



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS 018/2023
PROCESSO LICITATÓRIO Nº. 020/2023
PREGÃO ELETRÔNICO SRP Nº. 014/2023
VALIDADE: 12 (DOZE) MESES

Aos 03 dias do mês de outubro de dois mil e vinte e três (03/10/2023), na Sala da Comissão de Licitações, na sede da Prefeitura de Barreiros, sito à Rua Ayres Belo, N 116, Centro – Barreiros – PE, reuniu-se o Pregoeiro, nomeado pela portaria nº 003/2023, o Sr. Severino José Ferreira de Araújo, tendo como equipe de apoio o Sr José Leonardo do Nascimento Silva, Sr. José Horácio Da Silva Filho. Em atendimento a Senhora Gestora do Fundo Municipal de Educação de Barreiros, inscrito no CNPJ: 31.571.296-0001-24 situada na Praça Barão de Gindai, Nº 444, Centro, Barreiros – PE, representado pela Srª. ONILDA PATRICIA DE SOUSA BELO, CPF: 528.842.794-15, nos termos da Lei nº 10.520, de 17 de julho de 2002, publicada no D.O.U de 18 de julho de 2002, e os Decretos nºs 3.555, de 08 de agosto de 2000, publicado no D.O.U de 09 de agosto de 2000, 4.342, de 23 de agosto de 2002, publicado no D.O.U de 26 de agosto de 2002, 3.931, de 19 de setembro de 2001, 5.450 de 31 de maio de 2005, e 3.784, de 06 de Novembro de 2001, publicado no D.O.U de 09 de Novembro de 2001 e, das demais normas legais aplicáveis, em face da classificação das propostas apresentadas no Pregão Eletrônico SRP nº 0013/2023. Ata de julgamento de Preços, publicada na Montra do Prédio da Prefeitura e homologada pelo prefeito municipal, em 28/09/2023, RESOLVE registrar os preços oferecidos pela empresa INNOVA EDUCAÇÃO COMERCIO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS LTDA, CNPJ nº 41.945.920/0001-60, situada Rua Heitor Stockler De Franca, Nº 396, Centro Cívico, Sala 1407, Curitiba-PR, Email: fiscal@innovaedu.education, Contato: (41) 99970-5204 / (41) 3052-9563, doravante denominada simplesmente FORNECEDOR, representada neste ato por seu representante legal, o Sr. Luiz Fernando Cauduro Junior, inscrito no CPF sob o nº 083.147.469-67, portador da Carteira de Identidade nº 109054135 – SESP/PR, cuja proposta está classificada em 1º lugar nos itens do edital.

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

Registro de Preços, de Contratação de Empresa Especializada no fornecimento de FERRAMENTAS INSTRUTIVAS E CONSTRUTIVAS e serviço de formação de professores visando a estimulação da curiosidade intelectual, reflexão, análise crítica, formulação e resolução de problemas da sociedade contemporânea em estudantes da Rede Municipal de Educação.

CLÁUSULA SEGUNDA - DA VALIDADE DOS PREÇOS

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Esta Ata de Registro de Preços, documento vinculativo obrigacional, com característica de compromisso para futura contratação, terá validade de 12 (doze) meses, a contar de sua assinatura e publicação.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Durante o prazo de validade desta Ata de Registro de Preços, a CONTRATANTE não estará obrigada a adquirir os Produtos referidos na Cláusula Primeira exclusivamente pelo Sistema de Registro de Preços, podendo fazê-lo por meio de outra licitação quando julgar conveniente, sem que caiba recurso ou indenização de qualquer espécie ao FORNECEDOR, sendo, entretanto, assegurada aos beneficiários do registro, a preferência de fornecimento em igualdade de condições.

PARÁGRAFO TERCEIRO - A partir da assinatura da Ata de Registro de Preços, o FORNECEDOR assume o compromisso de atender durante o prazo de sua vigência, os pedidos realizados e se obriga a



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

cumprir, na íntegra, todas as condições estabelecidas, ficando sujeito, inclusive, às penalidades legalmente cabíveis *pele descumprimento de quaisquer de suas cláusulas.*

PARÁGRAFO QUARTO - A contratação decorrente desta Ata será formalizada pela emissão de Nota de Empenho de Despesa e competente Autorização dos Produtos, a qual deverá ser assinada e retirada pelo Fornecedor no prazo máximo de 03 (três) dias úteis a contar da comunicação da CONTRATANTE.

PARÁGRAFO QUINTA - Mediante a retirada da Nota de Empenho e Autorização do Material, estará caracterizado o compromisso de entrega dos itens de material.

