

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 011/2024

Aos vinte e nove dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte e quatro, pelo presente instrumento, o Consórcio Intermunicipal do Desenvolvimento Econômico e Social do Vale do Rio Cuiabá, Pessoa Jurídica de Direito Público, inscrito no CNPJ/MF sob o nº. 07.950.742/0001-27, com sede na Rua Professor João Félix, nº. 1.024, Bairro Lixeira na cidade de Cuiabá/MT, neste ato representado por seu Diretor Executivo Sr. Antenor de Figueiredo Neto, portador da Carteira de Identidade RG nº. 03379760 SJ-MT e do CPF nº. 283.930.901-72 denominado simplesmente CONTRATANTE e a empresa GJR EDITORA E COMÉRCIO LTDA, inscrita no CNPJ/MF nº. 46.981.645/0001-53, com sede na Rua Francisco Gomes, 75, sala nº 801, 8º Andar, Empresarial Plaza 14 de setembro, Jardim Paulistano, Presidente Prudente/SP, CEP 19013-780, representada neste ato pelo seu Representante Legal, Sr. Gerismar José Cavalcante Junior, portador da Carteira de Identidade n.º 28.352.781-X, CPF/MF n.º 109.222.868-33, doravante denominada FORNECEDORA, considerando o resultado da licitação na modalidade de PREGÃO ELETRÔNICO/REGISTRO DE PREÇOS Nº. 004/2024 do Processo Administrativo nº 004/2024 RESOLVE registrar os preços, nas quantidades estimadas anual, de acordo com a classificação por ela alcançada dos LOTES 01, 02, 03, 04, 05 e 06, atendendo as condições previstas no Instrumento Convocatório, e as constantes desta Ata de Registro de Preços, sujeitando-se as partes às normas constantes da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, no Decreto n.º 11.462, de 31 de março de 2023, e em conformidade com as disposições a seguir.

1. DO OBJETO

1.1 A presente Ata tem por objeto o Registro de Preços para futuro e eventual Fornecimento de artigos fungíveis de consumo paradidático ou acervo, intensivos em tecnologia ou sobre temas contemporâneos, de forma compartilhada, em atendimento as necessidades dos municípios do Consórcio Intermunicipal de Desenvolvimento Econômico e Social do Vale do Rio Cuiabá, nos termos da tabela abaixo, conforme condições e exigências estabelecidas neste instrumento.

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:

LOTE 1 – Soluções de Tecnologia Educacional

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LICENÇAS DE SOLUÇÃO DE PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM ON-LINE COM CONTEÚDOS INTERATIVOS, COM APLICATIVO OFF-LINE. LICENÇA ANUAL.	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	70.000	R\$ 259,00	R\$ 18.130.000,00
2	LICENÇAS DE APLICATIVO DE CRIAÇÃO E DISPONIBILIZAÇÃO DE CONTEÚDOS INTERATIVOS. LICENÇA ANUAL.	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	3.000	R\$ 229,00	R\$ 687.000,00
3	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL EXPRESSÕES E MOVIMENTOS. LICENÇA ANUAL.	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	50.000	R\$ 179,00	R\$ 8.950.000,00

4	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL LINGUAGENS E INFLUÊNCIAS. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	50.000	R\$ 179,00	R\$ 8.950.000,00
5	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL NATUREZA E SOCIEDADE. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	50.000	R\$ 179,00	R\$ 8.950.000,00
6	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL MATEMÁTICA LÚDICA. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 179,00	R\$ 6.265.000,00
7	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL ALFABETO LÚDICO. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 179,00	R\$ 6.265.000,00
8	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL DE CANTIGAS POPULARES. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	23.000	R\$ 179,00	R\$ 4.117.000,00
9	LICENÇAS DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL DE CONTOS. LICENÇA ANUAL.	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	23.000	R\$ 179,00	R\$ 4.117.000,00
10	HORAS DE SUPORTE TÉCNICO-PEDAGÓGICO, INCLUINDO CAPACITAÇÃO E ATENDIMENTO AS UNIDADES ESCOLARES. 00074628	MULTIMÍDIA EDUCACIONAL	50.000	R\$ 240,00	R\$ 12.000.000,00
Setenta e oito milhões, quatrocentos e trinta e um mil reais					R\$ 78.431.000,00

Lote 1 - Item 1 - Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem on-line, aplicativo off-line e aplicativo de criação de aulas, incluindo aulas interativas.

2.2 - A **Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem Online** deve permitir acesso por meio de diferentes métodos de autenticação, incluindo usuário Google ou similar para sistemas Windows, Linux e Android, bem como acesso por usuário Apple para iOS. Além disso, deverá ser possível o acesso por meio de informações como CPF, RA, RG ou nome, acompanhado de senha, com suporte a autenticação de dois fatores, que inclui a geração de códigos QR e códigos de expiração curta, semelhantes ao Microsoft Autenticador e/ou Google Autenticador;

2.3 - A autenticação dos usuários por meio de CPF, RA, RG ou nome, mais senha, deve ser reforçada com autenticação de dois fatores, envolvendo a geração de códigos enviados previamente por e-mail. Deve ser possível configurar diferentes níveis de acesso, no mínimo, distinguindo entre alunos, professores e gestores.

2.4 - A Plataforma deve operar em servidores espelhados, garantindo redundância de conexão à internet, sistema de refrigeração, controle de umidade, backup e fornecimento de energia, com o objetivo de garantir uma disponibilidade mínima de 99,9% e segurança de acesso restrito, controlado e identificado às instalações. Deve incorporar o protocolo SSL (Secure Sockets Layer), que proporciona criptografia aos dados transmitidos, garantindo que todo o gerenciamento possa ocorrer integralmente online por meio da internet. Deve estar em conformidade com o padrão SCORM e atender às regulamentações da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD);

2.5 Os conteúdos interativos disponíveis na Plataforma devem estar alinhados à BNCC de acordo com as áreas do conhecimento para a Educação Infantil, do Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano e EJA, totalizando, no mínimo 3.000 aulas, contendo no mínimo doze mil objetos de aprendizagem, devidamente alinhados com o ano de estudo do aluno e com as competências e habilidades da BNCC. As aulas interativas devem gerar estatísticas de uso dentro da plataforma, com seleção por período, com datas de disponibilização, quantidades de alunos com pontuação, sem pontuação e o percentual de utilização;

2.6 A Plataforma deve possuir aplicação de provas em tempo real, com lista de provas em andamento, quantidade de alunos com provas feitas e quantidade de alunos com provas a fazer, nome dos alunos, nota alcançada, data e hora da nota gravada, status de prova completa e prova incompleta, com possibilidade de anulação de prova incompleta durante sua realização;

2.7 A Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem deve possuir recursos de compartilhamento de aulas interativas com escolas e turmas; recursos de disponibilização de atividades com agendamento de data e hora de início e data e hora de final; recursos de envio via e-mail com registro de cada atividade feita mostrando as respostas certas ou erradas e pontuação final; deve possuir recurso de recuperação das atividades detalhadas das aulas interativas, com apuração do registro de cada atividade feita, certas ou erradas e pontuação final; deve possuir recursos de baixar as informações das atividades feitas nas aulas interativas em CSV ou TXT; deve possuir recurso de gerar PDF com registro de cada atividade feita mostrando as respostas certas ou erradas e pontuação final; deve possuir recurso de publicação de novas aulas interativas; deve permitir a seleção de períodos de sete, quatorze, vinte e oito, trinta dias, hoje, ontem, esta semana, semana passada, este mês, mês passado, este ano, ano passado e períodos personalizados onde se possa selecionar datas do calendário para início e fim para visualização das informações das atividades feitas nas aulas interativas, por aluno, por turma;

2.8 Deve possuir recursos para cadastrar as habilidades numéricas de currículo próprio, seja estadual ou municipal, e suas descrições; deve possuir recursos para que as aulas interativas sejam sincronizadas e baixadas em aplicativo e possam ser utilizados off-line;

