não obrigará a Administração a contratar, facultada a realização de licitação específica para a aquisição pretendida, desde que devidamente justificada.

5 ALTERAÇÃO OU ATUALIZAÇÃO DOS PREÇOS REGISTRADOS

5.1 Os preços registrados poderão ser alterados ou atualizados em decorrência de eventual variação dos preços praticados no mercado

5.2 Em caso de força maior, caso fortuito ou fato do príncipe ou em decorrência de fatos imprevisíveis ou previsíveis de consequências incalculáveis, que inviabilizem a execução da ata tal como pactuada, nos termos da alínea “d” do inciso II do caput do art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021;

5.2.1 Em caso de criação, alteração ou extinção de quaisquer tributos ou encargos legais ou a superveniência de disposições legais, com comprovada repercussão sobre os preços registrados;

5.2.1.1 No caso do reajustamento, deverá ser respeitada a contagem da anualidade e o índice previstos para a contratação;

5.2.1.2 No caso da repactuação, poderá ser a pedido do interessado, conforme critérios definidos para a contratação.

6 NEGOCIAÇÃO DE PREÇOS REGISTRADOS

6.1 Na hipótese de o preço registrado tornar-se superior ao preço praticado no mercado por motivo superveniente, a parte interessada deverá requerer a negociação para avaliação do preço registrado.

6.1.1 Caso a empresa detentora da ata não aceite reduzir seu preço aos valores praticados pelo mercado, o fornecedor será liberado do compromisso assumido quanto ao item registrado, sem aplicação de penalidades administrativas.

6.1.2 Na hipótese prevista no item anterior, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam reduzir seus preços aos valores de mercado e não convocará os licitantes ou fornecedores que tiveram seu registro cancelado.

6.1.3 Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, adotando as medidas cabíveis para obtenção de contratação mais vantajosa.

6.1.4 Na hipótese de redução do preço registrado, o gerenciador comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de

registro de preços para que avaliem a conveniência e a oportunidade de diligenciarem negociação com vistas à alteração contratual, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.

6.2 Na hipótese de o preço de mercado tornar-se superior ao preço registrado e o fornecedor não poder cumprir as obrigações estabelecidas na ata, será facultado ao fornecedor requerer ao gerenciador a alteração do preço registrado, mediante comprovação de fato superveniente que supostamente o impossibilite de cumprir o compromisso.

6.2.1 Neste caso, o fornecedor encaminhará, juntamente com o pedido de alteração, a documentação comprobatória acompanhado da planilha de custos que demonstre a inviabilidade do preço registrado em relação às condições inicialmente pactuadas.

6.2.2 Na hipótese de não comprovação da existência de fato superveniente que inviabilize o preço registrado, o pedido será indeferido pelo órgão ou entidade gerenciadora e o fornecedor deverá cumprir as obrigações estabelecidas na ata, sob pena de cancelamento do seu registro, nos termos do item 8.1, sem prejuízo das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021, e na legislação aplicável.

6.2.3 Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, nos termos do item anterior, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam manter seus preços registrados, observado o disposto no item 5.7.

6.2.4 Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, nos termos do item 8.4, e adotará as medidas cabíveis para a obtenção da contratação mais vantajosa.

6.2.5 O órgão ou entidade gerenciadora comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de registro de preços sobre a efetiva alteração do preço registrado, para que avaliem a necessidade de alteração contratual, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.

7 REMANEJAMENTO DAS QUANTIDADES REGISTRADAS NA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

7.1 As quantidades previstas para os itens com preços registrados nas atas de registro de preços poderão ser remanejadas pelo órgão ou entidade gerenciadora entre os órgãos ou as entidades participantes e não participantes do registro de preços.

7.2 O remanejamento somente poderá ser feito:

7.2.1 De órgão ou entidade participante para órgão ou entidade participante; ou

7.2.2 De órgão ou entidade participante para órgão ou entidade não participante.

7.3 O órgão ou entidade gerenciadora que tiver estimado as quantidades que pretende contratar será considerado participante para efeito do remanejamento.