CLÁUSULA TERCEIRA – DOS PREÇOS E DOS ITENS DE FORNECIMENTO

Os preços ofertados pelas empresas classificadas em primeiro lugar, por objeto/item, signatárias da presente Ata de Registro de Preços, são os abaixo descritos:

LOTE 1

Item	Especificação	Marca	Unid.	Qtd. Total para 4 escolas	Preço Unitário	Preço Total
1	Caneta 3D Deverá possuir ajuste de temperatura e de velocidade. Deverá estar contido no kit no mínimo 3 rolos de filamentos, 1 fonte de alimentação, 1 caneta 3D e 1 manual de instrução. O kit deverá estar armazenado em caixa organizadora.	Própria	UND	56	R\$ 405,00	R\$ 22.680,00
2	Máquina de corte e gravação a laser Deverá possuir no mínimo as seguintes especificações: Área de trabalho: 400x400mm; Potência do laser de 5 W; 110/220V; Velocidade de corte/gravação: 40-10000mm/m; Suporte gráfico: PLT/DXF/BMP/JPG; 1 tela LCD de 3,5"; 1 cabo USB; 1 cabo de alimentação; Capacidade de corte de no mínimo 10mm de acrílico e 5mm de MDF. Acompanhar 5 placas de MDF de 3mm.	Própria	UND	3	R\$ 14.700,00	R\$ 44.100,00
3	Impressora 3D Deverá conter no mínimo as seguintes especificações: precisão de +- 0,1mm; diâmetro do filamento de 1,75mm; impressão de filamentos de PLA, TPU, ABS, temperatura de extrusão de 210°C; área de impressão de 220x220x250mm; bivolt; tela LCD touch screen de 4,3" colorida; base aquecida. Deverá incluir ainda 5 filamentos de ABS de 1kg cada.	Própria	UND	18	R\$ 8.700,00	R\$ 156.600,00

PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

4	<p>Material paradidático (livro) avançado das FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação Javascript para o aluno. Contemplando programação em Javascript, este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 135,00	R\$ 20.250,00
5	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação Python para o aluno. Contemplando programação em Python. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 135,00	R\$ 20.250,00
6	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação HTML e CSS para o aluno. Contemplando programação em HTML e CSS. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 135,00	R\$ 20.250,00
7	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação Scratch para o aluno. Contemplando programação em Scratch. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 135,00	R\$ 20.250,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
CNPJ - 10.110.989/0001-40

	<p>linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>					
8	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de Ciências da Computação para o aluno. Contemplando introdução a hardwares, computadores, periféricos, internet, e outros assuntos pertinentes relativos à tecnologia.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 135,00	R\$ 20.250,00
9	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Básica. Composto por Material paradidático impresso para o aluno baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. Para a realização da simulação a plataforma deverá disponibilizar uma biblioteca de componentes eletrônicos (contendo pelo menos LEDs, motores, Arduino UNO, Placa de Ensaio, Sensores, Contatores e Módulos para Arduino) blocos e formas geométricas para simulação e modelagem. O material impresso deverá conter o passo a passo de como utilizar a plataforma educacional, seus recursos e funcionalidades. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos apresentados.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para</p>					

10	<p>Educação Fundamental Anos Iniciais – 1º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
11	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 2º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

12	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 3º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
13	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 4º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40

	cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.					
14	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 5º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
15	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 6º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

	<p>Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>					
16	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 7º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
17	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 8º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

	<p>passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>					
18	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 9º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 180,00	R\$ 27.000,00
19	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino do Professor para Educação Fundamental Anos iniciais. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material</p>	Própria	Exemplar	150	R\$	R\$

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

	<p>impresso deverá conter as práticas interdisciplinares referentes aos livros da Educação Fundamental Anos Iniciais, juntamente com os encaminhamentos metodológicos e fundamentação teórica, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>		ar		240,00	36.000,00
20	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino do Professor para Educação Fundamental Anos Finais. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter as práticas interdisciplinares referentes aos livros da Educação Fundamental Anos Finais, juntamente com os encaminhamentos metodológicos e fundamentação teórica, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	150	R\$ 240,00	R\$ 36.000,00
	<p>Plataforma Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que apoie o autoaprendizado e o modelo híbrido de ensino-aprendizagem de alunos dos Ensinos Fundamentais I e II, empregando Objetos</p>					