2.9 A Plataforma deve permitir o recebimento de arquivos como imagens, textos, planilhas, apresentações, vídeos com recursos de avaliação da entrega com atribuição de pontuação, possibilidade de digitar feedback para o aluno e marcação que obrigue o aluno a refazer a atividade, caso o professor deseje. Na nova entrega de arquivo, os mesmos recursos devem estar disponíveis, tanto para avaliação, como para feedback e exigência de refazer, caso necessário;

2.10 Deve possuir atividades interativas com funcionalidades de acerto ou erro com pontuação; ofertar atividades interativas com funcionalidades de apresentação final da lista de atividades, seus descritivos, a resposta correta ou não, e o texto da resposta correta, somatório final de pontuação; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de aumento e diminuição de fonte de letra; deve possuir funcionalidades de bloqueio de som; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de contraste normal, escala de cinza e alto contraste; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de enviar por e-mail o resultado detalhado, com lista de atividades, seus descritivos, a resposta correta ou não, e o texto da resposta correta, somatório final de pontuação; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de gravar o desempenho final; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de somatória da pontuação visível; com funcionalidades de somatória final de pontuação; deve possuir atividades interativas com funcionalidades de tentativas limitadas; deve possuir atividades interativas com funcionalidades responsivas; deve possuir atividades interativas com telas com conteúdo em texto e sua respectiva narração, quando adequado ao nível educacional do aluno; deve disponibilizar aulas interativas com telas com atividades interativas de múltipla escolha de textos, telas com atividades interativas de múltipla escolha de imagens, telas com atividades interativas de preenchimento de lacuna, telas com atividades interativas de organizar sequências numéricas, telas com atividades interativas de reorganizar letras, sílabas, palavras; deve disponibilizar aulas interativas com telas com conteúdo de vídeos e imagens;

2.11 A Plataforma deve possuir recursos de acessibilidade devendo disponibilizar aulas interativas com telas com conteúdo com funcionalidades de aumento e diminuição de fonte de letra; aulas interativas com telas com conteúdo com funcionalidades de contraste normal, escala de cinza e alto contraste;

2.12 A Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem deve possuir o recurso de realizar aulas ao vivo, para a realização de videoconferência síncrona; deve permitir ao usuário fazer o gerenciamento das aulas ao vivo de uma forma simples e prática; deve permitir compartilhar informações com suas turmas; deve permitir gerir a lista de presença dos estudantes; deve manter um histórico dos registros de todos os eventos ao vivo compartilhados com as turmas por todos os professores, facilitando a consulta posterior; deve permitir que o professor confira todo o histórico dos eventos dos quais os alunos da turma participaram; deve apresentar os registros de forma agrupada por mês;

2.13 A Plataforma deve permitir a inserção e o gerenciamento de trilhas de aprendizagem com mecanismo de ensino/aprendizagem gamificado no qual o aluno realiza uma jornada de estudos composta por eixos, habilidades com aulas que abordam um tema ou assunto; as trilhas de aprendizagem devem garantir ao aluno o conhecimento,

aprendizagem e avaliação do desempenho do tema abordado, submetendo o mesmo a conteúdos de aulas interativas diferentes de acordo com seu desempenho; deve possuir painel da trilha para ver os **eixos** contidos individualmente e em grupo, com suas habilidades, reportando a seleção de aulas que devem formar a jornada de estudo planejada pelo professor; deve indicar o nome de cada eixo e a quantidade de habilidades que o aluno terá que percorrer para concluí-lo; deve permitir visualizar o progresso do aluno em cada eixo por meio da porcentagem indicada na tela; deve atribuir incentivo ao aluno de acordo com a nota adquirida, sendo eles a partir de critérios de avaliação de: razoável, bom e muito bom; a plataforma não deve exibir nenhum incentivo até que se realize alguma tentativa de conclusão por parte do aluno, independente do seu status de aprovação;

2.14 Deve existir uma quantidade mínima de aulas interativas a serem realizadas dentro de cada habilidade, permitindo ao professor definir a regra ao criar a trilha; o aluno deve realizar as aulas até que consiga a média e execute a quantidade mínima de aulas exigida pela regra da trilha; a cada aula realizada pelo aluno na trilha deve ser atribuída uma nota, essa nota deve ser multiplicada pelo peso da aula configurada pelo professor ao criar as regras da trilha, sendo então somadas e divididas pela soma de todos os pesos, formando assim a média que o aluno precisará alcançar para conseguir a aprovação daquela habilidade;

2.15 A plataforma deve permitir ao aluno acompanhar o seu progresso e desempenho na trilha de aprendizagem; deve permitir até cinco níveis de dificuldade para a configuração da trilha de aprendizagem, sendo: **Muito fácil; fácil; médio; difícil; muito difícil**; deve possuir ranking por turma, permitindo que o aluno veja as três primeiras posições e a sua própria posição; deve permitir que o professor visualize todos os alunos da turma; deve possuir relatório por trilha; relatório de desempenho dos alunos em cada habilidade do eixo; média de cada habilidade através de gráfico; deve possuir relatório por habilidade da trilha, mostrando o desempenho dos alunos em cada aula da habilidade, com atribuição de média de nota;

2.16 A Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem deve possuir função de reportar erro e deve estar disponível em toda a plataforma, permitindo que alunos e professores indiquem qualquer tipo de inconsistência tanto na própria plataforma quanto nas aulas, para que o problema indicado seja identificado e resolvido o mais rápido possível;

2.17 O **Aplicativo de aulas off-line** deve estar disponível nas versões iOS e Android; deve estar adequado a LGPD; deve possuir controle de sincronização de aulas interativas com a Plataforma de gestão de conteúdos e aprendizagem; deve possuir atividades interativas educacionais off-line com erros, acertos e pontuação final; Deve possuir o recurso de notificação a cada aula ou trilha nova compartilhada pelo professor;

2.18 Deve possuir função de apagar todas as aulas interativas para liberar espaço; deve possuir controle de deletar individualmente as aulas interativas para liberar espaço; deve possuir controle de configuração de sincronização automática, manual, somente Wi-Fi; deve permitir a sincronização de download individual das aulas interativas;

2.19 Deve possuir funcionalidade de acesso off-line com usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha; acesso online com usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha, e acesso por usuário conector Google ou similar para Android e conector Apple para iOS;

2.20 Deve possuir funcionalidade de sincronização online que permita receber novas aulas interativas para utilização online e off-line; deve possuir funcionalidade de sincronização online que permita centralizar os resultados de erros, acertos e pontuação final que tenham sido realizados off-line; deve permitir refazer as aulas interativas já feitas, organizar áreas separadas para as aulas interativas feitas e a fazer;

2.21 Deve possuir versão Windows 7 ou superior e Linux Educacional 6 ou superior, para permitir o uso em Desktop; deve possuir aulas interativas off-line com erros, acertos e pontuação final; deve possuir recursos com funcionalidade de leitura dos resultados dos erros, acertos e pontuação final por QRCODE off-line pelo professor, para posterior sincronização online das pontuações dos alunos com a Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem;

2.22 Deve possuir o recurso de Trilhas de Aprendizagem; deve permitir fazer a limpeza no armazenamento das trilhas de aprendizagem para liberação de espaço de memória do dispositivo utilizado;

2.23 Deve possuir sistema de monitoramento de erros; deve possuir sistema de checagem de versão.

2.24 O **Aplicativo de criação e disponibilização de conteúdos** deve possuir versão para Windows 7 ou superior e Linux Educacional 6 ou superior, com funcionalidade de uso que não dependa de conexão com Internet para criação; deve possuir padrão SCORM; deve estar adequado a LGPD;