- 7.4 Na hipótese de remanejamento de órgão ou entidade participante para órgão ou entidade não participante, serão observados os limites previstos no art. 32 do Decreto nº 11.462, de 2023.
- 7.5 Competirá ao órgão ou à entidade gerenciadora autorizar o remanejamento solicitado, com a redução do quantitativo inicialmente informado pelo órgão ou pela entidade participante, desde que haja prévia anuência do órgão ou da entidade que sofrer redução dos quantitativos informados.
- 7.6 Caso o remanejamento seja feito entre órgãos ou entidades dos Estados, do Distrito Federal ou de Municípios distintos, caberá ao fornecedor beneficiário da ata de registro de preços, observadas as condições nela estabelecidas, optar pela aceitação ou não do fornecimento decorrente do remanejamento dos itens.
- 7.7 Na hipótese da compra centralizada, não havendo indicação pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, dos quantitativos dos participantes da compra centralizada, nos termos do item 7.3, a distribuição das quantidades para a execução descentralizada será por meio do remanejamento.

8 CANCELAMENTO DO REGISTRO DO LICITANTE VENCEDOR E DOS PREÇOS REGISTRADOS

- 8.1 O registro do fornecedor será cancelado pelo gerenciador, quando o fornecedor:
- 8.1.1 Descumprir as condições da ata de registro de preços, sem motivo justificado;
 - 8.1.2 Não retirar a nota de empenho, ou instrumento equivalente, no prazo estabelecido pela Administração sem justificativa razoável;
 - 8.1.3 Não aceitar manter seu preço registrado, na hipótese prevista no artigo 27, § 2º, do Decreto nº 11.462, de 2023; ou
 - 8.1.4 Sofrer sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021.
 - 8.1.4.1 Na hipótese de aplicação de sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021, caso a penalidade aplicada ao fornecedor não ultrapasse o prazo de vigência da ata de registro de preços, poderá o órgão ou a entidade gerenciadora poderá, mediante decisão fundamentada, decidir pela manutenção do registro de preços, vedadas contratações derivadas da ata enquanto perdurarem os efeitos da sanção.
- 8.2 O cancelamento de registros nas hipóteses previstas no item 8.1 será formalizado por despacho do órgão ou da entidade gerenciadora, garantidos os princípios do contraditório e da ampla defesa.
- 8.3 Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, o órgão ou a entidade gerenciadora poderá convocar os licitantes que compõem o cadastro de reserva, observada a ordem de classificação.

8.4 O cancelamento dos preços registrados poderá ser realizado pelo gerenciador, em determinada ata de registro de preços, total ou parcialmente, nas seguintes hipóteses, desde que devidamente comprovadas e justificadas:

8.4.1 Por razão de interesse público;

8.4.2 A pedido do fornecedor, decorrente de caso fortuito ou força maior; ou

8.4.3 Se não houver êxito nas negociações, nas hipóteses em que o preço de mercado tornar-se superior ou inferior ao preço registrado, nos termos do artigos 26, § 3º e 27, § 4º, ambos do Decreto nº 11.462, de 2023.

9 DAS PENALIDADES

9.1 O descumprimento da Ata de Registro de Preços ensejará aplicação das penalidades estabelecidas *no edital ou no aviso de contratação direta*.

9.1.1 As sanções também se aplicam aos integrantes do cadastro de reserva no registro de preços que, convocados, não honrarem o compromisso assumido injustificadamente após terem assinado a ata.

9.2 É da competência do gerenciador a aplicação das penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado nesta ata de registro de preço (art. 7º, inc. XIV, do Decreto nº 11.462, de 2023), exceto nas hipóteses em que o descumprimento disser respeito às contratações dos órgãos ou entidade participante, caso no qual caberá ao respectivo órgão participante a aplicação da penalidade (art. 8º, inc. IX, do Decreto nº 11.462, de 2023).

9.3 O órgão ou entidade participante deverá comunicar ao órgão gerenciador qualquer das ocorrências previstas no item 9.1, dada a necessidade de instauração de procedimento para cancelamento do registro do fornecedor.

10 CONDIÇÕES GERAIS

10.1 As condições gerais de execução do objeto, tais como os prazos para entrega e recebimento, as obrigações da Administração e do fornecedor registrado, penalidades e demais condições do ajuste, encontram-se definidos no Termo de Referência, ANEXO AO EDITAL

10.2 No caso de adjudicação por preço global de grupo de itens, só será admitida a contratação de parte de itens do grupo se houver prévia pesquisa de mercado e demonstração de sua vantagem para o órgão ou a entidade.