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

21	<p>Educacionais Digitais (OED), modelados com base em elementos de jogos (gamificação ou ludificação), que incluem: mapas e cenários imersivos; avatares personalizáveis; narrativas dirigidas customizáveis; trilhas de aprendizagem assíncronas; canais de comunicação exclusivos (chat e fórum); controle de missões; sistemas de pontuação, níveis e ranqueamentos; mecanismos de recompensas; e, sistema monetário lúdico; todos com o propósito de aumentar os níveis de engajamento do aluno e de retenção do aprendizado.</p> <p>A plataforma deverá possibilitar a imersão do aluno em um modelo de sociedade simulada, organizada em turmas e escolas, dentro das quais cada aluno poderá interagir com colegas, professores ou bots, conforme níveis de permissões configuradas pelos gestores, em um modelo de interação projetado para múltiplos usuários (multiplayer) simultâneos, explorando assim a interação do aluno com a comunidade, com o propósito de desenvolver de forma lúdica, prática e transversal o exercício da cidadania.</p>	Própria	Exemplar Digital	590	R\$ 295,00	R\$ 174.050,00
	<p>A plataforma deverá ter ambiente administrativo integrado ao ambiente gamificado para usuários com perfis de gestores, educadores, designers instrucionais, e afins, permitindo-lhes cadastrar e gerenciar a estrutura de dados para ensalamento de alunos, considerando os níveis hierárquicos de secretarias, escolas e turmas. Além disso, deverá permitir a gestão do cadastramento de trilhas de aprendizagem, cuja estrutura de dados preveja disciplinas, módulos, aulas e itens de aula, podendo ser os itens de aula de diferentes tipos, como: vídeo, e-book, atividades, tarefas, avaliações, etc. Após o cadastramento, as aulas deverão ser apresentadas aos alunos de forma automaticamente gamificada.</p> <p>O ambiente deverá dispor de conteúdos prontos distribuídos por trilhas de aprendizagem embarcadas e coleções de livros digitais com tecnologia flip-book, ou seja, que permita aos usuários folhearem qualquer material PDF como se fosse um livro ou revista.</p> <p>Ainda que não inclua o serviço de videoconferência, a plataforma deverá comprovar estar preparada para ativá-lo, de forma plug-and-play, com o objetivo de prover recursos computacionais para aulas síncronas dentro do ambiente gamificado, caso torne-se de interesse da contratante, mediante eventual aditivo</p>					

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>contratual.</p> <p>O ambiente lúdico utilizado pelo aluno deverá ser customizável, possibilitando a inclusão de itens e elementos regionais em sua representação gráfica, tais como pontos turísticos, praças locais, campus escolares, etc, podendo estes itens serem representados por gráficos isométricos, top-down ou 3D.</p> <p>A plataforma deverá funcionar como HUB educacional, permitindo carregar outras plataformas educacionais web dentro do contexto gamificado, de maneira que os usuários não necessitem trocar de ambiente para acessá- las.</p> <p>O Ambiente deverá permitir que cada usuário crie e customize seu próprio avatar, com opções que contemplem diferentes raças (cores de pele), formatos de cabelos, rostos, trajes e calçados, estimulando assim o engajamento e a criatividade. Os avatares deverão ter mobilidade no ambiente virtual, com múltiplos graus de liberdade, permitindo que o aluno possa explorar o mundo, via ambientes abertos ou fechados, em busca de experiências educacionais simuladas.</p>					
---	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>A plataforma deverá dispor de sistema automatizado de onboarding, para conduzir o aluno no primeiro acesso e ao longo de sua experiência gamificada.</p> <p>A ambiente deverá simular aspectos da vida cotidiana, como: moradia, trabalho, escola, deslocamento, lazer, consumo, impostos, etc. Para tanto, o aluno deverá poder controlar seu avatar nas tomadas de decisões, permitindo-lhe aplicar seus aprendizados teóricos em decisões práticas do dia-a-dia, com foco no desenvolvimento da percepção do mundo à sua volta e de hábitos equilibrados em relação à vida e à sociedade.</p> <p>REQUISITOS FUNCIONAIS DA PLATAFORMA</p> <p>01. O sistema deve possuir uma tela de login, a fim de manter a segurança.</p> <p>02.O sistema deve possuir um controle de acesso restrito aos usuários com os respectivos níveis de permissão, a fim de manter a segurança.</p> <p>03.O sistema deve permitir a customização das telas após o login com logo da secretaria de educação correspondente.</p> <p>04.O sistema deve possuir sistema automatizado de onboarding para guiar o aluno no uso da plataforma através de narrativas com personagens.</p> <p>MÓDULO ALUNO</p> <p>04.O sistema deve permitir a personalização de avatar do aluno.</p> <p>04.O sistema deve permitir a edição do cadastro do aluno, editando os seguintes dados: apelido, nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>05.O sistema deve permitir a visualização, por parte do aluno, de conteúdos referentes à turma a qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence.</p> <p>06. O sistema deve permitir a visualização de materiais didáticos ou paradidáticos, em formato PDF, através de tecnologia flip-book, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence.</p> <p>07. O sistema deve permitir o acesso e a visualização de trilhas de conhecimento, compostas por vídeos e conteúdos didáticos, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual o aluno pertence.</p> <p>08. O sistema deve exibir representação gráfica gamificada permita a fácil visualização do aluno quanto aos conteúdos cursados e a cursar nas trilhas.</p> <p>09. O sistema deve apresentar a agenda de atividades, no formato calendário com dias semanais e mensais, para gestão do cronograma do aluno, com notificações via e-</p>					
--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>mail.</p> <p>10. O sistema deve simular uma economia, permitindo que o aluno gerencie sua carteira de moedas e recompensas, tomando decisões de consumo.</p> <p>XX. O sistema deve possuir um mapa de exploração com objetos interativos com os quais os alunos possam acessar recursos ou realizar ações simuladas e pedagógicas.</p> <p>XX. O sistema deve exibir de forma organizada todas as disciplinas disponíveis para cada aluno, exibindo as trilhas de aprendizagem em formato de tabuleiro, permitindo assim que o aluno identifique o caminho já percorrido e a percorrer em cada etapa.</p> <p>XX. O sistema deve permitir que os itens de aula tenham recompensas lúdicas associadas a eles, gerando engajamento.</p> <p>XX. O sistema deve dispor de canais de comunicação síncronos, como chat, grupos e/ou fóruns, para que alunos e professores possam se comunicar, encaminhar arquivos e tirar dúvidas.</p> <p>XX. O sistema deverá estar preparado para habilitação de videoaulas imersivas no ambiente gamificado, no modelo plug-and-play, em caso futuro de demanda pelo serviço.</p> <p>MÓDULO PROFESSOR / DESIGNER INSTRUCIONAL</p> <p>09. O sistema deve permitir a edição do cadastro do professor pelo próprio professor, editando os seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>10. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de turmas de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: ano escolar e descrição.</p> <p>11. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome, e-mail e turma a qual pertence. O e-mail deve ser único. As inserções devem respeitar a quantidade de licenças destinadas ao professor.</p> <p>12. O sistema deve emitir relatórios para o professor contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas e métricas a respeito do uso da plataforma, como quantidade de visualizações das trilhas e quantidade de acertos das questões.</p> <p>MÓDULO GESTOR</p> <p>13. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de escolas, turmas e corpo docente.</p> <p>XX. O sistema deve permitir a inserção, visualizando, edição e remoção de professores, através dos seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>14. O sistema deve permitir a atribuição de uma ou mais</p>					
--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