2.25 Deve permitir criar atividades interativas que apresentem o resultado do feedback de acerto ou erro, com a apresentação da somatória da pontuação final, lista com seus descritivos, a resposta do aluno, correta ou não, e a resposta correta; deve permitir buscar e configurar as habilidades numéricas da BNCC e suas descrições para personalizar as aulas interativas; deve permitir buscar e configurar as habilidades numéricas de currículo próprio, seja estadual ou municipal, e suas descrições para personalizar as aulas interativas;

2.26 Deve possuir recursos para configurar as aulas interativas com pelo menos três tipos de tentativas de erro, bloqueando a alteração do resultado após a quantidade que foi configurada; deve permitir configurar as aulas interativas com pelo menos três tipos de feedback: feedback de atividade concluída, sem indicar acerto ou erro, porém registrando o desempenho, feedback de que houve acerto ou erro, feedback com acerto e erro configurável, onde seja possível estabelecer mensagens customizadas de erro e acerto com imagem, texto e áudio;

2.27 O Aplicativo de criação deve permitir a criação de ambientes com atividades interativas de múltipla escolha de textos, com atividades interativas de múltipla escolha de imagens, com atividades interativas de preenchimento de lacuna, com atividades interativas de organizar sequências numéricas, com atividades interativas de organizar letras, sílabas, palavras, com atividades interativas de associar por meio de arrastar e soltar textos e imagens, com atividades interativas de ligar textos com texto, imagens com textos, imagens com imagens;

2.28 Deve permitir a criação de ambientes com incorporação de games, quadros de desenho, vídeos, documentos, planilhas, apresentação e formulários online, quando houver conexão de Internet; deve permitir a criação de ambientes com inserção de arquivos para download; deve permitir a criação de ambientes com inserção de áudio com funcionalidades de linha do tempo, play, pause; com inserção de imagem com funcionalidades de colar, cortar em tamanhos padronizados de um por um, quatro por três, dezesseis por nove e livre, e campo para inserir áudio descrição e legenda; com inserção de texto com funcionalidades de negrito, sublinhado, itálico, lista de marcadores, lista numerada, título, alinhar à esquerda, centralizar, justificar e inserir link;

2.29 Deve permitir a inserção de texto com recursos próprios de gravar sons e narração; com inserção de vídeo com funcionalidades de inserir título, áudio descrição, legenda, imagem de abertura e compactador automático para otimizar o tamanho e definição para Web; permitir a entrega de arquivos como imagens, textos, planilhas, apresentações;

2.30 Deve permitir gerar automaticamente informações de conformidade demonstrando erros de criação com os seguintes alertas mínimos: ausência de texto no enunciado, ausência de imagem, resposta não pode ser vazia, ausência de respostas nas alternativas, ausência de preenchimento de alternativa, ausência de resposta correta, ausência de arquivo de áudio, ausência de arquivo de vídeo, ausência de arquivo para download, ausência de objeto incorporado, texto vazio, ausência de descrição da imagem;

2.31 Deve permitir a importação de ambientes anteriormente criadas; permitir a publicação na Plataforma de Gestão de Conteúdos e Aprendizagem online; deve permitir a visualização dos conteúdos e atividades produzidos com recursos de acessibilidade: aumento e diminuição de fonte de letra; contraste normal, escala de cinza e alto contraste; bloqueio de sons do tema educacional, estrutura de navegação e recursos de feedback de erro e acerto que possibilitem a utilização de tecnologias assistivas de leitura de tela e recursos responsivos;

2.32 Deve possuir status de conformidade sempre visível alertando para eventuais inconsistências.

Lote 1 - Item – 02 – Aplicativo de criação e disponibilização de conteúdos deverão possuir as seguintes características mínimas:

2.33 O **Aplicativo de criação e disponibilização de conteúdos** deve possuir versão para Windows 7 ou superior e Linux Educacional 6 ou superior, com funcionalidade de uso que não dependa de conexão com Internet para criação;

- 2.34 Deve possuir padrão SCORM;
- 2.35 Deve estar adequado a LGPD;
- 2.36 Deve possuir recursos para atividades interativas que apresentem o resultado do feedback de acerto ou erro, com a apresentação da somatória da pontuação final, lista com seus descritivos, a resposta do aluno, correta ou não, e a resposta correta;
- 2.37 Deve possuir recursos para buscar e configurar as habilidades numéricas da BNCC e suas descrições para personalizar as aulas interativas;
- 2.38 Deve possuir recursos para buscar e configurar as habilidades numéricas de currículo próprio, seja estadual ou municipal, e suas descrições para personalizar as aulas interativas;
- 2.39 Deve possuir recursos para configurar as aulas interativas com pelo menos três tipos de tentativas de erro, bloqueando a alteração do resultado após a quantidade que foi configurada;
- 2.40 Deve possuir recursos para configurar as aulas interativas com pelo menos três tipos de feedback: feedback de atividade concluída, sem indicar acerto ou erro, porém registrando o desempenho; feedback de que houve acerto ou erro; feedback com acerto e erro configurável, onde seja possível estabelecer mensagens customizadas de erro e acerto com imagem, texto e áudio;
- 2.41 Deve possuir recursos para criação de ambientes com atividades interativas de múltipla escolha de textos, criação de ambientes com atividades interativas de múltipla escolha de imagens, criação de ambientes com atividades interativas de preenchimento de lacuna, criação de ambientes com atividades interativas de organizar sequências numéricas, criação de ambientes com atividades interativas de organizar letras, sílabas, palavras, criação de ambientes com atividades interativas de associar por meio de arrastar e soltar textos e imagens, criação de ambientes com atividades interativas de ligar textos com texto, imagens com textos, imagens com imagens;
- 2.42 Deve possuir recursos para criação de ambientes com incorporação de games, quadros de desenho, vídeos, documentos, planilhas, apresentação e formulários online, quando houver conexão de Internet;
- 2.43 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de arquivos para download;
- 2.44 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de áudio com funcionalidades de linha do tempo, play, pause;
- 2.43 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de imagem com funcionalidades de colar, cortar em tamanhos padronizados de um por um, quatro por três, dezesseis por nove e livre, e campo para inserir áudio descrição e legenda;
- 2.44 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de texto com funcionalidades de negrito, sublinhado, itálico, lista de marcadores, lista numerada, título, alinhar à esquerda, centralizar, justificar e inserir link;
- 2.45 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de texto com recursos próprios de gravar sons e narração;
- 2.46 Deve possuir recursos para criação de ambientes com inserção de vídeo com funcionalidades de inserir título, áudio descrição, legenda, imagem de abertura e compactador automático para otimizar o tamanho e definição para Web;
- 2.47 Deve possuir recursos para criação de ambientes de entrega de arquivos como imagens, textos, planilhas, apresentações;
- 2.48 Deve possuir recursos para gerar automaticamente informações de conformidade demonstrando erros de criação com os seguintes alertas mínimos: ausência de texto no enunciado, ausência de imagem, resposta não pode ser vazia, ausência de respostas nas alternativas, ausência de preenchimento de alternativa, ausência de resposta correta, ausência de arquivo de áudio, ausência de arquivo de vídeo, ausência de arquivo para download, ausência de objeto incorporado, texto vazio, ausência de descrição da imagem;

2.59 Deve possuir recursos para importação de ambientes anteriormente criadas;

2.60 Deve possuir recursos para publicação no ambiente online de aulas interativas;

2.61 Deve possuir recursos para visualização dos conteúdos e atividades produzidos com recursos de acessibilidade: aumento e diminuição de fonte de letra; contraste normal, escala de cinza e alto contraste; bloqueio de sons do tema educacional, estrutura de navegação e recursos de feedback de erro e acerto que possibilitem a utilização de tecnologias assistivas de leitura de tela e recursos responsivos;

2.62 Deve possuir status de conformidade sempre visível alertando para eventuais inconsistências;

CARACTERÍSTICAS MÍNIMAS GERAIS PARA A GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL – LOTE 1 - ITENS 3,4,5,6,7,8,9

2.63 Deverá disponibilizar ambiente com Gamificação em nuvem, com recurso de acesso por usuário conector Google ou similar para Windows, Linux, Android;

2.64 Deverá disponibilizar ambiente com recurso de acesso por usuário conector Apple para iOS;

2.65 Deverá disponibilizar recurso de acesso por usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha;

2.66 Deverá disponibilizar recursos habilitação da autenticação em dois fatores, com requisição código de autenticação via e-mail ou por meio de aplicativos de autenticação como Google/Microsoft Authenticator, ou similar.