Local e data

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

CONTRATANTE

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

CONTRATADA

ANEXO VI – MODELO DE DECLARAÇÃO UNIFICADA

(papel timbrado da licitante)

Ao

CONSÓRCIO PÚBLICO DA REGIÃO POLINORTE - CIM POLINORTE
ELETRÔNICO Nº ____/2024

(RAZÃO SOCIAL DA EMPRESA), estabelecida na(ENDEREÇO COMPLETO)...., inscrita no CNPJ sob nº, neste ato representada pelo seu (REPRESENTANTE/SÓCIO/PROCURADOR) no uso de suas atribuições legais, vem:

DECLARAR, sob as penas da Lei e para fins de participação no presente certame, que:

a) cumpre plenamente os requisitos de habilitação, e que sua proposta está em conformidade com as exigências estabelecidos no instrumento convocatório.;

b) está ciente e concorda com as condições contidas no Edital e seus anexos, bem como de que a proposta apresentada compreende a integralidade dos custos par atendimento dos direitos trabalhistas assegurados na Constituição Federal, nas lei trabalhistas, nas normas infralegais, nas convenções coletivas de trabalho e nos termos de ajustamento de conduta vigentes na data de sua entrega em definitivo e que cumpre plenamente os requisitos de habilitação definidos no instrumento convocatório;

c) inexistem quaisquer fatos impeditivos à sua participação na licitação, bem como que se compromete a comunicar ocorrência de fatos supervenientes e, ainda, que não está impedida de participar de licitações de quaisquer órgãos ou entidades da Administração Pública.

d) não emprega menor de 18 anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre e não emprega menor de 16 anos, salvo menor, a partir de 14 anos, na condição de aprendiz, nos termos do artigo 7º, XXXIII, da Constituição Federal.

Ressalva: () emprega menor, a partir de quatorze anos, na condição de aprendiz.

Obs.: em caso afirmativo, assinalar a ressalva acima

e) não possui, em sua cadeia produtiva, empregados executando trabalho degradante ou forçado, observando o disposto nos incisos III e IV do art. 1º e no inciso III d art. 5º da Constituição Federal;

f) cumpre as exigências de reserva de cargos para pessoa com deficiência para reabilitado da Previdência Social, previstas em lei e em outras normas específicas;

g) cumpre os requisitos estabelecidos no artigo 16 da Lei nº 14.133, de 2021 no caso de licitante organizado em cooperativa;

h) está ciente sobre a observação das disposições da Lei Federal nº 13.709, d 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), e alterações, quando do tratamento de dados pessoais e dados pessoais sensíveis a que tenha acesso, para o propósito de execução e acompanhamento do objeto licitado, não podendo divulgar, revelar, produzir utilizar ou deles dar conhecimento a terceiros estranhos a esta contratação, a não ser por força de obrigação legal ou regulatória.

i) que a proposta apresentada para participar da presente Licitação foi elaborada de maneira independente (pelo Licitante), e o conteúdo da proposta não foi, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, informado, discutido ou recebido de qualquer outro participante potencial ou de fato da presente Licitação, por qualquer meio ou por qualquer pessoa;

j) a intenção de apresentar a proposta elaborada para participar da presente Licitação não foi informada, discutida ou recebida de qualquer outro participante potencial ou de fato da presente Licitação, por qualquer meio ou por qualquer pessoa;

k) que não tentou, por qualquer meio ou por qualquer pessoa, influir na decisão de qualquer outro participante potencial ou de fato da presente Licitação quanto a participar ou não da referida licitação;

l) que o conteúdo da proposta apresentada para participar da presente Licitação não será, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, comunicado ou discutido com qualquer outro participante potencial ou de fato da presente Licitação antes da adjudicação do objeto da referida licitação;

m) que o conteúdo da proposta apresentada para participar da presente Licitação não foi, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, informado, discutido ou recebido de qualquer integrante do órgão licitante antes da abertura oficial das propostas; e

n) que está plenamente ciente do teor e da extensão desta declaração e que detém plenos poderes e informações para firmá-la.

Por ser verdade assina a presente.

....., de de 2024.

Local/Data

Assinatura do Responsável Legal pela Empresa
(Nome Legível/Cargo/CPF)