LOTE 2

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	MARCA	UNID.	QTD. TOTAL PARA 4 ESCOLAS	PREÇO UNITÁRIO	PREÇO TOTAL
1	Caneta 3D Deverá possuir ajuste de temperatura e de velocidade. Deverá estar contido no kit no mínimo 3 rolos de filamentos, 1 fonte de alimentação, 1 caneta 3D e 1 manual de instrução. O kit deverá estar armazenado em caixa organizadora.	Própria	UND	4	R\$ 405,00	R\$ 1.620,00
2	Máquina de corte e gravação a laser Deverá possuir no mínimo as seguintes especificações: Área de trabalho: 400x400mm; Potência do laser de 5 W; 110/220V; Velocidade de corte/gravação: 40-10000mm/m; Suporte gráfico: 40-10000mm/m; Suporte gráfico: PLT/DXF/BMP/JPG; 1 tela LCD de 3,5"; 1 cabo USB; 1 cabo de alimentação; Capacidade de corte de no mínimo 10mm de acrílico e 5mm de MDF. Acompanhar 5 placas de MDF de 3mm.	Própria	UND	1	R\$ 14.700,00	R\$ 14.700,00
3	Impressora 3D Deverá conter no mínimo as seguintes especificações: precisão de +- 0,1mm; diâmetro do filamento de 1,75mm; impressão de filamentos de PLA, TPU, ABS, temperatura de extrusão de 210°C; área de impressão de 220x220x250mm; bivolt; tela LCD touch screen de 4,3" colorida; base aquecida. Deverá incluir ainda 5 filamentos de ABS de 1kg cada.	Própria	UND	2	R\$ 8.700,00	R\$ 17.400,00
4	Material paradidático (livro) avançado das FERRAMENTAS INSTRUACIONAIS de programação Javascript para o aluno. Contemplando programação em Javascript, este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação. Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores.	Própria	Exemplar	10	R\$ 135,00	R\$ 1.350,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40

	Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.					
5	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação Python para o aluno. Contemplando programação em Python. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 135,00	R\$ 1.350,00
6	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação HTML e CSS para o aluno. Contemplando programação em HTML e CSS. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 135,00	R\$ 1.350,00
7	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de programação Scratch para o aluno. Contemplando programação em Scratch. Este livro deverá ser articulado para utilização conjunta com conteúdo digital prático disponível através de portal educacional de ensino de programação. Deverá propiciar ao aluno a aprendizagem das principais funcionalidades da linguagem de programação.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 135,00	R\$ 1.350,00
	<p>Material paradidático (livro) avançado dos FERRAMENTAS INSTRUCCIONAIS de Ciências da Computação para o aluno. Contemplando introdução a hardwares,</p>					



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

8	<p>computadores, periféricos, internet, e outros assuntos pertinentes relativos à tecnologia.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 135,00	R\$ 1.350,00
9	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Básica. Composto por Material paradidático impresso para o aluno baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. Para a realização da simulação a plataforma deverá disponibilizar uma biblioteca de componentes eletrônicos (contendo pelo menos LEDs, motores, Arduino UNO, Placa de Ensaio, Sensores, Contatores e Módulos para Arduino) blocos e formas geométricas para simulação e modelagem. O material impresso deverá conter o passo a passo de como utilizar a plataforma educacional, seus recursos e funcionalidades. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos apresentados.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
10	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 1^o ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40

	<p>e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>		ar			
11	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 2^o ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 3^o ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material</p>					



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

12	<p>paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
13	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00

	<p>código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 4º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>					
14	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Iniciais – 5º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00