2.67 Deverá disponibilizar recursos de habilitação de “reCAPTCHA” caso o usuário erre a senha determinada quantidade de vezes, para proteção contra invasão por robôs automatizados.

2.68 Deverá disponibilizar recursos de descoberta de dispositivos conectados com último acesso e nome do dispositivo, bem como funcionalidade de desconectar dispositivos.

2.69 Deverá disponibilizar recursos de impedimento de mudança de nome do usuário, para prevenir que nomes indevidos sejam incluídos pelos alunos.

2.70 Deverá disponibilizar recursos de forçar nova senha ao logar.

2.71 Deverá disponibilizar recursos de compatibilidade com os principais navegadores de internet em ambientes de computadores, notebooks, tablets e smartphones, para utilização em ambientes Windows, Linux, Android, iOS, ChromeOS;

2.72 Deverá disponibilizar recursos para imprimir os relatórios;

2.73 Deverá disponibilizar recursos de ranking com a pontuação atingida;

2.74 Deverá disponibilizar recursos de ranking para o aluno com a pontuação dos três primeiros colocados, troféus ou medalhas de diferenciação dos colocados e sua própria posição;

2.75 Deverá disponibilizar recursos de ranking para o professor com a pontuação de todos os alunos;

Deverá disponibilizar recursos de ranking com a somatória do tempo de atividades dos alunos na Gamificação;

2.76 Deverá disponibilizar recursos de histórico do desempenho das pontuações obtidas nos temas/fases, dentro da Gamificação;

2.77 Deverá disponibilizar recursos de relatórios detalhados por fase, com lista de alunos contendo a maior pontuação, tempo de execução, data, média dos alunos;

2.78 Deverá disponibilizar recursos de botões de navegação de avançar e retroagir dentro do tema/fase;

2.79 Deverá disponibilizar recursos de conteúdo em texto e sua respectiva narração, adequado ao nível educacional do aluno;

2.80 Deverá disponibilizar recursos de telas com conteúdo responsivo;

- 2.81 Deverá disponibilizar recursos de telas com conteúdo com funcionalidades de aumento e diminuição de fonte de letra;
- 2.82 Deverá disponibilizar recursos de telas com conteúdo com funcionalidades de contraste normal, escala de cinza e alto contraste;
- 2.83 Deverá disponibilizar recursos de telas com conteúdo funcionalidades de bloqueio de som;
- 2.84 Deverá disponibilizar recursos de navegação pelo teclado para usuários com baixa mobilidade;
- 2.85 Deverá disponibilizar recursos de acesso desta Gamificação no mesmo ambiente das demais Tecnologias Educacionais, ou seja, na mesma URL, com possibilidade de acesso em URL específica, a critério da equipe de coordenação, a ser decidido caso a caso, em função das necessidades pedagógicas da rede municipal de educação.
- 2.86 Deverá disponibilizar recursos de temas/fases em sequência, com flexibilidade de exigir pontuação mínima em percentual, por exemplo, 60% ou 70%, assim por diante, em cada tema/fase, para liberação do tema/fase subsequente, bem como a possibilidade de liberação das fases, sem sequência obrigatória;
- 2.87 Deverá disponibilizar recursos de habilitação tela cheia para melhor imersão do aluno na Gamificação.
- 2.88 Deverá disponibilizar recursos de inclusão de guia ou manual ou material de apoio em PDF para os alunos.

CARACTERÍSTICAS MÍNIMAS ESPECÍFICAS PARA A GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL – LOTE 1 - ITENS 3,4,5,6,7,8,9

Lote 1 - Item – 03 - Gamificação Educacional Expressões e Movimentos deverá possuir as seguintes características mínimas:

- 2.89 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases ligados às artes: A dança no Brasil, A evolução da dança na história, A importância e o poder da música, Características dos instrumentos musicais, Classificações da dança, Companhias de dança do Brasil, Dança contemporânea, Dança e saúde, Elementos da música, Elementos que constituem o movimento, Elementos teatrais, Fatores do movimento, Fontes sonoras, Gêneros musicais: axé, pop e música clássica, Gêneros musicais: forró, rock e funk, Grupos de dança contemporânea, Imitação e faz de conta, Importantes escolas de dança, Improvisação e criação do movimento, Improvisação teatral, Improvisações, composições e sonorização, Manifestações teatrais, Movimentos de dança, O corpo e a dança, Os valores da dança, Processos de criação de dança, Sociedade e música, Teatralidades, Teatralidades da vida cotidiana, Usos e funções da música, Voz e movimentos;
- 2.90 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;
- 2.90 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;
- 2.91 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;
- 2.92 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.
- 2.93 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;
- 2.94 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 04 - Gamificação Educacional Linguagens e Influências deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.95 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases ligados às artes: A arte da animação, A evolução do cinema no Brasil, A noite estrelada de Van Gogh, A persistência da memória de Salvador Dalí, Agentes Picasso, Artista, artesão e curador, Artistas folclóricos brasileiros, Barroco, Brincadeiras tradicionais brasileiras, Brinquedos do sistema da arte, Agentes do sistema: instituições, Agentes do sistema: mercado, Algumas obras de performance, Arte computacional, Arte e tecnologia, Arte sustentável, Artes gráficas, Artes visuais tradicionais e contemporâneas, Artista Pablo populares culturais, Canções populares, Cenografia, Cinema, Cirandas, Colagem, Compreendendo as partes musicais, Contos indígenas, Contos populares, Contos populares brasileiros, Contos populares de outros países, Coreografia, Cubismo, Dadaísmo, Danças populares, Danças populares pelo mundo, Desenho, Desenvolvendo a arte visual, Elementos africanos na arte brasileira, Elementos da arte indígena brasileira, Elementos das artes visuais, Elementos que constituem a arte visual, Escultura, Escultura o pensador de Auguste Rodin, Estilos visuais, Expressionismo, Fauvismo, Folclore brasileiro, Fotografia, Fotografia artística, Frida Kahlo, Futurismo, História da arte de desenhar, História das artes gráficas, Impressionismo, Influência africana na arte brasileira, Influência europeia na arte brasileira, Influência indígena na arte brasileira, Instalação artística, Instituições artísticas, Jogos eletrônicos, Jogos populares, Lendas folclóricas: boto, lobisomem e vitória-régia, Lendas folclóricas: curupira, mula e iara, Lendas folclóricas: saci, cuca e boitatá, mecânica, Modelagem, Modernismo, Mona Lisa, Museus e galerias, Musicais, Naturalismo, O grito de Edvard Munch, O início do cinema no Brasil, O nascimento de Vênus de Sandro Botticelli, O pescador de Tarsila do Amaral, Obras de instalação artística, Origami, Performance, Pintores regionais, Pintura, Pintura corporal, Pós-modernismo, Processo de criação dos quadrinhos, Processos de criação, Profissionais da arte, Quadrinhos, Realismo, Renascimento, Retirantes de Candido Portinari, Romantismo, Rotoscopia, tipografia e Stop Motion, Simbolismo, Surrealismo, Técnicas da pintura, Tipos de artes gráficas, Tipos de colagem, Transformando lixo em arte;

2.96 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.97 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.98 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.99 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.100 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.101 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 05 - Gamificação Educacional Natureza e Sociedade deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.102 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases: A água na natureza, Agricultura, pecuária e extrativismo, Água recurso natural e consciente, Água: recurso natural em risco, Aprendendo sobre migrações, As atividades de trabalho em meu cotidiano, As estações do ano, As legendas e os símbolos cartográficos, As migrações e a formação do meu bairro, As paisagens, As paisagens e suas transformações, As paisagens se modificam, As regiões do Brasil, As tradições e os costumes das pessoas do meu bairro, Atividades do dia e atividades da noite, Atividades econômicas e o impacto sobre a natureza, Atividades extrativistas, Atividades extrativistas e o impacto ambiental, Brasil uma mistura de culturas, Brincadeiras antigas e atuais, Brincando com a natureza, Brincando com as partes da casa, Buscando soluções para os problemas de lixo e saneamento, Campo e cidade: modos de vida distintos, Ciclos naturais e vida cotidiana, Comunicação e meios de transporte, Condições de vida nos lugares de

vivência, Conhecendo as profissões, Conhecendo o ambiente, Construindo um mapa para a escola, Cuidando do ambiente em que vivemos, Cuidando do planeta, Descobrimos o Brasil, Desenhos, maquetes e mapas mentais, Desenvolvimento tecnológico e trabalho, Desvendando o clima, Diferentes modos de vida, Diferentes tipos de materiais, Diferentes tipos de moradia e objetos do cotidiano, Diversidade no Brasil, Estações do ano, Fontes de energia renováveis e não renováveis, Homem e a natureza - extrativismo, Jogos e brincadeiras em diferentes épocas e lugares, Lixo e coleta seletiva, Localizando-se por meio de representações espaciais, Lugares de convivência, Mapas e itinerários, Mapas, conexões e hierarquias entre cidades, Mapas, croquis e maquetes, Mapas: o que são?, Matéria-prima e produtos, Meios de transporte, Meios de transporte e o seu uso consciente, Minha casa em meio aos ritmos da natureza, Minha família, Movimentos migratórios, Mudanças e permanências, Município: estrutura e organização, O campo e a cidade – zona rural e urbana, O convívio e suas regras, O cotidiano e o trabalho, O modo de viver das pessoas em diferentes lugares, O mundo visto de várias maneiras, O sítio e a cidade e as contribuições culturais, O trabalho no campo, O trabalho no campo e na cidade, Observando as mudanças na natureza, Órgãos do poder público e espaços e privados, Os diferentes modos de vida, Os diferentes usos de praças públicas, Os lugares de vivência, Os lugares que frequentamos em nosso cotidiano, Os meios de transporte e comunicação, Os movimentos migratórios, Os tipos de trabalho, Os usos dos espaços públicos, Os usos dos espaços públicos, Paisagem natural e paisagem cultural, Poluição ambiental, Pontos cardeais e localização, Povos e comunidades no Brasil, Processos migratórios e identidade brasileira, Qual é a posição?, Recursos naturais: solo e água no campo e na cidade, Referências espaciais, Regras de convívio em diferentes espaços, Relações entre a cidade e o campo, Roupas/alimentação de acordo com o clima e umidade do ar, Semelhanças e diferenças entre meus lugares de vivência, Superfície terrestre, Terras indígenas e comunidades quilombolas, Tipos de moradias, Tipos de trabalho em lugares e tempos diferentes, Tradições e costumes, Transformações na paisagem, Transformações nas paisagens, Uso consciente na agricultura, Visão frontal, oblíqua e vertical;

2.103 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.104 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.105 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.106 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.107 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.108 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 06 - Gamificação Educacional Matemática Lúdica deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.109 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases ligados à Matemática, dentro dos quais deverão ser apresentadas atividades desafiadoras, interativas: as formas geométricas no cotidiano, as posições e direções das formas geométricas, espaço e localização, gráficos e tabelas, grandezas no cotidiano, medidas de valor real, medidas no cotidiano, medidas padronizadas e não padronizadas, numeração decimal e sequência, numeração e comparação, o sistema de numeração decimal, resolução de problemas, sequência e quantidade, somar, subtrair e dividir;

2.110 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de

arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.111 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.112 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.113 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.114 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.115 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 7 - Gamificação Educacional Alfabeto Lúdico deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.116 Deverá disponibilizar pelo menos todas as letras do alfabeto brasileiro, com pelo menos vinte temas/fases;

2.117 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.118 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.119 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.120 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.121 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.122 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 8 - Gamificação Educacional de Cantigas Populares deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.123 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases ligados às cantigas infantis pelo menos os seguintes temas/fases: A bandinha, A barata diz que tem, A dona aranha, A galinha do vizinho, A linda rosa juvenil, A pulga e o percevejo, Aí eu entrei na roda, Alecrim dourado, Atirei o pau no gato, Borboletinha, Ciranda cirandinha, De abóbora faz melão, Fui morar numa casinha, Indiozinhos, Janelinha, Marcha soldado, Meu limão, meu limoeiro, Meu pintinho amarelinho, O sapo não lava o pé, Papagaio louro, Peixe vivo, Pirulito que bate-bate, Pombinha branca, Quem me ensinou a nadar, Sapo cururu, Se essa rua fosse minha, Um dois feijão com arroz;

2.124 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.125 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.126 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.127 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.128 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.129 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 9 - Gamificação Educacional de Contos deverá possuir as seguintes características mínimas:

2.130 Deverá disponibilizar pelo menos os seguintes temas/fases: A assembleia dos ratos, A bela adormecida, A bela e a fera, A branca de neve, A cigarra e a formiga, A galinha dos ovos de ouro, A lebre e a tartaruga, A onça e o bode, A menina polegar, A pomba e a formiga, A princesa e a ervilha, A raposa e as uvas, A raposa e o corvo, Cachinhos dourados e os três ursos, Chapeuzinho vermelho, Cinderela, João e maria, João e o pé de feijão, Lenda ubuntu, O cachorro e o crocodilo, O gato de botas, O leão e o rato, O mosquito e o touro, O patinho feio, O príncipe sapo, O rato do campo e o rato da cidade, O sapo com medo d'água, O soldadinho de chumbo, Os três porquinhos, Os viajantes e o urso, Pinóquio, Rapunzel;

2.131 Deverá disponibilizar recursos para que cada tema/fase tenha conteúdo específico com imagens, sons, atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento, atividade interativa de arrastar e soltar, atividade interativa de ligar e associar que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para finalizar cada tema/fase;

2.132 Deverá disponibilizar recursos de até duas tentativas para obter sucesso em cada atividade interativa;

2.133 Deverá disponibilizar recursos para gravar a pontuação obtida ao final do tema/fase, com a apresentação da resposta correta e errada por atividade, e opção de gravar pontos para registrar o desempenho;

2.134 Deverá disponibilizar recursos para registro do desempenho caso o aluno feche o tema/fase antes de concluir, registrando a pontuação e a tentativa parcial.

2.135 Deverá disponibilizar recursos para que o aluno possa realizar novamente o tema/fase, podendo melhorar sua pontuação, considerando a melhor das pontuações entre as tentativas;

2.136 Deverá disponibilizar recursos de mensagem de não atingimento do percentual mínimo, quando houver, com obrigatoriedade de fazer novamente para avançar de fase;

Lote 1 - Item – 10 - Suporte Técnico-pedagógico, incluindo capacitação de professores, gestores municipais e Unidades Escolares:

2.137 Deverá ser fornecido suporte técnico-pedagógico para professores e gestores municipais de forma remota através de e-mail, ticket de chamada, telefone. Deverá ser realizada capacitação de professores e gestores municipais de educação com a finalidade de utilização dos recursos disponibilizados, bem como a emissão de certificados, através de oficinas presenciais e de módulos através de EAD;

2.138 Deverá a Secretaria Municipal de Educação criar as condições para que nas capacitações presenciais possam acontecer, sendo definido previamente a quantidade de horas presenciais não ultrapassando dez por cento das horas de suporte totais contratadas.