15	Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 6º ano. O	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
	Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações. Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.					
16	Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 7º ano. O	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
	Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações. Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.					
17	Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 8º ano. O	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
	Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional					

	tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações. Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.					
18	Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino para Educação Fundamental Anos Finais – 9º ano. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter pelo menos 8 práticas interdisciplinares, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações. Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.	Própria	Exemplar	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

19	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino do Professor para Educação Fundamental Anos iniciais. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 240,00	R\$ 2.400,00
	<p>blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter as práticas interdisciplinares referentes aos livros da Educação Fundamental Anos Iniciais, juntamente com os encaminhamentos metodológicos e fundamentação teórica, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>					
20	<p>Material paradidático (livro) do Recurso instrucional STEAM de modelagem 3D, modelagem 3D por blocos de código, simulação de circuitos e simulação de Arduino do Professor para Educação Fundamental Anos Finais. O Recurso instrucional deverá ser composto por Material paradidático impresso baseado em recurso educacional tecnológico (plataforma educacional) aberto o qual contenha a possibilidade de modelagem 3D através de blocos e de maneira didática, modelagem 3D através do uso de blocos de código (baseado em Scratch), simulação de circuitos elétricos e eletrônicos e simulação de Arduino. O material impresso deverá conter as práticas interdisciplinares referentes aos livros da Educação Fundamental Anos Finais, juntamente com os encaminhamentos metodológicos e fundamentação teórica, deverá conter informações sobre tecnologias e outras atividades que complementam os conteúdos abordados, com o passo a passo do fazer pedagógico. O Material paradidático deverá apresentar os conceitos metodológicos de Design Thinking e os seus pilares (Empatizar, Definir, Idealizar, Prototipar e Testar) os quais devem dialogar com os conteúdos e problematizações.</p> <p>Especificação gráfica mínima: Formato fechado: mínimo de 20,5 x 27,5 cm. CAPA: 4x0 cores, Papel couchê 250gr ou superior. MIOLO: papel offset 75gr ou superior, 4x4 cores. Acabamento: CAPA laminada brilho, wire-o.</p>	Própria	Exemplar	10	R\$ 240,00	R\$ 2.400,00

Rua Ayres Belo, Nº 136 – Centro – Barreiros – PE – CEP: 55.560-000- Fone: (81) 3675-1156 / 3675-1122
 CNPJ - 10.110.989/0001-40



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

21	Plataforma Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que apoie o autoaprendizado e o modelo híbrido de ensino-aprendizagem de alunos dos Ensinos Fundamentais I e II, empregando Objetos Educacionais Digitais (OED), modelados com base em elementos de jogos (gamificação ou ludificação), que incluem: mapas e	Própria	Exemplar Digital	10	R\$ 295,00	R\$ 2.950,00
----	---	---------	------------------	----	---------------	-----------------



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>cenários imersivos; avatares personalizáveis; narrativas dirigidas customizáveis; trilhas de aprendizagem assíncronas; canais de comunicação exclusivos (chat e fórum); controle de missões; sistemas de pontuação, níveis e ranqueamentos; mecanismos de recompensas; e, sistema monetário lúdico; todos com o propósito de aumentar os níveis de engajamento do aluno e de retenção do aprendiz.</p> <p>A plataforma deverá possibilitar a imersão do aluno em um modelo de sociedade simulada, organizada em turmas e escolas, dentro das quais cada aluno poderá interagir com colegas, professores ou bots, conforme níveis de permissões configuradas pelos gestores, em um modelo de interação projetado para múltiplos usuários (multiplayer) simultâneos, explorando assim a interação do aluno com a comunidade, com o propósito de desenvolver de forma lúdica, prática e transversal o exercício da cidadania.</p> <p>A plataforma deverá ter ambiente administrativo integrado ao ambiente gamificado para usuários com perfis de gestores, educadores, designers instrucionais, e afins, permitindo-lhes cadastrar e gerenciar a estrutura de dados para ensalamento de alunos, considerando os níveis hierárquicos de secretarias, escolas e turmas. Além disso, deverá permitir a gestão do cadastramento de trilhas de aprendizagem, cuja estrutura de dados preveja disciplinas, módulos, aulas e itens de aula, podendo ser os itens de aula de diferentes tipos, como: vídeo, e-book, atividades, tarefas, avaliações, etc. Após o cadastramento, as aulas deverão ser apresentadas aos alunos de forma automaticamente gamificada.</p> <p>O ambiente deverá dispor de conteúdos prontos distribuídos por trilhas de aprendizagem embarcadas e coleções de livros digitais com tecnologia flip-book, ou seja, que permita aos usuários folhearem qualquer material PDF como se fosse um livro ou revista.</p> <p>Ainda que não inclua o serviço de videoconferência, a plataforma deverá comprovar estar preparada para ativá-lo, de forma plug-and-play, com o objetivo de prover recursos computacionais para aulas síncronas dentro do ambiente gamificado, caso torne-se de interesse da contratante, mediante eventual aditivo contratual.</p> <p>O ambiente lúdico utilizado pelo aluno deverá ser customizável, possibilitando a inclusão de itens e elementos regionais em sua representação gráfica, tais como pontos turísticos, praças locais, campus escolares,</p>				
---	--	--	--	--

<p>etc, podendo estes itens serem representados por gráficos isométricos, top-down ou 3D.</p> <p>A plataforma deverá funcionar como HUB educacional, permitindo carregar outras plataformas educacionais web dentro do contexto gamificado, de maneira que os usuários não necessitem trocar de ambiente para acessá-las.</p> <p>O Ambiente deverá permitir que cada usuário crie e customize seu próprio avatar, com opções que contemplem diferentes raças (cores de pele), formatos de cabelos, rostos, trajes e calçados, estimulando assim o engajamento e a criatividade. Os avatares deverão ter mobilidade no ambiente virtual, com múltiplos graus de liberdade, permitindo que o aluno possa explorar o mundo, via ambientes abertos ou fechados, em busca de experiências educacionais simuladas.</p> <p>A plataforma deverá dispor de sistema automatizado de onboarding, para conduzir o aluno no primeiro acesso e ao longo de sua experiência gamificada.</p> <p>A ambiente deverá simular aspectos da vida cotidiana, como: moradia, trabalho, escola, deslocamento, lazer, consumo, impostos, etc. Para tanto, o aluno deverá poder controlar seu avatar nas tomadas de decisões, permitindo-lhe aplicar seus aprendizados teóricos em decisões práticas do dia-a-dia, com foco no desenvolvimento da percepção do mundo à sua volta e de hábitos equilibrados em relação à vida e à sociedade.</p> <p>REQUISITOS FUNCIONAIS DA PLATAFORMA</p> <p>01. O sistema deve possuir uma tela de login, a fim de manter a segurança.</p> <p>02.O sistema deve possuir um controle de acesso restrito aos usuários com os respectivos níveis de permissão, a fim de manter a segurança.</p> <p>03.O sistema deve permitir a customização das telas após o login com logo da secretaria de educação correspondente.</p> <p>04.O sistema deve possuir sistema automatizado de onboarding para guiar o aluno no uso da plataforma através de narrativas com personagens.</p> <p>MÓDULO ALUNO</p> <p>04.O sistema deve permitir a personalização de avatar do aluno.</p> <p>04.O sistema deve permitir a edição do cadastro do aluno, editando os seguintes dados: apelido, nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>05.O sistema deve permitir a visualização, por parte do</p>					
--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>aluno, de conteúdos referentes à turma a qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence.</p> <p>06. O sistema deve permitir a visualização de materiais didáticos ou paradidáticos, em formato PDF, através de tecnologia flip-book, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual pertence.</p> <p>07. O sistema deve permitir o acesso e a visualização de trilhas de conhecimento, compostas por vídeos e conteúdos didáticos, referentes ao ano ao qual o aluno pertence e, necessariamente, licenciados pela escola a qual o aluno pertence.</p> <p>08. O sistema deve exibir representação gráfica gamificada permita a fácil visualização do aluno quanto aos conteúdos cursados e a cursar nas trilhas.</p> <p>09. O sistema deve apresentar a agenda de atividades, no formato calendário com dias semanais e mensais, para gestão do cronograma do aluno, com notificações via e-mail.</p> <p>10. O sistema deve simular uma economia, permitindo que o aluno gerencie sua carteira de moedas e recompensas, tomando decisões de consumo.</p> <p>XX. O sistema deve possuir um mapa de exploração com objetos interativos com os quais os alunos possam acessar recursos ou realizar ações simuladas e pedagógicas.</p> <p>XX. O sistema deve exibir de forma organizada todas as disciplinas disponíveis para cada aluno, exibindo as trilhas de aprendizagem em formato de tabuleiro, permitindo assim que o aluno identifique o caminho já percorrido e a percorrer em cada etapa.</p> <p>XX. O sistema deve permitir que os itens de aula tenham recompensas lúdicas associadas a eles, gerando engajamento.</p> <p>XX. O sistema deve dispor de canais de comunicação síncronos, como chat, grupos e/ou fóruns, para que alunos e professores possam se comunicar, encaminhar arquivos e tirar dúvidas.</p> <p>XX. O sistema deverá estar preparado para habilitação de videoaulas imersivas no ambiente gamificado, no modelo plug-and-play, em caso futuro de demanda pelo serviço.</p> <p>MÓDULO PROFESSOR / DESIGNER INSTRUCIONAL</p> <p>09. O sistema deve permitir a edição do cadastro do professor pelo próprio professor, editando os seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>10. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de turmas de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: ano escolar e descrição.</p> <p>11. O sistema deve permitir a inserção, visualização,</p>					
--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>edição e remoção de cadastros de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome, e-mail e turma a qual pertence. O e-mail deve ser único. As inserções devem respeitar a quantidade de licenças destinadas ao professor.</p> <p>12. O sistema deve emitir relatórios para o professor contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas e métricas a respeito do uso da plataforma, como quantidade de visualizações das trilhas e quantidade de acertos das questões.</p> <p>MÓDULO GESTOR</p> <p>13. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de escolas, turmas e corpo docente.</p> <p>XX. O sistema deve permitir a inserção, visualizando, edição e remoção de professores, através dos seguintes dados: nome e e-mail. O e-mail deve ser único.</p> <p>14. O sistema deve permitir a atribuição de uma ou mais licenças a cada professor, para que este atribua a seus alunos.</p> <p>15. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de turmas de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: ano escolar e descrição.</p> <p>16. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de alunos, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome, e-mail e turma a qual pertence. O e-mail deve ser único. As inserções devem respeitar a quantidade de licenças destinadas ao diretor.</p> <p>17. O sistema deve emitir relatórios para o diretor contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas e métricas a respeito do uso da plataforma, como quantidade de visualizações das trilhas e quantidade de acertos das questões.</p> <p>MÓDULO ADMINISTRADOR/SECRETÁRIO</p> <p>18. O sistema deve permitir a inserção, visualização, edição e remoção de cadastros de diretores/escolas, inserindo, visualizando, editando e removendo os seguintes dados: nome do responsável, e-mail do responsável, nome da escola, cidade da escola, estado da escola. O e-mail deve ser único.</p> <p>19. O sistema deve permitir a atribuição de uma ou mais licenças a cada diretor, para que este atribua a seus alunos e professores.</p> <p>20. O sistema deve emitir relatórios para o administrador contendo os seguintes dados: licenças distribuídas, licenças utilizadas, métricas de acompanhamentos dos resultados de suas escolas, incluindo acertos das questões</p>					
--	--	--	--	--	--



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

<p>e visualizações do material.</p> <p>REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS DA PLATAFORMA</p> <p>21. O sistema deve oferecer recursos de acessibilidade.</p> <p>22. O sistema deve operar 100% online.</p> <p>22. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android 7.0 (ou superior), iOS e webbrowser.</p>					
--	--	--	--	--	--

TOTAL LOTE 2: R\$ 66.220,00

Valor global: R\$ 906.900,00 (Novecentos e noventa e seis mil e novecentos reais).

PARÁGRAFO ÚNICO - Os preços, expressos em Real (), serão fixos e irrevogáveis pelo período de 12 (doze) meses, contado a partir da assinatura da presente Ata de Registro de Preços.

CLÁUSULA QUARTA - DO CONTROLE E ALTERAÇÃO DE PREÇOS

A Ata de Registro de Preços poderá sofrer alterações, obedecidas às disposições contidas no art. 65, da Lei nº 8.666/93.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - O preço registrado poderá ser revisto em face de eventual redução daqueles praticados no mercado, ou de fato que eleve o custo dos bens, cujos preços foram registrados.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Quando o preço inicialmente registrado, por motivo superveniente, tornar-se superior ao preço praticado no mercado o CONTRATANTE convocará o FORNECEDOR visando à negociação para redução de preços e sua adequação ao praticado pelo mercado.

PARÁGRAFO TERCEIRO - Frustrada a negociação, o FORNECEDOR será liberado do compromisso assumido.

PARÁGRAFO QUARTO - Na hipótese do subitem anterior, a CONTRATANTE convocará os demais fornecedores visando igual oportunidade de negociação.

PARÁGRAFO QUINTO - Quando o preço de mercado tornar-se superior aos preços registrados e o FORNECEDOR, mediante requerimento devidamente comprovado, não puder cumprir o compromisso, a CONTRATANTE poderá:



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

I – Liberar o FORNECEDOR do compromisso assumido, sem aplicação de penalidade, confirmando a veracidade dos motivos e comprovantes apresentados, e se a comunicação ocorrer antes do pedido de +fornecimento.

II - Convocar os demais fornecedores visando igual oportunidade de negociação.

PARÁGRAFO SEXTO - Não havendo êxito nas negociações, a CONTRATANTE procederá à revogação da Ata de Registro de Preços, adotando as medidas cabíveis para obtenção da contratação mais vantajosa.

CLÁUSULA QUINTA - DO LOCAL E PRAZO DE ENTREGA

I - As empresas vencedoras da licitação terão **prazo máximo de 30 (trinta) dias**, para entrega dos Produtos, contado a partir da data de solicitação, podendo ser via fax ou outro meio de comunicação. A empresa que não cumprir o prazo estipulado sofrerá sanções previstas na Lei nº 8.666/93 e no edital.

II - Os Produtos especificados neste Edital deverão ser entregues em conformidade com o Anexo I Termo de Referência

III - Efetuar a entrega dos Produtos de acordo com a especificação e demais condições estipuladas no Edital.

CLÁUSULA SEXTA - DAS CONDIÇÕES DE FORNECIMENTO

A entrega dos Produtos só estará caracterizada mediante solicitação do pedido do material.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - O fornecedor ficará obrigado a atender todos os pedidos efetuados durante a vigência desta Ata, mesmo que a entrega deles decorrente estiver prevista para data posterior à do seu vencimento.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Os Produtos deverão ser entregues acompanhados da Nota Fiscal/Fatura correspondente.

CLÁUSULA SÉTIMA - DO PAGAMENTO

O pagamento será efetuado conforme a entrega dos Produtos acompanhados de Fatura (Nota Fiscal) discriminada de acordo com a Nota de Empenho.

CLÁUSULA OITAVA - OBRIGAÇÃO DAS PARTES

As obrigações das partes contratantes estão definidas no Termo de Referência Anexo I deste Edital.

CLÁUSULA NONA - DOS ACRÉSCIMOS E SUPRESSÕES

As quantidades inicialmente contratadas poderão ser acrescidas dentro dos limites previstos no § 1º do artigo 65 da Lei nº 8.666/93.

CLÁUSULA DÉCIMA - DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

Pela inexecução total ou parcial do objeto do Pregão Eletrônico para Registro de Preços nº 014/2023, a Administração do Fundo Municipal de Educação de Barreiros poderá, garantida a prévia defesa, aplicar às fornecedoras as sanções previstas no item 22 do Edital.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA – DOS USUÁRIOS PARTICIPANTES EXTRAORDINÁRIOS

Poderá utilizar-se desta Ata de Registro de Preços qualquer órgão ou entidade da Administração Pública que não tenha participado do certame licitatório, mediante prévia consulta à CONTRATANTE, desde que devidamente comprovada a vantagem.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Os órgãos e entidades que não participaram do registro de preços, quando desejarem fazer uso da presente Ata de Registro de Preços, deverão manifestar seu interesse junto à CONTRATANTE, para que esta indique os possíveis fornecedores e respectivos preços a serem praticados, obedecida a ordem de classificação e em conformidade com o DECRETO FEDERAL Nº 9.488/18.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Caberá ao FORNECEDOR beneficiário da Ata de Registro de Preços, observadas as condições nela estabelecidas, optar pela aceitação ou não do fornecimento, independentemente dos quantitativos registrados em Ata, desde que este fornecimento não prejudique as obrigações assumidas com a CONTRATANTE.

PARÁGRAFO TERCEIRO - As aquisições ou contratações adicionais por outros órgãos ou entidades não poderão exceder, por órgão ou entidade, a cem por cento dos quantitativos registrados na presente Ata de Registro de Preços.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA - DO CANCELAMENTO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS.

O FORNECEDOR terá seu registro cancelado quando:

I - Descumprir as condições da Ata de Registro de Preços.

II - Não retirar a respectiva nota de empenho, no prazo estabelecido pela CONTRATANTE, sem justificativa aceitável.

III - Não aceitar reduzir o seu preço registrado, na hipótese de este se tornar superior àqueles praticados no mercado.

IV - Tiver presentes razões de interesse público.

PARÁGRAFO ÚNICO - O cancelamento de registro, nas hipóteses previstas, assegurados o contraditório e a ampla defesa, será formalizado por despacho da autoridade competente da CONTRATANTE.

O FORNECEDOR poderá solicitar o cancelamento do seu registro de preço na ocorrência de fato superveniente que venha comprometer a perfeita execução contratual, decorrente de caso fortuito ou de força maior devidamente comprovado.



PREFEITURA MUNICIPAL DE BARREIROS/PE
CNPJ sob o nº. 10.110.989/0001 - 40

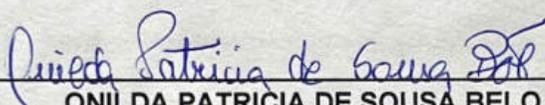
CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS Integram esta Ata, o Edital do Pregão Eletrônico N° 014/2023, seus Anexos e a proposta da empresa classificada em 1° lugar no certame supracitado.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Os casos omissos serão resolvidos com observância das disposições constantes do Decreto Federal N° 7.892, DE 23 DE JANEIRO DE 2013 e sua alteração o Decreto N° 9.488, DE 30 DE AGOSTO DE 2018.

PARÁGRAFO SEGUNDO - A publicação resumida desta Ata de Registro de Preços na imprensa oficial é condição indispensável para sua eficácia, será providenciada pela Contratante, que também disponibilizará no quadro de avisos do PREFEITURA MUNICIPAL de Barreiros.

PARÁGRAFO TERCEIRO - As questões decorrentes da utilização da presente ata, que não possam ser dirimidas administrativamente, serão processadas e julgadas no foro da cidade de BARREIROS – PE, com exclusão de qualquer outro.

E, por estarem assim, justas e contratadas, firmam o presente instrumento em 02 (duas) vias de igual teor e forma, na presença das testemunhas que também o subscrevem.



ONILDA PATRÍCIA DE SOUSA BELO

CONTRATANTE

Documento assinado digitalmente

gov.br

LUIZ FERNANDO CAUDURO JUNIOR

Data: 06/10/2023 08:42:26-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

**INNOVA EDUCAÇÃO COMERCIO DE
 PRODUTOS EDUCACIONAIS LTDA**

CONTRATADO