2.139 Deverão ser entregues relatórios de todas as atividades de suporte realizadas de acordo com a carga horária definida para a prestação do serviço onde deverão constar: tipo do serviço realizado (suporte e/ou capacitação), prazo de início e fim, quantidade de horas aplicadas, relatório de suporte e atendimento às unidades escolares e a Secretaria de Educação.

LOTE 2 – Livros com ênfase em Língua Portuguesa

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: LEGENDA - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
2	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: DIÁRIO - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
3	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: MEMÓRIAS LITERÁRIAS - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
4	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: CARTA - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
5	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: RECEITA - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
6	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: BILHETE - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
7	LIVRO PRODUÇÃO DE TEXTO – GÊNERO: RELATO PESSOAL - AUTORES: CARMEN SILVIA P. COLAVITE DA FONSECA E RODRIGO DOS ANJOS SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 92,20	R\$ 3.227.000,00
8	LIVRO ORTOGRAFIAS REGULARES DIRETAS (LETRA E SOM) – VOLUME 1 – COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00
9	LIVRO ORTOGRAFIAS REGULARES CONTEXTUAIS – VOLUME 2 – COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00
10	LIVRO ORTOGRAFIAS REGULARES CONTEXTUAIS – VOLUME 3 – COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00
11	LIVRO ORTOGRAFIAS REGULARES CONTEXTUAIS – VOLUME 4 – COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00
12	LIVRO ORTOGRAFIAS REGULARES MORFOLÓGICAS – VOLUME 5 –	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00

	COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO				
13	LIVRO ORTOGRAFIAS IRREGULARES – VOLUME 6 – COLEÇÃO COMO SE ESCRIVE – AUTOR: PRISCILA DA SILVA DE MEDEIROS – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 85,60	R\$ 2.996.000,00
14	LIVRO SÍLABAS SIMPLES – COLEÇÃO ESTAÇÃO DAS SÍLABAS – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 81,90	R\$ 2.866.500,00
15	LIVRO SÍLABAS COMPLEXAS – COLEÇÃO ESTAÇÃO DAS SÍLABAS – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 81,90	R\$ 2.866.500,00
16	LIVRO SEPARAÇÃO SILÁBICA – COLEÇÃO ESTAÇÃO DAS SÍLABAS – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 81,90	R\$ 2.866.500,00
17	LIVRO CLASSIFICAÇÃO SILÁBICA – COLEÇÃO ESTAÇÃO DAS SÍLABAS – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 81,90	R\$ 2.866.500,00
Cinquenta e dois milhões e trinta e um mil reais					R\$52.031.000,00

LOTE 3 – Livros com ênfase em Musicalização Educacional

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – EDUCAÇÃO INFANTIL 4 ANOS – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
2	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – EDUCAÇÃO INFANTIL 4 ANOS – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
3	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – EDUCAÇÃO INFANTIL 5 ANOS – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
4	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – EDUCAÇÃO INFANTIL 5 ANOS – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
5	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 1º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00

6	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 1º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
7	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 2º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
8	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 2º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
9	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 3º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
10	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 3º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
11	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 4º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
12	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 4º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
13	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 5º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 245,50	R\$ 3.068.750,00
14	LIVRO EDUCAÇÃO MUSICAL – 5º ANO DO FUNDAMENTAL – COLEÇÃO DESAFIO EDUCACIONAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO PROFESSOR	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 259,90	R\$ 129.950,00
Vinte e dois milhões, trezentos e noventa mil e novecentos reais					R\$22.390.900,00

LOTE 4 – Livros com ênfase nas Competências Leitora

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LIVRO DATAS COMEMORATIVAS – PÁSCOA – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00

	SOUZA - COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO				
2	LIVRO DATAS COMEMORATIVAS – FESTA JUNINA – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA - COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
3	LIVRO DATAS COMEMORATIVAS – DIA DA MULHER – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
4	LIVRO DATAS COMEMORATIVAS – DIA DO TRABALHO – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
5	LIVRO DATAS COMEMORATIVAS – NATAL – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
6	LIVRO BEM-ESTAR – ÁGUA – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
7	LIVRO BEM-ESTAR – MEIO AMBIENTE – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
8	LIVRO BEM-ESTAR – HIGIENE BUCAL – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
9	LIVRO BEM-ESTAR – PRIMEIROS SOCORROS – PRODUÇÃO TEXTUAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
10	LIVRO BEM-ESTAR – ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
11	LIVRO CIDADANIA – CONSCIÊNCIA NEGRA – PRODUÇÃO TEXTUAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00

12	LIVRO CIDADANIA – TRÂNSITO – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
13	LIVRO CIDADANIA – DIVERSIDADE CULTURAL – PRODUÇÃO TEXTUAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
14	LIVRO CIDADANIA – CONVIVÊNCIA EM SOCIEDADE – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
15	LIVRO CIDADANIA – DIREITOS E DEVERES DAS CRIANÇAS – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
16	LIVRO CONTOS – CHAPEUZINHO VERMELHO – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
17	LIVRO CONTOS – OS TRÊS PORQUINHOS – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
18	LIVRO CONTOS – DOROTI E SEUS AMIGOS NA TERRA DE OZ – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
19	LIVRO CONTOS – PATINHO FEIO – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
20	LIVRO CONTOS – JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
21	LIVRO TRABALHO E CONSUMO – LUANA VAI ÀS COMPRAS – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
22	LIVRO TRABALHO E CONSUMO – AS ECONOMIAS DE LUIZA – COMPETÊNCIA	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00

	LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO				
23	LIVRO TRABALHO E CONSUMO – O QUE VOCÊ VAI SER QUANDO CRESCER? – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
24	LIVRO TRABALHO E CONSUMO – MEIOS DE COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA – PRODUÇÃO TEXTUAL – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
25	LIVRO TRABALHO E CONSUMO – O TRABALHO NO CAMPO E NA CIDADE – COMPETÊNCIA LEITORA – AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – COLEÇÃO PARQUE DO SABER – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$ 75,10	R\$ 2.628.500,00
Sessenta e cinco milhões, setecentos e doze mil e quinhentos reais					R\$65.712.500,00

LOTE 5 – Livro + Kit Educacional de Prevenção e Combate à Dengue

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LIVRO PLAYCOMBATE – AEDES AEGYPTI - O livro de trazer os seguintes conteúdos: O que é o Aedes Aegypti. As doenças que o Aedes transmite; Os sintomas de cada uma das doenças; as diferenças entre o Aedes Aegypti e o pernilongo comum; o ciclo de vida do Aedes Aegypti e suas etapas; como se dá a transmissão das doenças; as características dos sintomas de cada uma das doenças transmitidas pelo Aedes Aegypti; as consequências das doenças, como a Microcefalia entre outras; Formas de prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti. Itens do Kit: CARTAZ PARA DIVULGAÇÃO, em formato A3 impresso colorido em papel couchê gramatura no mínimo 90 gramas com informações resumidas dos conteúdos contidos no livro. No cartaz deverá estar impresso a logomarca do Município. CARTELA DE ADESIVOS PARA DIVULGAÇÃO, em tamanho A4 em papel couchê gramatura no mínimo de 75 gramas com no mínimo 6 adesivos destacáveis com impressão colorida contendo ações positivas para a prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti. JOGO DE TRILHA DO CONHECIMENTO PARA LAZER E APRENDIZADO em formato A3 em papel cartão gramatura no mínimo 280 gramas contendo um caminho de desafios possibilitando que tenha até	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	35.000	R\$197,80	R\$ 6.923.000,00

	quatro jogadores simultaneamente. Os desafios deverão ser contextualizados com a temática Aedes Aegypti. Em algumas casas da trilha deverá ser bonificações e punições de acordo com a descrição da casa, levando o jogador a avançar ou retroagir no jogo. Deverá possuir instruções impressas no próprio jogo. CARTAS PARA O JOGO DE TRILHA contidas em 6 folhas A4, formato 210 x 297 mm, couche brilho 250 g/m2, 4x1 cores, bem como os pinos, dado para montar, contendo ações referentes a prevenção e combate ao mosquito Aedes Aegypti para uso em conjunto com o jogo de trilha do conhecimento. CARTELA COM CÓDIGO INDIVIDUAL PARA JOGO DIGITAL com código para acessar um ambiente virtual on-line através de Navegadores de Internet Chrome e Firefox em computadores, notebooks, tablets e smartphones. O conteúdo do livro deverá estar ampliados na plataforma digital e deverá possuir atividades lúdicas e interativas com as seguintes características do sistema: deverá possuir código individualizado de acesso; o ambiente deverá ser amigável e contextualizado com a proposta acerca do assunto tratado no material sobre o Aedes Aegypti; deverá permitir cadastrar pelo menos dez pessoas/jogador, deverá possuir a função excluir jogador enquanto este não tiver registro de pontuação; o ambiente do jogo deverá possuir pelo menos cinco fases/etapas; cada fase deverá possuir um conteúdo específico com imagens, sons, vídeos e atividades interativas de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividades interativas de preenchimento de lacuna, atividades interativas de desembalarhar letras, que devem possuir feedback de erros e acertos, que deverão ser realizadas até o final para poder finalizar a fase; o game deverá possuir botões de navegação de avançar e retroagir; deverá possuir configurações de visualização com recursos de acessibilidade como: mudar o tamanho das letras, mudar o contraste das cores, exibir o conteúdo em preto e branco, e voltar as cores normalmente; deverá permitir ativar e desativar o som; deverá possuir o recurso de simplificação do menu de navegação, deverá possuir o recurso de legenda nos vídeos; deverá possuir o recurso áudio descrição nos vídeos. nas atividades o jogador deverá possuir até duas tentativas para acertar cada desafio; deverá possuir feedback da resposta a cada uma das atividades realizadas; deverá informar a pontuação obtida ao final da fase e possuir a opção de gravar pontos para registrar o desempenho; no painel principal do game deverá ser possível ver o desempenho das pontuações			
--	---	--	--	--

	obtidas nas fases; deverá possuir classificação de desempenho com parâmetros e premiação com troféus virtuais de recompensa pelo desempenho obtido; deverá possuir relatórios detalhados de cada fase com as informações de respostas a cada atividades; deverá permitir imprimir e exportar os relatórios; deverá possuir ícone de configurações que deverá permitir que o jogador altere opções do game; deverá possuir Menu de Ajuda com vídeo explicativo e manual do usuário; Deverá possuir recurso onde se possa ver o relatório completo de vários jogadores simultaneamente, com a possibilidade de salvar e imprimir. Deve seguir os princípios gerais definidos na Lei Brasileira da Inclusão, Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, para atingir a conformidade de abrangência geral é preciso apresentar evidências para os itens descritos a seguir: Robustez. O conteúdo deve ser robusto o suficiente para que possa ser interpretado de forma confiável por usuários com diferentes habilidades funcionais, incluindo aqueles que necessitam do uso de tecnologias assistivas por toda sua extensão. Autocontido. A tecnologia deve ser autossuficiente na apresentação do conteúdo e das funcionalidades propostas para atingir seus objetivos. Remoção de barreiras à percepção do conteúdo e das funcionalidades das tecnologias educacionais: Apresentar versão alternativa ao que é apresentado na interface em uso relevante aos objetivos do game. Permitir o controle do tempo de apresentação da informação ou dos conteúdos relevantes aos objetivos do game, quando apresentados (conteúdo e informação) em formato dependente de tempo. Prover versão alternativa em texto para conteúdos e elementos de navegação não textuais relevantes aos objetivos do game. Remoção de barreiras à operação das funcionalidades e elementos de navegação das tecnologias educacionais: Todas as funcionalidades relevantes aos objetivos do jogo ou de gestão devem estar disponíveis em formato alternativo de operação dos elementos de navegação e conteúdo. Garantir tempo suficiente para operação dos elementos de navegação e conteúdo relevantes aos objetivos do game. Remoção de barreiras à compreensão do conteúdo, funcionalidades e elementos de navegação das tecnologias educacionais: Textos e elementos não textuais linguísticos relevantes aos objetivos do game devem ser compreensíveis ao usuário final indicado no momento da proposição. Auxiliar os usuários a identificar os erros de uso das funcionalidades relevantes aos objetivos do game. Auxiliar os usuários a retornar ao uso do conteúdo gameficado após a identificação de			
--	--	--	--	--

	erros de uso relevantes aos objetivos do game. Manter ou adaptar a estrutura de navegação e dos conteúdos, relevantes aos objetivos do jogo ou de gestão, quando apresentados em formato alternativo, visando garantir a compreensão desses componentes. Devem ser fornecidas senhas de acesso ao jogo que permita cadastrar até dez outros jogadores, para que, a critério dos usuários, seja possível disseminar na família e na comunidade os conhecimentos veiculados pela tecnologia. A plataforma digital dos conteúdos gameificados deverá permanecer ativa pelo período de um ano a partir da data da entrega dos livros.				
Seis milhões, novecentos e vinte e três mil reais					R\$ 6.923.000,00

LOTE 6 – Livros com ênfase na melhoria do IDEB e na Proficiência de Aprendizagem

ITEM	DESCRIÇÃO	MARCA	QTDE	R\$ UNIT	R\$ TOTAL
1	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 1º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
2	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 1º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
3	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
4	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
5	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 3º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
6	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 3º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
7	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 4º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
8	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 4º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
9	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 5º ANO –	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00

	VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO				
10	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB LÍNGUA PORTUGUESA – 5º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
11	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 1º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
12	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 1º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
13	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 2º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
14	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 2º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
15	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 3º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
16	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 3º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
17	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 4º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
18	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 4º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
19	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 5º ANO – VOLUME 1 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
20	LIVRO DESAFIO EDUCACIONAL IDEB MATEMÁTICA – 5º ANO – VOLUME 2 - AUTOR: JOSÉ EDUARDO PEREIRA DE SOUZA – LIVRO DO ALUNO	MULTIMIDIA EDUCACIONAL	12.500	R\$243,90	R\$ 3.048.750,00
Sessenta milhões, novecentos e setenta e cinco mil reais.					R\$60.975.000,00

Valor total dos lotes 01 ao lote 06: **R\$ 286.463.400,00** (duzentos e oitenta e seis milhões, quatrocentos e sessenta e três mil e quatrocentos reais)

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

3 ÓRGÃO GERENCIADOR E PARTICIPANTE

3.1 O órgão gerenciador será o **Consórcio Intermunicipal de Desenvolvimento Econômico e Social do Vale do Rio Cuiabá**, pessoa jurídica de direito público, inscrito no CNPJ/MF sob o n.º 07.950.742/0001-27, com sede na Rua Professor João Félix, Número 1024, quadra 5 Lote 60, Bairro 8 da Lixeira, CEP 78.008-435, na cidade de Cuiabá – MT, neste ato representado por seu Diretor Executivo Sr. Antenor de Figueiredo Neto, portador da Carteira de Identidade RG n.º. 03379760 SJ-MT e do CPF n.º. 283.930.901-72 denominado simplesmente CONTRATANTE e os demais Municípios integrantes do CIDES VRC:

MUNICÍPIO	Nº CNPJ
Prefeitura Municipal de Acorizal	03.507.571/0001-05
Prefeitura Municipal de Barão de Melgaço	03.507.563/0001-69
Prefeitura Municipal de Chapada dos Guimarães	03.507.530/0001-19
Prefeitura Municipal de Cuiabá	03.533.064/0001-46
Prefeitura Municipal de Jangada	24.772.147/0001-68
Prefeitura Municipal de Nobres	03.424.272/0001-07
Prefeitura Municipal de Nossa Senhora do Livramento	03.507.514/0001-26
Prefeitura Municipal de Nova Brasilândia	15.023.963/0001-88
Prefeitura Municipal de Paranatinga	15.023.971/0001-24
Prefeitura Municipal de Planalto da Serra	37.465.176/0001-29
Prefeitura Municipal de Poconé	03.162.872/0001-44
Prefeitura Municipal de Rosário Oeste	03.180.924/0001-05
Prefeitura Municipal de Santo Antônio do Leverger	03.507.555/0001-12
Prefeitura Municipal de Várzea Grande	03.507.548/0001-10

e a empresa GJR EDITORA E COMÉRCIO LTDA, inscrita no CNPJ/MF n.º. 46.981.645/0001-53, com sede na Rua Francisco Gomes, 75, sala n.º 801, 8º Andar, Empresarial Plaza 14 de setembro, Jardim Paulistano, Presidente Prudente/SP, CEP 19013-780, representada neste ato pelo seu Representante Legal, Sr. Gerismar José Cavalcante Junior, portador da Carteira de

Identidade n.º 28.352.781-X, CPF/MF n.º 109.222.868-33, doravante denominada FORNECEDORA.

4 DA ADESAO À ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

4.1 Durante a vigência da ata, os órgãos e as entidades da Administração Pública federal, estadual, distrital e municipal que não participaram do procedimento de ARP poderão aderir à ata de registro de preços na condição de não participantes, observados os seguintes requisitos:

4.1.1 apresentação de justificativa da vantagem da adesão, inclusive em situações de provável desabastecimento ou descontinuidade de serviço público;

4.1.2 demonstração de que os valores registrados estão compatíveis com os valores praticados pelo mercado na forma do art. 23 da Lei nº 14.133, de 2021; e

4.1.3 consulta e aceitação prévias do órgão ou da entidade gerenciadora e do fornecedor.

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

4.2.1 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.

4.3 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, observado o prazo de vigência da ata.

4.4 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.

4.5 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, observados os requisitos do item 4.1.

Dos limites para as adesões

4.6 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.

4.7 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.

Vedação a acréscimo de quantitativos

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

5 VALIDADE, FORMALIZAÇÃO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS E CADASTRO RESERVA

5.1 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.

5.1.1 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.

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

5.2 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.

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

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

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

5.4.1 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 e se obrigar nos limites dela;

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

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

Mantiverem sua proposta original.

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

5.5 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.

5.6 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.

5.7 A habilitação dos licitantes que comporão o cadastro de reserva a que se refere o item 0 somente será efetuada quando houver necessidade de contratação dos licitantes remanescentes, nas seguintes hipóteses:

5.7.1 Quando o licitante vencedor não assinar a ata de registro de preços, no prazo e nas condições estabelecidos no edital e

5.7.2 Quando houver o cancelamento do registro do licitante ou do registro de preços nas hipóteses previstas no item 9.

5.8 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.

5.9 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.

5.9.1 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.

5.10 A ata de registro de preços será assinada por meio de assinatura digital e disponibilizada no Sistema de Registro de Preços.

5.11 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 5.7, 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.

5.12 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:

5.12.1 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

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

5.13 A 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.

6 ALTERAÇÃO OU ATUALIZAÇÃO DOS PREÇOS REGISTRADOS

6.1 Os preços registrados poderão ser alterados ou atualizados em decorrência de eventual redução dos preços praticados no mercado ou de fato que eleve o custo dos bens, das obras ou dos serviços registrados, nas seguintes situações:

6.1.1 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;

6.1.2 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;

6.1.3 Na hipótese de previsão no edital ou no aviso de contratação direta de cláusula de reajustamento ou repactuação sobre os preços registrados, nos termos da Lei nº 14.133, de 2021.

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

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

7 NEGOCIAÇÃO DE PREÇOS REGISTRADOS

7.1 Na hipótese de o preço registrado tornar-se superior ao preço praticado no mercado por motivo superveniente, o órgão ou entidade gerenciadora convocará o fornecedor para negociar a redução do preço registrado.

7.1.1 Caso 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.

7.1.2 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.

7.1.3 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.

7.1.4 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 diligenciar negociação com vistas à alteração contratual, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.

7.2 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.

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

7.2.2 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 9.1, sem prejuízo das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021, e na legislação aplicável.

7.2.3 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.

7.2.4 Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, nos termos do item 9.4, e adotará as medidas cabíveis para a obtenção da contratação mais vantajosa.

7.2.5 Na hipótese de comprovação da majoração do preço de mercado que inviabilize o preço registrado, conforme previsto no item 7.2 e no item 7.2.1, o órgão ou entidade gerenciadora atualizará o preço registrado, de acordo com a realidade dos valores praticados pelo mercado.

7.2.6 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.

8 REMANEJAMENTO DAS QUANTIDADES REGISTRADAS NA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

8.1 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.

8.2 O remanejamento somente poderá ser feito:

8.2.1 De órgão ou entidade participante para órgão ou entidade participante; ou

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

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

8.4 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.

8.5 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.

8.6 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.

8.7 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 8.3, a distribuição das quantidades para a execução descentralizada será por meio do remanejamento.

9 CANCELAMENTO DO REGISTRO DO LICITANTE VENCEDOR E DOS PREÇOS REGISTRADOS

9.1 O registro do fornecedor será cancelado pelo gerenciador, quando o fornecedor:

9.1.1 Descumprir as condições da ata de registro de preços, sem motivo justificado;

9.1.2 Não retirar a nota de empenho, ou instrumento equivalente, no prazo estabelecido pela Administração sem justificativa razoável;

9.1.3 Não aceitar manter seu preço registrado, na hipótese prevista no artigo 27, § 2º, do Decreto nº 11.462, de 2023; ou

9.1.4 Sofrer sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021.

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.

9.2 O cancelamento de registros nas hipóteses previstas no item 9.1 será formalizado por despacho do órgão ou da entidade gerenciadora, garantidos os princípios do contraditório e da ampla defesa.

9.3 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.

9.4 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:

9.4.1 Por razão de interesse público;

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

9.4.3 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.

10 DAS PENALIDADES

10.1 O descumprimento da Ata de Registro de Preços ensejará aplicação das penalidades estabelecidas no edital.

10.1.1 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.

10.2 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).

10.3 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.

11 CONDIÇÕES GERAIS

11.1 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 edital e seus anexos.

11.2 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.

Para firmeza e validade do pactuado, a presente Ata foi lavrada em 02 (duas) vias de igual teor, que, depois de lida e achada em ordem, vai assinada pelas partes e encaminhada cópia aos demais órgãos participantes (se houver).

Cuiabá-MT, 29 de agosto de 2024.

CONTRATANTE

ANTENOR DE
FIGUEIREDO
NETO:28393090172

Assinado de forma digital por
ANTENOR DE FIGUEIREDO
NETO:28393090172
Dados: 2024.09.04 14:05:24 -03'00'

ANTENOR DE FIGUEIREDO NETO
DIRETOR EXECUTIVO
CONSORCIO INTERMUNICIPAL DE
DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO E SOCIAL VALE DO RIO CUIABÁ

FORECEDORA

GJR EDITORA E
COMERCIO
LTDA:4698164
5000153

Assinado de forma
digital por GJR
EDITORA E COMERCIO
LTDA:46981645000153
Dados: 2024.09.03
13:02:00 -03'00'

GJR EDITORA E COMÉRCIO LTDA
CNPJ/MF nº. 46.981.645/0001-53
Gerismar José Cavalcante Junior
RG n.º 28.352.781-X
CPF/MF n.º 109.222.868-33

TESTEMUNHAS:

Nome:

RG:

CPF:

Nome:

RG:

CPF: