MINUTA DE CONTRATO ADMINISTRATIVO N. 093/2024

PROCESSO ADMINISTRATIVO LICITATÓRIO Nº 184/2024

MODALIDADE: INEXIGIBILIDADE N° 011/2024 ADESÃO A REGISTRO DE PREÇOS N° 005/2024

> CONTRATO ADMINISTRATIVO QUE FAZEM ENTRE SI O MUNICÍPIO DE CARATINGA E A EMPRESA SUPREMA SOLUÇÕES EDUCACIONAIS LTDA

CONTRATANTE: Município de Caratinga, inscrito no CNPJ: 18.334.268/0001-25, com sede administrativa na Av. Prof. Armando Alves da Silva, 1950, Zacarias, representado, neste ato, pela subscritora Elaine Teixeira Cardoso Alves, em doravante designado Contratante/Município;

CONTRATADO: SUPREMA SOLUÇÕES EDUCACIONAIS LTDA, inscrito(a) no CNPJ/MF sob o nº 08.782.110/0001-64, sediado(a) na Avenida Fagundes Filho, Nº 145, Bairro Vila Monte Alegre, Torre Austin, SALA 52, CEP: 04.304-010. São Paulo/SP, neste ato representada pelo senhor RODRIGO DE FREITAS CORDEIRO, portador do CPF n° 106.265.386-61 e carteira de identidade n° MG- 17.178.693 (SSSP/MG), em doravante designado contratado.

Resolvem celebrar o presente Termo de Contrato, decorrente/vinculado ao Processo Administrativo n. 184/2024, com fundamento na Lei nº 14.133/21, proposta ofertada no bojo do citado processo, mediante as cláusulas e condições a seguir enunciadas.

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

1.1. O objeto do presente instrumento é a Adesão a registro de preços para aquisição de jogos pedagógicos para atender aos alunos de Educação infantil e Ensino fundamental da rede Municipal de Educação, nas condições estabelecidas no Termo de Referência.

1.2. Objeto da contratação:

	LOTE 1							
Consiste	e em uma variedade de jogos pedagógicos e atividades e	ducativas projetadas para	crianças	em diferentes	faixas etárias. Os			
itens in	cluem jogos para explorar conceitos de matemática, e	estimular a memória, cod	ordenação	o motora, des	envolvimento do			
raciocíni	io, e atividades para trabalhar a concentração. Alguns d	os componentes incluem	caixas co	om peças de d	ominó, tabuleiros			
de made	eira, cartas e cartelas, bastões, alfabeto interativo, placas	s táteis, formas geométric	as, queb	ra-cabeças, qu	adros metálicos e			
malas o	rganizadoras. Todos os produtos devem possuir certif	icação pelo INMETRO e	acompar	nhar um guia	completo para o			
professo	professor com sugestões didático-pedagógicas para a sala de aula."							
ITEM	DESCRIÇÃO	MODELO/MARCA	QTD	VALOR	VALOR TOTAL			
ITEIVI	DESCRIÇÃO	IVIODELO/IVIARCA	QID	UNIT	VALOR TOTAL			

ITEM	DESCRIÇÃO	MODELO/MARCA	QTD	VALOR UNIT	VALOR TOTAL
pa ar ob ob	ogo pedagógico Pomar de Brincadeira. Atividade ara explorar a creche, para crianças acima de 2 a 4 nos, cujo objetivo seja realizar contagem de vários bjetos de numeração de zero a seis, com escolha de bjetos diferentes. Composta por CAIXA e 36 peças OMINÓ tamanho 100 x 200mm, em cartão + horle cartão acoplados, papel cartão 250g e laminação	IDEA JOGOS	50	541,96	27.098,00

	fosco frente e verso. Deverá possuir um guia				
1	completo para o professor com sugestões didático-				
	pedagógicas para a sala de aula, possuindo a				
	seguinte estrutura mínima: Contextualização				
1	pedagógica, Intenção e objetivos Pedagógicos a				
	serem explorados, Regras do Jogo e cinco atividades				
1	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
02	Jogo pedagógico Troca Troca 1. Atividade para	IDEA JOGOS	50	252,55	12.627,50
	trabalhar a concentração, coordenação motora e o			,	, , , , ,
	desenvolvimento do raciocínio. Composto por Caixa				
	e tabuleiro medindo 29 x 18cm em madeira e 18				
	bastões medindo 27mm de diâmetro por 55mm de				
	altura. Deverá possuir um guia completo para o				
	professor com sugestões didático- pedagógicas para				
	a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura				
	mínima: Contextualização pedagógica, Intenção e				
	objetivos Pedagógicos a serem explorados, Regras				
	do Jogo e cinco atividades para os alunos. Com				
	certificado pelo INMETRO.				
04	Jogo pedagógico Desafio das Cores - Novo.	IDEA JOGOS	50	541,18	27.059,00
	Atividades educativas para estimular a memória, e a				
	coordenação motora, a identificação e associação				
1	das cores. Composto por embalagem plástica,				
1	tabuleiro de madeira e 24 bastões coloridos de				
	plástico injetado, atóxico. Deverá possuir um guia				
1	completo para o professor com sugestões didático-				
1	pedagógicas para a sala de aula, possuindo a				
	seguinte estrutura mínima: Contextualização				
	pedagógica, Intenção e objetivos Pedagógicos a				
	serem explorados, Regras do Jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	1054 10000		560.00	20 111 50
11	Jogo pedagógico Karaokê do Sambalêlê. Jogo	IDEA JOGOS	50	562,83	28.141,50
	pedagógico para a educação infantil, para crianças				
	acima de 3 anos, cujo objetivo seja reconhecer nas				
	canções as propriedades do som, reconhecer a				
	cantiga com base nas imagens, ler cantigas com				
	apoio das imagens, conhecer e memorizar o				
	repertório de músicas por meio da leitura feita pelo				
	professor. Composta por caixa e no mínimo 10				
	músicas impressas no tamanho 29,7 cm x 21 cm,				
	ilustradas e coloridas, e com laminação fosco frente				
	e verso; possuir roleta e microfone faz de contas				
	estilizado. Deverá possuir um guia completo para o				
	professor com sugestões didático-pedagógicas para				
	a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura				
	mínima: contextualização pedagógica, intenção e				
	objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do				
	jogo e cinco atividades para os alunos. Com				
12	certificado pelo INMETRO.	IDEA IOCOC	F0	F77 70	20 005 00
13	Jogo pedagógico Morcegando. Jogo pedagógico para	IDEA JOGOS	50	577,70	28.885,00
	crianças acima de 4 anos, cujo objetivo é o de				
1	realizar contagem, compor a quantidade até 10,				
	relacionar a ação de tirar com a ideia de subtração,				
	relacionar a ação de acrescentar com a ideia de				
	adição e comparar quantidade. Composta por caixa,				
	no mínimo 60 cartas medindo 30 x 60 mm, 1 roleta				
	tamanho IDEA JOGOS R\$ 577,70 R\$ 404.390,00 12				
1	cm x 12 cm e 5 tabuleiros tamanho 21 x 29 cm, com				
1 1	laminação fosco frente. Deverá possuir um guia		1	I	
	laminação fosco frente. Deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didático-				
	completo para o professor com sugestões didático-				
	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a				
	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização				
	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a				
	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades				
14	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	IDEA IOGOS	50	1 002 00	50 150 00
14	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO. Jogo pedagógico Prato Feito. Jogo pedagógico para	IDEA JOGOS	50	1.003,00	50.150,00
14	completo para o professor com sugestões didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	IDEA JOGOS	50	1.003,00	50.150,00

alimentação saudável. Composta por caixa e deverá existir sete tabuleiros-pratos nas medidas: 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt., sete cardápios nas medidas 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt. No mínimo 42 cartas medindo 100 x 100 mm laminação fosco e possuir uma roleta tamanho 12 cm x 12 cm, em horle com laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
larg. X 29,70 cm alt., sete cardápios nas medidas 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt. No mínimo 42 cartas medindo 100 x 100 mm laminação fosco e possuir uma roleta tamanho 12 cm x 12 cm, em horle com laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
42,00 cm larg. X 29,70 cm alt. No mínimo 42 cartas medindo 100 x 100 mm laminação fosco e possuir uma roleta tamanho 12 cm x 12 cm, em horle com laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
medindo 100 x 100 mm laminação fosco e possuir uma roleta tamanho 12 cm x 12 cm, em horle com laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
uma roleta tamanho 12 cm x 12 cm, em horle com laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
laminação fosco frente e verso. Deverá possuir um	
guia completo para o professor com sugestões	
didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo	
a seguinte estrutura mínima: contextualização	
pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a	
serem explorados, regras do jogo e cinco atividades	
para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	
15 Jogo pedagógico Tic Tac Zoom. Jogo pedagógico para IDEA JOGOS 50 657,04	32.852,00
crianças acima de 4 anos, cujo objetivo seja o de	
realizar leitura e pareamento de imagens, realizar	
estabelecer relação entre parte-todo das imagens,	
desenvolver a capacidade de comparar, parear e	
classificar. Composta por caixa, no mínimo 04	
tabuleiros medindo 220 x 220 mm e 8 cartelas	
medindo 280 x150 mm em couche 300g, com	
laminação fosco frente e verso; possuir ampulheta	
para medição do tempo e deverá possuir um guia	
completo para o professor com sugestões didático-	
pedagógicas para a sala de aula, possuindo a	
seguinte estrutura mínima: contextualização	
pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a	
serem explorados, regras do jogo e cinco atividades	
para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	24.460.50
16 Jogo pedagógico Letras de Brinquedo e Brincadeiras. IDEA JOGOS 50 483,37	24.168,50
Jogo pedagógico para explorar língua portuguesa,	
para crianças acima de 6 anos, que objetive reconhecer as letras do alfabeto para formar	
palavras, compreendendo que para escrever é	
preciso refletir sobre os sons das letras. Composta	
por caixa, possuir no mínimo 20 cartelas medindo 26	
x 11 cm e 114 fichas nas medidas: 3,50 cm larg. X	
3,50 cm alt em e 01 dado personalizado medindo 20	
mm. Deverá possuir um guia completo para o	
professor com sugestões didático- pedagógicas para	
a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura	
mínima: contextualização pedagógica, intenção e	
objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do	
jogo e cinco atividades para os alunos. Com	
certificado pelo INMETRO.	
17 Jogo pedagógico Corrida das Letras. Jogo pedagógico IDEA JOGOS 50 303,60	15.180,00
para explorar língua portuguesa, para crianças acima	13.100,00
de 6 anos, que objetive conhecer as letras do	
alfabeto e identificar o fonema inicial de palavras.	
Composta por caixa e tabuleiro medindo 42,00 cm	
larg. X 29,70 cm alt. Colorido com plastificação fosco	
e 02 dados medindo 22 mm cada e 3 peões medindo	
21 mm. Deverá possuir um guia completo para o	
professor com sugestões didático-pedagógicas para	
a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura	
mínima: contextualização pedagógica, intenção e	
objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do	
jogo e cinco atividades para os alunos. Com	
certificado pelo INMETRO.	
18 Jogo pedagógico De Olho no Bicho. Jogo pedagógico IDEA JOGOS 50 425,73	21.286,50
	, - -
para explorar língua portuguesa, para crianças a	
para explorar língua portuguesa, para crianças a partir de 6 anos, que objetive o trabalho com a	
partir de 6 anos, que objetive o trabalho com a	
partir de 6 anos, que objetive o trabalho com a composição de nomes de animais. Composta por	
partir de 6 anos, que objetive o trabalho com a composição de nomes de animais. Composta por caixa no mínimo 185 cartas medindo 6,00 cm larg. X	
partir de 6 anos, que objetive o trabalho com a composição de nomes de animais. Composta por caixa no mínimo 185 cartas medindo 6,00 cm larg. X 9,00 cm alt. Com acabamento dos cantos	



			1		1
	seguinte estrutura mínima: contextualização				
	pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a				
	serem explorados, regras do jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
19	Jogo pedagógico É o Bicho. Jogo pedagógico para	IDEA JOGOS	50	447,76	22.388,00
	crianças acima de 6 anos, que objetive a leitura de				
	imagens registradas por fotos e interpretação de				
	textos. Composta por caixa e 36 peças de dominó				
	nas medidas 12,00 cm larg. X 6,00 cm com cantos				
	arredondados e acoplado horle, com plastificação				
	fosco frente e verso. Deverá possuir um guia				
	completo para o professor com sugestões didático-				
	pedagógicas para a sala de aula, possuindo a				
	seguinte estrutura mínima: contextualização				
	pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a				
	serem explorados, regras do jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
24		IDEA IOCOC		F22 11	26 105 55
21	Jogo pedagógico Letra Intrusa. Jogo pedagógico para	IDEA JOGOS	50	522,11	26.105,55
	explorar língua portuguesa, para crianças acima de 6				
	anos, que objetive a composição e leitura de				
	palavras. Composta por caixa, 1 tabuleiro nas				
	medidas: 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt, no mínimo 1				1
	tabuleiro com medidas aproximadas de 42 cm x 30				1
	cm, produzido em horle e laminação fosca. Possuir				1
	no mínimo 75 cartas medindo 6cm x 3cm e 95 cartas				
	medindo 6cm x 8cm, com cantos arredondados e um				1
	dado medindo no mínimo 21mm e 4 peões medindo				
	21 mm. Deverá possuir um guia completo para o				
	professor com sugestões didático-pedagógicas para				
	a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura				
	mínima: contextualização pedagógica, intenção e				
	objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do				
	jogo e cinco atividades para os alunos. Com				
	certificado pelo INMETRO.				
29	Jogo pedagógico Bicho da Goiaba. Para explorar a	IDEA JOGOS	50	517,21	25.860,50
	matemática, para crianças acima de 6 anos, que	12 2		,	
	objetive a associação de quantidade de elementos a				
	símbolo numérico. Composta por caixa, no mínimo				
	41 cartas nas medidas: 12,00 cm larg. X 8,00 cm alt				
	com cantos arredondados, verniz e deverá possuir				
	um guia completo para o professor com sugestões				
	didático-pedagógicas para a sala de aula, possuindo				
	a seguinte estrutura mínima: contextualização				
	,				
	pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a				
	serem explorados, regras do jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO	IDEA : 2.222		F44 00	27.000.70
32	Jogo pedagógico Dominó da Joaninha. Para crianças	IDEA JOGOS	50	541,93	27.096,50
	acima de 6 anos, que objetive explorar a adição e				1
	subtração de quantidades até 10 simultaneamente.				1
	Composta por caixa e 36 peças de dominó nas				1
	medidas: 12,00 cm larg. X 6,00 cm alt, plastificado				1
	fosco frente e verso, corte reto e deverá possuir um				
	guia completo para o professor com sugestões				
	didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo				
	a seguinte estrutura mínima: contextualização				
	pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a				
	serem explorados, regras do jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
34	Jogo pedagógico Isso é Real. Para explorar a	IDEA JOGOS	50	497,64	24.882,00
	educação financeira para alunos do 3º e 4º anos, que			,	
					1
					i
	objetive a realização de trocas entre valores				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras,				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras, pagamentos, leitura e interpretação, trocas de				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras, pagamentos, leitura e interpretação, trocas de valores monetários e conceito consumo x poupança.				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras, pagamentos, leitura e interpretação, trocas de valores monetários e conceito consumo x poupança. Composta por caixa , no mínimo 40 cartas nas				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras, pagamentos, leitura e interpretação, trocas de valores monetários e conceito consumo x poupança. Composta por caixa , no mínimo 40 cartas nas medidas: 9,00 cm larg. X 6,00 cm alt. Com cantos				
	objetive a realização de trocas entre valores monetários, explorando as ideias compras, pagamentos, leitura e interpretação, trocas de valores monetários e conceito consumo x poupança. Composta por caixa , no mínimo 40 cartas nas				

37	ter 50 cédulas; 1 tabuleiro nas medidas 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt. Plastificação fosco frente e verso e deverá possuir 01 dado medindo 22 mm e 4 peões medindo 21 mm cada e deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didáticopedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO. Jogo pedagógico O Mergulho do Pinguim. Para	IDEA JOGOS	50	520,38	26.019,00
	explorar a matemática, para crianças a partir de 6 anos, que objetive explorar a adição de números naturais e relacionar a quantidade total de pontos dos dados com os números do tabuleiro. Composta por caixa e 1 tabuleiro nas medidas 42,00 cm larg. X 29,70 cm alt. E plastificação fosco frente; no mínimo 24 fichas nas medidas: 2,00 cm larg. X 2,00 cm alt. Em horle com laminação fosco frente e verso; 03 dados medindo 22 mm cada e deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didático-pedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
39	Jogo pedagógico A Hora do Conto, Para explorar língua portuguesa, para crianças acima de 8 anos, que objetive a produção de textos com estruturas de contos, composta por caixa e 1 tabuleiro medindo 42 cm x 29,7 cm; no mínimo 5 cartelas medindo aproximadamente 14 cm x 21 cm e 10 cartas medindo 9 cm x 6 cm, com cantos arredondados; no mínimo 90 cartões com banco de palavras, produzido em cartão duplex 250 g e 1 dado e 5 peões medindo 22 cada. Deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didáticopedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	IDEA JOGOS	50	649,42	32.471,00
40	Jogo pedagógico Enigma das Profissões, Para explorar língua portuguesa, utilizando a técnica do enigma no campo semântico profissões, para alunos a partir de 10 anos. Composta por caixa e no mínimo 20 unidades de cartas nas medidas 14,80 cm larg. X 21,00 cm alt.; e 73 fichas nas medidas 2,00 cm larg. X 2,00 cm alt. Deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didáticopedagógicas para a sala de aula, possuindo a seguinte estrutura mínima: contextualização pedagógica, intenção e objetivos pedagógicos a serem explorados, regras do jogo e cinco atividades para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.	IDEA JOGOS	50	548,40	27.420,00
41	Jogo pedagógico Jogo das Fábulas, Atividade lúdica para alunos acima de 8 anos, que objetive criar histórias, organizando os fatos numa sequência lógica, realizar leitura fluente com compreensão, fazer inferências sobre informações do gênero textual fábulas por meio da análise de palavras e expressões que constituem os textos. Composto por caixa e deverá possuir no mínimo 30 cartas nas medidas de 8cm x 12cm com ilustrações de fábulas no formato de quebra-cabeças e no mínimo 30 cartas nas medidas de 8cm x 12cm contendo textos fracionados das mesmas fábulas e no mínimo mais 23 cartas com mecânicas da atividade com	IDEA JOGOS	50	548,40	27.420,00

	dimensões mínimas de 8cm x 10cm, devendo ser				
	produzido em cartão no mínimo 300 g, com				
	laminação fosca frente e verso. Deverá possuir um				
	guia completo para o professor com sugestões				
	didático- pedagógicas para a sala de aula, possuindo				
	a seguinte estrutura mínima: Contextualização				
	pedagógica, Intenção e objetivos Pedagógicos a				
	serem explorados, Regras do Jogo e cinco atividades				
	para os alunos. Com certificado pelo INMETRO.				
48	KIT ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO	IDEA JOGOS	50	3.110,26	155.513,00
	AEE. interativo: Contendo: Alfabeto interativo: 26				
	cartas de 09 cm x 12 cm, com laminação fosca frente				
	e verso. Cada ficha contém letras maiúsculas e				
	minúsculas, uma imagem de objeto em foto real, e				
	impressão das letras em libras e braile numeral				
	interativo: 10 cartas de 09 cm x 12 cm, também com				
	laminação fosca frente e verso. Incluem números,				
	uma imagem de objeto em foto real, e impressão				
	dos números em Libras e braile placa tátil em EVA				
	com 05 mm de espessura e 10 pontos de encaixe do				
	mesmo material em cores contrastantes um				
	conjunto com letras do alfabeto em EVA, imantadas				
	em uma face, com tamanho de 5 cm x 0,6mm. Inclui				
	mais 4 letras vogais, 4 "R" e 4 "S". Um conjunto com				
	letras do alfabeto em LIBRAS, imantadas em uma				
	face, com tamanho de 3 X 3 CM. Inclui mais 4 letras				
	vogais, 4 "R" e 4 "S" conjunto de formas geométricas:				
	3 conjuntos identificados em três cores, incluindo				
	triângulos, quadrados e retângulos, em dois				
	tamanhos diferentes (mínimos de 4 cm e 8 cm).				
	Produzido em EVA de 6 mm e com uma face				
	imantada. Dez tipos de rotinas ilustradas em				
	conformidade com Sistema De Comunicação Por				
	Troca De Figuras (PECS). Cada rotina é composta por				
	5 imagens sequenciais, , com tamanho mínimo de				
	5,5 cm x 5,5 cm, produzidas com material				
	emborrachado e com uma das faces imantada. De				
	emojes para auxiliar na comunicação não verbal dos				
	alunos, produzidas com material emborrachado e				
	com uma das faces imantada, facilitando o manuseio				
	por crianças com limitações motora, quatro quebra-				
	Cabeça composto por imagens em diferentes				
	posições, produzidos em peças de 5 cm x 8 cm, com				
	impressão UV e produzidas com material				
	emborrachado e com uma das faces imantada.				
	Quadro metálico ou Metalizado: de 30 cm x 21 cm,				
	com cantos arredondados. Quadro em Plástico				
	Cristal Transparente: de 30 cm x 21 cm, contendo				
	duplas entradas de atividades pedagógicas contendo				
	26 letras do alfabeto e números de 0 a 9 no tamanho				
	29 x 21, produzido em papel cartão. Imagens				
	imantadas 32 peças medindo 3 x 3 cm, produzido em				
	cartão acoplado a horle e com uma das faces				
	imantadas. Sílabas imantadas 102 peças medindo 3				
	x 3 cm, produzido em cartão acoplado a horle e com				
	uma das faces imantadas. Figura fundo cartelas				
	medindo 27 cm x 9 cm na cor preta com imagens na				
1	cor branca, 18 cartas com imagens com fundo				
	branco e imagens em preto e 6 cartas com imagens				
	coloridas. Pincel com Tinta Removível: para				
	atividades de escrita e desenho. EBOOK -				
	Atendimento educacional especializado AEE. Maleta				
	organizadora do kit medindo aproximadamente 245				
	x 390 x 205 mm, com possibilidade de				
	personalização (quantidade mínima de 200				
	unidades). Recursos são projetados para serem				
	acessíveis, adaptáveis e estimulantes, apoiando o				
	desenvolvimento cognitivo, motor e sensorial das				



crianças, além de promover a inclusão social e		
educativa		

LOTE 02

Consiste em um conjunto de materiais educativos destinados ao 1º ano do Ensino Fundamental. Inclui um livro-jogo do estudante com 80 páginas, projetado para promover o desenvolvimento socioemocional através de propostas didáticas estruturadas para o ano escolar. O objetivo principal é sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado, explorando conteúdos de jogos analógicos e atividades contextualizadas. Além disso, o lote também contém uma revista para a família com 48 páginas, que oferece conteúdos socioemocionais para estabelecer um diálogo com os familiares, promovendo o alinhamento entre as

	aprendizagens da criança na escola e seu contexto fami		levem pos	_	io ISBN."
ITEM	DESCRIÇÃO	MODELO/MARCA /FABRICANTE	QTD	VALOR UNIT	VALOR TOTAL
52	COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE, livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal dever ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar. por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
52	COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA — 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR, Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 1º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam	IDEA JOGOS	42	1.241,82	52.156,44

parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livar-jogo do estudiante de do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMERIO. Acesso a PLATO/INMA DicITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistros funcionis que possuir uma tela de login, a fim de mainter a segurança, na qual deverdo estar disponives recursos digitals que ampliado por composições recursos digitals que ampliado por composições recursos digitals que ampliado por composições de desenvolvimento socioemocional, utilizando se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógico utilizado no projeto; legos Digitals para o desenvolvimento do permamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Malaers e Objetos Educacionais Digitals (OEDI) diudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógo, e, a gerção de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, los e weblovover: 53 CIOLEÇÃO SEHIE - KIT DO ESTUDANTE SA NOD DO ESTUDANTE PORTIVA PORTIVA (PORTIVA DE LOGICA) DO ESTUDANTE PORTIVA (PORTIVA DE LOGICA) DO ESTUDA DE LOGICA (PORTIVA DE LOGICA) DO ESTUDA DE LOGICA (PORTIVA DE LOGICA) DO ESTUDA DE LOGICA (PORTIVA DE LOGICA) DO						
jago do mediador. Deve possul Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DISINAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possula uma tela de login, a fim de mantre a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals que ampliada o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamíficação das altividades ladicas de deservolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cada Jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitals para o deservolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals ex Attivades Makers e Objetos Educacionais Digitals (OEDa) ávuidos e videos tutorials que auxiliando a prática pedagógica e, a geração de relatória com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OEs verberowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE Iliver-logo anual, impresso com 80 paginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propositas didáticas para o desenvolvimento socioemocional per vistos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional provistos para o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional provistos, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sociemocionais para dislogar com estre as aprendizagen sá criança ne escola e oseu contexto familiar por meio de conteúdos sobre deservolvimento socioemocional, Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O ENSINO PLORADOR INITO-logo panual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contexto familiar por meio de conteúdos sobre deservolvimento socioemocional, deve es respostas de ascola, Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O ENSINO PLORADOR INITORADOR INI		parte das propostas de atividades a serem				
jago do mediador. Deve possul Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DISINAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possula uma tela de login, a fim de mantre a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals que ampliada o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamíficação das altividades ladicas de deservolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cada Jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitals para o deservolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals ex Attivades Makers e Objetos Educacionais Digitals (OEDa) ávuidos e videos tutorials que auxiliando a prática pedagógica e, a geração de relatória com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OEs verberowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE Iliver-logo anual, impresso com 80 paginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propositas didáticas para o desenvolvimento socioemocional per vistos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional provistos para o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional provistos, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sociemocionais para dislogar com estre as aprendizagen sá criança ne escola e oseu contexto familiar por meio de conteúdos sobre deservolvimento socioemocional, Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O ENSINO PLORADOR INITO-logo panual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contexto familiar por meio de conteúdos sobre deservolvimento socioemocional, deve es respostas de ascola, Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O ENSINO PLORADOR INITORADOR INI		desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-				
imMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma paltadroma digitala, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurnaça, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas estudantes de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas em cado Jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cado Jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computadonal baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OLDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a garação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 33 COLEÇÃO SELIFIE - NT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE 100-1090 anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextuliardas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos es sugestios de desenvolvimento socioemocionals para dialogar com familiar por meio de contecidos sobre desenvolvimento socioemocional por meio de contecidos sobre desenvolvimento socioemocional por meio de contecidos sobre desenvolvimento socioemocional por meio de socio devidades contro de para dialogar com significação e referência. O1						
ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisiros funcionais que possula uma tela de login, a fim de mantre a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamilicação das atividades ludicas de desenvolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cado jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals ex tituladose da Malers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) ávuidos e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OEs verberowser. 53 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESINO FUNDAMENTAL OL LIVRA-JOGO DO ESINO FUNDAMENTAL OL LIVRA-JOGO DO ESINO FUNDAMENTAL OL LIVRA-JOGO DO ESINO PUNDAMENTAL COMPOSTO POR OL INVESTIGADO EN CONTRADO PUNDAMENTAL COMPOSTO POR OL INVESTIGADO PUNDAMENTAL COMPOSTO POR OL INVESTIGADO PUNDAMENTAL COMPOSTO POR OL INVESTIGADO		1				
requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamíficação das atividades lúdicas estudantes de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamíficação das atividades lúdicas em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionai, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) átudos e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a garação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53. COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE 1º LURGO-JOGO DO ESTUDANTE		INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá				
a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitas que amplarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamficação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cada jego analógios utilizado no projeto; logos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals es Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OED) ádudios e videos tutorisos que auxiliado a práticio pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OS evebbrowser. 53 COLEÇÃO SELIE – KIT DO ESTUDANTE 28 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OL LUNRO-JOGO DO ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENGINE ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENGINE ENGINE EN E		ser disponibilizado uma plataforma digital, com				
a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitas que amplarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamficação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cada jego analógios utilizado no projeto; logos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals es Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OED) ádudios e videos tutorisos que auxiliado a práticio pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OS evebbrowser. 53 COLEÇÃO SELIE – KIT DO ESTUDANTE 28 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OL LUNRO-JOGO DO ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE ENSINO ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENGINE ENGINE EN ENSINO ENGINE EN ENGINE ENGINE EN E		requisitos funcionais que nossuia uma tela de login				
disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagogicia e, a geração de telestório com métricas de utilização e desempenho dos setudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OEs evebbrovese. 53 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE 29 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OL LIVAC-JOGO DO ESTUDANTE livro-jego anual, impresso com 80 paĝinas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematirar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemencional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faisa-estrária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sociemocionalis para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento sociemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 541 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabartos e sugestões de respostas das atividades desenvolvimento sociemocional, motivadas nos jogos planejados para o aro escolar. Deve incluir um bioco de PORTIFOLIO DE AVALICAÇÃO em plani		, ,				
aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados das sequinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digistais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals es Atividades Makers e Objetos Educacionais Digistais (OED) áudios e videos tutoriais que auxiliarda o prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, 105 e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE Invo-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o desenvolvimento socioemocional previstos para o desenvolvimento socioemocional previstos para o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional por meio de atividades contrevalizados e adequadas a fibas-estária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI. REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 22 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alimbamento entre as aprendizagems da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de contexidos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI LIVRO-JOSO DO MEDIADOR Iuro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabativos es uguestos de responstas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO DE AVALIÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, q						
organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitals para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a gereção de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plateforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, (I.OS e webbrowser) 53 COLEÇÃO SELIPE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O LUNCA-IOGO DO ESTUDANTE Ilvo-Jogo anual, impresso com 80 paginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociementocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faisa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 REVISTA PARA A FAMILIA Com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sociemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento sociemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIPE — KIT DA ESCOLA — 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socieomocional, motivadas nos jogos planejdos can secola. Deve incluir um bioco de PORTIF		disponíveis recursos digitais que ampliarão o				
organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitals para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitals (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geregão de retatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platoforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, 165 e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELIPE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL o LUKPO-JOGO DO ESTUDANTE Ilvo-Jogo anual, impresso com 80 paginas no formato de 21 cm x 2º cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematirar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto sociemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faisa-estrária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sociemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento sociemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostar das extrutura deve ser composta por diversas propostas extrutura de		aprendizado do estudante de forma lúdica,				
atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizado-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals e Atividades Makers e Objetos Educacionals Digitais (OEDs) áudios e videos tutorials que auxiliardo a prática pediagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELRE- KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LUXRO-IOGO DO ESTUDANTE Ilvo-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O Objetivo principal deve ser sistematirar o conhecimento e potencialitar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagenos da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 LUXRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivodas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO DE XIVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilita e registro prático das informações sobre o proce						
sciciemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (DED) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prátita pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, DSc ewebbrowser. 532 COLEÇÃO SELPE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE ilvro-jogo anual, impresso com 80 paginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didálticas para o desenvolvimento socioemocional por estrutos de atividades contentualizadas e adequadas à faixa-estária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para finis de identificação e referência. 0.1 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para finis de identificação e referência. 0.1 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares na finis de identificação e referência. 0.1 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais, por video e referência. 0.1 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm, Deverá conter gabaritos e sugestiõe de respostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilita e registro prático das informações sobre o processo de aprendizag		,				
elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais è Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) audios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEGÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE Ilvro-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorante valorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contexualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILLA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagenda de caña estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas da as atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilito o registro prátito das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback à		atividades ludicas de desenvolvimento				
utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) sudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, 105 e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O 1 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar a conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à fiaix-artária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm., com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidos pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm. pee possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO NITELIGENTE PARA O ME		socioemocional, utilizando-se dos mesmos				
utilizado no projeto; Jogos Digitais para o deservolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) sudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, 105 e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O 1 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar a conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à fiaixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm., com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidos pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm. pee possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO NITELIGENTE PARA O ME		elementos constantes em cada jogo analógios				
desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas sociemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) audios e videos tutoriats que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELIFE - KT TO ESTUDANTE 22 ANO DO ENINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacandantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 REVISTA PARA a FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIFE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestos de respostas das atividades desenvolvidas polos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para a oan oescolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilitie o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional e dada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os contedotos trabalhados na escola. Deve possuir registro no I		, ,				
Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) dudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, OS e webtrowser. 53 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE Ilivo-Jogo DO ESTUDANTE Ilivo-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-actária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bioco de PORTFOLIO De AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagen socioemocional contervas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional. Incitado los motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Dev		1 7 7 6 1				
Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) audios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEGÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENINDO FUNDAMENTAI. 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contecido dos jogos aniógicos, destacandantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLA Com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEGÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabarios e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHARÓI NITELIGENTE PARA O MEDIADOR em for		· ·				
audios e videos tutoriais que auxiliaño a prática pedagógica e, a gerçação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O1 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 2º 7 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contecido dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à falxa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍJIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com contexidos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLIÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 2º cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e necaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 2º cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feetback às as famílias para que possem conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação		baseadas em temas socioemocionais e Atividades				
audios e videos tutoriais que auxiliaño a prática pedagógica e, a gerçação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O1 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 2º 7 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contecido dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à falxa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍJIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com contexidos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLIÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 2º cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e necaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 2º cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feetback às as famílias para que possem conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação		Makers e Objetos Educacionais Digitais (OFDs)				
pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO GENERO PORTO PORT		, , ,				
de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 2 7 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contetúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas a faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocionai. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e necaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feetback às as familias para que possam conhecer e acompanhan es conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁROI NITELICENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida da		·				
plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE Iuv-jogo anual, impreso com 80 págimas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didditacas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspectos oscioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à fiaxa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feetback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRO INTELICENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilite o registro en conference acomp		pedagógica e, a geração de relatório com métricas				
plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 53 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE Ivro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexidos socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALLAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FLARÍAGI OINTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas,		de utilização e desempenho dos estudantes. A				
Operacionais Android, IOS e webbrowser. COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocional» para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		The state of the s				
COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com famíliares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O II CHÁRÍANO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisóráas práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com o nientações metodológicas e de a		i i				
ENSINÓ FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para fialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LURO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		,				
ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-estária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escola. Deve incluír um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisóráis práticas, possibiliti que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda	53	COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE 2º ANO DO	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-estária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escola. Deve incluír um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisóráis práticas, possibiliti que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda	1					
páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisóráis práticas, possibiliti que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda e organizado com divisóráis práticas, possibiliti que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA - 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o a one secolar. Deve incluír um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórás práticas, possibiliti que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		, , , ,				
desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm, Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilinas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado				
desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENISMO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilinas no formato 21 cm x 27 cm, que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		com diversas propostas didáticas para o				
ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 Páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR LiVro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		desenvolvimento socioemocional previstos para o				
sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELPIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o prossibilito proposito de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na ascola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com o rientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		, , ,				
analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		sistematizar o conhecimento e potencializar o				
analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		aprendizado explorado no conteúdo dos jogos				
meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LUNO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecre e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o no escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato da agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		meio de atividades contextualizadas e adequadas a				
REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no				
REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as familias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		ISBN para fins de identificação e referência. 01				
impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		l				
conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA — 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com o orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com				
entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		conteúdos socioemocionais para dialogar com				
entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		familiares. A Revista deverá promover o alinhamento				
contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		•				
desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA — 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		, ,				
registro no ISBN para fins de identificação e referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		contexto familiar por meio de conteúdos sobre				
referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		desenvolvimento socioemocional. Deve possuir				
referência. 54 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		registro no ISBN para fins de identificação e				
COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA — 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		=				
ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda	54	COLEÇAO SELFIE – KIT DA ESCOLA – 2º ANO DO	IIDEA JOGOS	47	1.346,16	63.269,52
LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01				
80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		•				
Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas				
estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua				
e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		•				
desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		· ·				
bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		desenvolvimento socioemocional, motivadas nos				
bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um				
formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		, , ,				
aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		prático das informações sobre o processo de				
gerar um feedback às as famílias para que possam conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		aprendizagem socioemocional de cada estudante e				
conhecer e acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda						
identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		·				
PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de				
PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda	1	identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE				
organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		•				
você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda		=				
precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda	1					
metodológicas e de anotações, no formato agenda	1	você a busca rápida das informações das quais				
metodológicas e de anotações, no formato agenda						
21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma terramenta		i metodologicas e de anotações, no formato agenda		l		
		21 21				

para gestão da sala de aula, com orientações dididicas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Materal de suporte e orientação para a prática docente decide o planejamento ad tos instrumentos de avalação de cada momento da programa. Devendendo de composição de cada momento da programa. Devendendo de composição de cada momento da programa. Devendendo de composição de cada de composição de cada de composição de cada de composição de cada de composição deservolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 logodores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem deservolvidas no livro-logo do estudante e do luvro-logo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAGOMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma teba de login, a fin de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliada o aprendizado do estudante forma biolaça organizados da segurite formas. Camilicação das distribucidados da segurite formas camilicação da estudidades diditados por deservolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemorionais e Atividades Maleria para o deservolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemorionais e Atividades Maleria de Cada logo analógicos sulturados no proticir. Igras Digitais que campilidado no proticir. Igras Digitais para o deservolvimento de pensamento computacional baseadas em temas socioemorionais e Atividades Maleria de Cada logo analógicos, de cada este menas socioemorionais e Atividades Maleria de Cada logo analógicos, de desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compative (com o sistemas poperacionais A direitod, 105 e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELHIE « KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ESTUDANTE PARA A FAMILIA com da Beginas, material impresso color	1					
analógicos e digitais e espaços para anotações. Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALOGIGOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATACORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado una plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a seguraça, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampilarão o aprendizado do estudante forma lúcica, organizados, da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cado jogo analógios tutizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals, e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEOs) áudicas e videos totronias que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de reletório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com ox sistemas o penecionais Android, IOS e velibrovaver. 55 COLICA O SERIER KIT DO ESTUDANTE -3ª ANO DO ESTUDANTE Invr-jogo amal, impresso com 80 página no formato de 21 cm s 27 cm. Estruburado com devenses propostas didétaces apara o com escolar. O objetivo principal deve ser sistematira o conhecionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagenes da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. per espostra desenvolvimento socioemocional. per espostra desenvolvimento socioemocional. per espostra desenvolvimento socioemocional con espostra de encam		para gestão da sala de aula, com orientações				
analógicos e digitals e espacos para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para suo so na no letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATACOMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado una plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a seguraça, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampilarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cado jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDa) súdicis e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de referência OIS estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os séstemas o peracelonais. Andrénia, los e pera deventa de compatíve de c		didáticas, tutoriais para o uso dos recursos				
Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento at dos instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fina de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dois jegos deservolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jegadorse a que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem deservolvidos no livro jego do estudante de do Livro-jego do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAPORIMA DIGITAL, Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão extar disponiveis recursos digitas que ampliada o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguirte forma: Commiticação das activados da seguirte forma: Commiticação das activados de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão extar disponiveis recursos digitas que ampliada o aprendizado se dos mesmos elementos constantes em cada logo analógios utilizado no protecto logos Digitas; para o desenvolvimento do persamento computado-se dos mesmos elementos constantes em cada logo analógios utilizado no priática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatívei com os estudantes. A plataforma deve ser compatívei com os estudantes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve devendos a compendados expertos dos modernos devendos a compendados expertos dos modernos devendos a compendados expertos dos modernos deven						
docente desde o planejamento até os instrumentos de avaligação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALOGIGOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dols jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATACORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cado jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computadorial baseadas em temas socioemocionals e Atividades Malexes e Objetos Educacionais Digitais (OEOS) aúdios e videos trutonis que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com métricas de utilizações de estamento porte de desenvolvimento socioemos máleculatos para adopticos, destacando as activaçãos aces as excuntentes de la compatíve de desenvolvimento socioemos de la compatíta de la compatíta de la compatíta de la compatíta de la co						
de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fina se identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dols jogos deservolvidos para uso no ano letivo, para no mimimo 5 jogadorse e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem deservolvidas no livro-jogo do estudante do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponveis recursos digitas que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Samificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Opistos Educacionais logitatas (DEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a garação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser comparivel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI UKRO-JOGO DO ESTUDANTE ilvro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à fisioa-etrán dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 49 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre sa aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELIFE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSIN		Material de suporte e orientação para a prática				
de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fina de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 2º ano do Ensino fundamental, contendo dos jogos deservolvidos para uso no ano letivo, para no mimimo 5 jogadorse e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem deservolvidas no livro-jogo do estudante do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitals que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Semificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Máxers o Elejtos Educacionalis Digitais (DEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagégica e, a garação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser comparivel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI UKRO-JOGO DO ESTUDANTE inver-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional por mielo de atividades contextualizadas e adequadas à fiaixo-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 45 págins, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre sa aprendizagens da criança na escola e o seu contexto farmisiar por meio de identificação e referência. 55 COLEÇÃO SELIFE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO EN		docente desde o planejamento até os instrumentos				
possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANLOGICOS 29 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Devera ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliaño o aprendizado do estudante forma bidica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto: logos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas sociemocionais, e Atividades Nakers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) dudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platároma deve ser compatívei com sustemas operacionais Android, IOS e webbrovisor. 55 COLEÇÃO SELEIF- «Tro D STUDANTE – 3º AND DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE il IVRO-JOGO DO ESTUDANTE il IVRO-JOGO po Destro principal deve ser sistematura o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contecido dos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagenta de cariaça na escolar. O dipetivo principal deve ser sistematicar o conhecimentos Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. DI REVISTA PARA A FAMILIA Com 48 páginas, material impresso colondo, no formato 21 cm x 27 cm, com contecidos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens no formato de Love possuir registro no ISBN para fins de identificação e referên		• •				
refereñota. DI COMBO DE LIGOS ANALOGICOS 2º and oto Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo is jogadores e que seus elementos facam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Aessos a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma pitateforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma teal de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma ludica, organizados da seguinte forma: Camificação das atividades ludicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Malers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIRE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL PROPERS DE LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL DE LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL PROPERS DE LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMPO Signamento entre as aprendizagens da criança na escolar. O conteúdos socioemocional por meio de atividades desenvolomican por desenvolvimento socioemocional por desenvolvimento socioemocion		, ,				
ano de Ensino Fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano lettvo, para no minimo 5 jogodores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliaño o aprendizado do estudante forma liúda, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento sociemecional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analigõis sou titizado no projeto; logos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas sem temas sociemecionais, e Atividades Nades e Objetos Educacionals Digitais (QIDD) sudios e videos tutoriais que auxiliarão a potática pedagógica e, a greação de relatório com métricas de utilização e desenpenho dos estudentes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desenpenho dos estudentes. A plataforma deve ser compatívei com métricas de utilização e desenpenho dos estudentes. A plataforma deve ser compatívei com pódicio producido de la companida de la companida de servidorio de la companida de la companida de la companida de producido de la companida de la c		possuir registro no ISBN para fins de identificação e				
desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mímimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livorgogo do estudante e do livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Aessos a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma pitatforma digital, com requisitos funcinais que possuiu ma tenta de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals; que amplianão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no proteçto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em tenas socioemocionals e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (IOEDs) audios e videos tutoráis que auxiliarão a prática pedagogica e, a geração de relatório com mértros de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Améroli, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELRIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ESTUDANTE IIV-ojogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado exploraosta sidificas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍUA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. Com contedidos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizade explorados para o no inhamento entre as aprendizade segenovidoridos pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propost		referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 2º				
desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mímimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livorgogo do estudante e do livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Aessos a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma pitatforma digital, com requisitos funcinais que possuiu ma tenta de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals; que amplianão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no proteçto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em tenas socioemocionals e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (IOEDs) audios e videos tutoráis que auxiliarão a prática pedagogica e, a geração de relatório com mértros de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Améroli, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELRIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ESTUDANTE IIV-ojogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado exploraosta sidificas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍUA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. Com contedidos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizade explorados para o no inhamento entre as aprendizade segenovidoridos pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propost		and do Ensino fundamental contendo dois jogos				
mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado de estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Samificação da atividades lúdicas de disenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e a, geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 38 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAM O LIVRO-IOGO DO GESTUDANTE ilvro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematura o conhecimento e potencializar o apprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspectos socioemocional por meio de atividades contectualizadas e aclequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISSN para finis de identificação e referência. O ENSINO FUNDAMENTAL COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDI						
parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livor- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistros funcionais que possuis uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gauntificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitals para o desenvolvimento do pensamento computacional basedas em temas socioemocionals e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitals (OEDs) audios e videos tutorials que auxiliarão a prática pedagóica e, a geração de relatório com metricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE Invo-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorações do estudados contentualizadas es adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabantos e sugestões de respostas das atividades deverá promover o alinhamento entre as aprendizage sos ocioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 7 mão 1 dio possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA Com 7 mão 1 dio possuir registro no 15BN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA o FAMÍLIA Co		desenvolvidos para uso no ano letivo, para no				
desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediadro. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistros funcionais que possuis uma tela de login, a lim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma licitico, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades liúcicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos memos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e atividades Makers o Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 3ª ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA COMPOSTO POR 01 LING-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo panual, co		mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam				
desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediadro. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistros funcionais que possuis uma tela de login, a lim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma licitico, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades liúcicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos memos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e atividades Makers o Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 3ª ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 27 cm. conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA COMPOSTO POR 01 LING-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo panual, co		narte das propostas de atividades a serem				
jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORNA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistos funcionais gue possuis uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitals que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúcileo, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) síudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o canhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacandemento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacandense. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos sobre desenvolvimento socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDADOR Livro-jogo panal, com 8						
inMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitals que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúcicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers o Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagégica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE - KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LUNO-JOGO DO ESTUDANTE Iuro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no contexido dos jogos analógicos, destacandires. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA a FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com contexidos socioemocionais prar a dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na ascola e o seu contexto familiar por meio de contexidos sobre deservolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELIFE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDAJORO Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabarios e sugestibes de respossta das atividades deservolvidas pelos estudantes. Sua estrutura						
ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúcido, organizados da seguinte forma: Gamilicação das atividades lúcidos de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) súcilos e vidoes tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas o poracionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LINRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacandiares. Deve possuir registro no ISSN para fins de identificação e referência. O1 ERVISTA PARA a FAMÍLA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISSN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LINRO-JOGO DO MEDADOR Livro-Jogo panual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabarios e sugestibes de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e		jogo do mediador. Deve possuir Certificação no				
requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI LURO-JOGO DO ESTUDANTE livro-Jogo anual, impresso com 80 págimas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas dididicas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o apnendizada explorado no conteúdo dos Jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-teária dos estudantes. Deve possuir registro no ISRN para fins de identificação e referência. OI REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promovero alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI ENGOLOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugescibes de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e encaminhamentos didáticos para		INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá				
requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL OI LURO-JOGO DO ESTUDANTE livro-Jogo anual, impresso com 80 págimas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas dididicas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o apnendizada explorado no conteúdo dos Jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-teária dos estudantes. Deve possuir registro no ISRN para fins de identificação e referência. OI REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promovero alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI ENGOLOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugescibes de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e encaminhamentos didáticos para		ser disponibilizado uma plataforma digital com				
a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliaño o aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamilicação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platárorma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e verbrowser. 55 COLÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para a dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LINGO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestises de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenv		-				
disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado de astudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo sologos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional, Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.						
aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas sociemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs), audios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LINDO-JOGO DO MEDIDADO Rivro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm X 27 cm. Deverá contre gabaritos e sugestises de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o no escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilinas no formato 21 cm x 27 cm. pa		a fim de manter a segurança, na qual deverão estar				
aprendizado do estudante forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas sociemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs), audios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LINDO-JOGO DO MEDIDADO Rivro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm X 27 cm. Deverá contre gabaritos e sugestises de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o no escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilinas no formato 21 cm x 27 cm. pa		disponíveis recursos digitais que ampliarão o				
da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com estudantes. A plataforma deve ser compatível com sistemas o peracionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE invo-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimiento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteudos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.						
lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deva er compativel com os sistemas operacionais Android, IOS e evebrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO GENDAME ilvro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos Jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu conteúdos socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.	1					
utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a gerçado de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compativel com os sistemas o peracionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELIFE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE invo-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILLA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.		=				
utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógiae e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SERIFE - KIT DO ESTUDANTE -3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE invro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.		lúdicas de desenvolvimento socioemocional,				
cada jogo analógios utilizado no projeto; jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Attividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELPIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO ESTUDANTE livro-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENISMO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO De KAVILAÇÃo em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	1	•				
Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxillarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	1					
computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilitação e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL O1 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com contexto familiar por meio de conteúdos socioemocional por mailiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático						
e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxillarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatíve com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO estrucanto de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		Digitais para o desenvolvimento do pensamento				
e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxillarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatíve com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO estrucanto de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	1	computacional baseadas em temas socioemocionais				
(OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE - KIT DO ESTUDANTE - 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com contexto familiar por meio de conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELPIE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	1	•				
prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LURO-JOGO DO ESTUDANTE I livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com contexido socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LURO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos odidáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	1	,				
métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com contextod socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		(OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a				
métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com contextod socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		prática pedagógica e, a geração de relatório com				
estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Androld, IOS e webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático						
os sistemas operacionais Android, IOS e webbrower. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE Intro-Jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de attividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionals para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADDR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático						
webbrowser. 55 COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		•				
COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		os sistemas operacionais Android, IOS e				
COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		webbrowser.				
ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	55		IDEA IOGOS	200	269.22	53.844.00
ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO EINO FOR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	33	=	IDEA 10003	200	203,22	33.044,00
páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO				
com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		ECTUDANTE livra isas sevel incorposas som 00				
com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	i	ESTUDANTE livro-jogo anual, impresso com 80				
desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR LIVRO-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		, , , ,				
ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado				
sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o				
aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o				
aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o				
analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser				
meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o				
faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos				
faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos				
ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por				
REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à				
impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no				
conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01				
conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01				
familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material				
entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com				
contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com				
contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento				
desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento				
registro no ISBN para fins de identificação e referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu				
referência. 56 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre				
COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir				
ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e				
ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático		páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.				
LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.	IDEA JOGOS	46	840.08	38.643.68
80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência.	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm.	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
ass morningues source o processo de aprendizagem	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68
	56	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado com diversas propostas didáticas para o desenvolvimento socioemocional previstos para o ano escolar. O objetivo principal deve ser sistematizar o conhecimento e potencializar o aprendizado explorado no conteúdo dos jogos analógicos, destacando aspecto socioemocional por meio de atividades contextualizadas e adequadas à faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm possibilite o registro prático	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68

				ı	
	socioemocional de cada estudante e gerar um				
	feedback às as famílias para que possam conhecer a				
	acompanhar os conteúdos trabalhados na escola.				
	Deve possuir registro no ISBN para fins de				
	identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE				
	PARA O MEDIADOR em formato de agenda e				
	organizado com divisórias práticas, possibilita que				
	você a busca rápida das informações das quais				
	precisa, com 100 páginas, com orientações				
	metodológicas e de anotações, no formato agenda				
	21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta				
	para gestão da sala de aula, com orientações				
	didáticas, tutoriais para o uso dos recursos				
	analógicos e digitais e espaços para anotações,				
	Material de suporte e orientação para a prática				
	docente desde o planejamento até os instrumentos				
	de avaliação de cada momento do programa. Deve				
	· -				
	possuir registro no ISBN para fins de identificação e				
	referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 3º				
	ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos				
	desenvolvidos para uso no ano letivo, para no				
	mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam				
	parte das propostas de atividades a serem				
	desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-				
	jogo do mediador. Deve possuir Certificação no				
	INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá				
	ser disponibilizado uma plataforma digital, com				
	requisitos funcionais que possuia uma tela de login,				
	a fim de manter a segurança, na qual deverão estar				
	disponíveis recursos digitais que ampliarão o				
	aprendizado do estudante de forma lúdica,				
	organizados da seguinte forma: Gamificação das				
	atividades lúdicas de desenvolvimento				
	socioemocional, utilizando-se dos mesmos				
	elementos constantes em cada jogo analógicos				
	utilizado no projeto; Jogos Digitais para o				
	desenvolvimento do pensamento computacional				
	baseadas em temas socioemocionais e Atividades				
	Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs)				
	áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática				
	pedagógica e a geração de relatório com métricas de				
	utilização e desempenho dos estudantes. A				
	plataforma deve ser compatível com os sistemas				
	operacionais Android, IOS e webbrowser.				
57	COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 4º ANO DO	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
	ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO				
	ESTUDANTE Livro jogo anual, livro impresso com 80 páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado				
	com diversas propostas didáticas para o				
	desenvolvimento socioemocional previstos para o				
	ano escolar. O objetivo principal dever ser				
	sistematizar o conhecimento e potencializar o				
	aprendizado explorado no conteúdo dos jogos				
	analógicos, destacando aspecto socioemocional por				
	meio de atividades contextualizadas e adequadas à				
	faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no				
	ISBN para fins de identificação e referência. 01				
	REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material				
	• =				
	impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com				
	conteúdos socioemocionais para dialogar com				
	familiares. A Revista deverá promover o alinhamento				
	entre as aprendizagens da criança na escola e o seu				
	contexto familiar por meio de conteúdos sobre				
	desenvolvimento socioemocional. Deve possuir				
	registro no ISBN para fins de identificação e				
	referência.				
58	COLEÇÃO SELFIE - KIT DA ESCOLA 4º ANO DO	IDEA JOGOS	38	1.123,95	42.710,10
	ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01			,	
l .		1	·	l	1

	LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com				
	80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm.				
	Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas				
	das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua				
	· ·				
	estrutura deve ser composta por diversas propostas				
	e encaminhamentos didáticos para o				
	desenvolvimento socioemocional, motivadas nos				
	jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um				
	bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no				
	formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro				
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
	prático das informações sobre o processo de				
	aprendizagem socioemocional de cada estudante e				
	gerar um feedback às famílias para que possam				
	conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados				
	na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de				
	identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE				
	PARA O MEDIADOR em formato de agenda e				
	9				
	organizado com divisórias práticas, possibilita que				
	você a busca rápida das informações das quais				
	precisa, com 100 páginas, com orientações				
	metodológicas e de anotações, no formato agenda				
	21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta				
	para gestão da sala de aula, com orientações				
	didáticas, tutoriais para o uso dos recursos				
	analógicos e digitais e espaços para anotações,				
	Material de suporte e orientação para a prática				
	docente desde o planejamento até os instrumentos				
	de avaliação de cada momento do programa. Deve				
	possuir registro no ISBN para fins de identificação e				
	referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 4º				
	ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos				
	desenvolvidos para uso no ano letivo, para no				
	mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam				
	parte das propostas de atividades a serem				
	desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-				
	jogo do mediador. Deve possuir Certificação no				
	INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá				
	ser disponibilizado uma plataforma digital, com				
	requisitos funcionais que possuia uma tela de login,				
	a fim de manter a segurança, na qual deverão estar				
	disponíveis recursos digitais que ampliarão o				
	aprendizado do estudante de forma lúdica,				
	organizados da seguinte forma: Gamificação das				
	atividades lúdicas de desenvolvimento				
	socioemocional, utilizando-se dos mesmos				
	elementos constantes em cada jogo analógios				
	utilizado no projeto; Jogos Digitais para o				
	desenvolvimento do pensamento computacional				
	baseadas em temas socioemocionais e Atividades				
	Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs)				
	áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática				
	pedagógica e, a geração de relatório com métricas				
	de utilização e desempenho dos estudantes. A				
	plataforma deve ser compatível com os sistemas				
	operacionais Android, IOS e webbrowser.				
59	COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 5º ANO DO	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
	ENSINO FUNDAMENTAL 01 LIVRO-JOGO DO				
	ESTUDANTE Livro jogo anual, livro impresso com 80				
	páginas no formato de 21 cm x 27 cm. Estruturado				
	com diversas propostas didáticas para o				
	desenvolvimento socioemocional previstos para o				
	ano escolar. O objetivo principal dever ser				
	sistematizar o conhecimento e potencializar o				
	aprendizado explorado no conteúdo dos jogos				
	analógicos, destacando aspecto socioemocional por				
	meio de atividades contextualizadas e adequadas à				
	·				
	faixa-etária dos estudantes. Deve possuir registro no				
	ISBN para fins de identificação e referência. 01				

REVISTA PARA A FAMILIA com 48 páginas, material impresso colorido, no formato 21 cm x 21 cm, com conteúdos socioemocionais para dialogar com familiareas. A Revista deverá promover o aliminamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLÇÃO SELFE – KIT DA ESCOLA 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR OI LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contre gabaritos es sugestibos e tespostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um biloco de PORTFOLIO DE AVAILAÇÃO em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os contecidos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI FICHÁRIO INTELICENTE. PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que vode a busca rápida das informações das quals portas de companhar os contecidos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI FICHÁRIO INTELICENTE. PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que vode a busca rápida das informações das quals portas de availações de adamenta de programa. Deve possuir certificação e referência. OI FICHÁRIO INTELICENTE para que de companidado do estudado de estudado escondo de availação de cada momenta do programa. Deve possuir certificação no informações de availação de cada momenta do programa. Deve possuir certificação no informações da praticação do sa atividades ludicas de d		,		1		
contetodos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por melo de contextodos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEGAO SELFIE — KIT DA ESCOLA 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR OL LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Itvo-rajos anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos es sugestos et erepostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um biloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃo em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisárias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas ed en anactações, no franta o apenda 21 cm x 21 cm. Apresentar se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitats e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejemento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registor no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dos jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de ol Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO, Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponíveis recursos digitais que asumilario o aprendizado do es		REVISTA PARA A FAMÍLIA com 48 páginas, material				
contetodos socioemocionais para dialogar com familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por melo de contextodos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEGAO SELFIE — KIT DA ESCOLA 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR OL LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Itvo-rajos anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos es sugestos et erepostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um biloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃo em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisárias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas ed en anactações, no franta o apenda 21 cm x 21 cm. Apresentar se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitats e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejemento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registor no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dos jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de ol Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO, Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponíveis recursos digitais que asumilario o aprendizado do es		impresso colorido, no formato 21 cm X 21 cm, com				
familiares. A Revista deverá promover o alinhamento entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEÇÃO SELIE — KIT DA ESCOLA. 5ª ANO DO ENINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR OI LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80. Agájnas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jagos planejados para o ano escolar. Deve incluir um boloco de PORTÍOU O DE AVALAÇÃO em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilito o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompomhar os contecidos trabajidos para o desenvolvimento de portificação e referência. DI FICHÁRIO INTELIGENTE PARA o MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de landas das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações indicatos, a totraira para gestão da sala de aula, com orientações indicatos, a totraira para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, o formato agenda docente desde o planejamento ai de ointrumentos de avalação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISMP para fins del deventidação e referência. OI COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 93 ano do Ensino fundamental, contendo dos jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seue selementos façam parte das propostas de advidades a atividade a registra de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponvei		1				
entre as aprendizagens da criança na escola e o seu contexto familiar por meio de contexidos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN pará fins de identificação e referência. 60 COLEGA SELFIE — KIT DA ESCOLA 5º ANO DO ENSINO DIOLO (LIVRO) GOD MEDIADOR ILVRO-1009 anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestôse de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutra deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃo em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR se formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodolégicas ed enatogões, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitatis e espaços para a notações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE IJOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos polivor-jogo do estudante de ol Urvo-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETIGA. Ceesoa e PLATAFORMA DIOFICIAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requistos funcionais que possui ante lade loigin, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitals que ampliraño o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamilinação dos as estos funcionais que socialidado para para		, ,				
contexto familiar por meio de conteúdos sobre desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEÇÃO SELIE — KIT DA ESCOLA Sª ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-Jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e suspestões de respostas da sa tavidades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento sociemencional, motivadas nos jugos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTÉOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilito e registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem sociemencional de cada estudante e gerar um feedback às familia para que possam conhecer a acompanha os 11 cm x 27 cm, que possibilito e registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem sociemencional de cada estudante e gerar um feedback às familia para que possam conhecer a acompanha os 11 cm x 20 cm. A 11 cm x 20 cm. A 11 cm x 20 cm. A 12 cm x 20 cm. A 12 cm x 20 cm. A 12 cm x 20 cm. A 13 cm x 20 cm. A 13 cm x 20 cm. A 14 cm x 20 cm. A 14 cm x 20 cm x 20 cm. A 15 cm x 20 cm x 20 cm. A 15 cm x 20 cm x 20 cm. A 15 cm x 20 c		I *				
desenvolvimento socioemocional. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEÇÃO SELFIE — KIT DA ESCOLA. 5ª ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 IUVRO-LOGO DO MEDADOR Iuvro-logo anual, com SVO páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contre gabatrios e sugesticas de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jugos planejados para o ane escolar. Deve en incluri um bioco de PORTPOILO DE AVALIAÇÃO em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanha or socionate de variabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O ITICHÂRO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da saía de aula, com orientações metodológicas e de anotações, para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaligão de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. Ol COMBO DE JIGOS ANALOSICOS Sª ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para suo na no letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a aerem desemolvidas no livro-jogo do estudante e do tivro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATACROMA DIGITAL. Deverá ser disponíveis recursos digitais que ampilarão o aprendizado do estudante forma: Gamilitação do desemolvimento do estudante e do tivro-jogo do mediador. Deve		I				
registro no ISBN para fins de identificação e referência. 60 COLEÇÃO SELIFE – KIT DA ESCOLA Sª AND DO IUNRO-JOGO DO MEDIADOR Livro-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contrer gabaritos e sugestões de respostas das atividades deservolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos diditicos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planihas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informagões sobre o processo de aprendizagem socioemocional, motivadas nos conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 EICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informagões das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anancagos, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponivels recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante do deverão estar disponívels recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante cem cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento		•				
referência. 60 COLEGÃO SEIFIE – KIT DA ESCOLA Sª ANO DO INSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEINDAOR LIVRO-JOGO DA COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO DO MEINDAOR LIVRO-JOGO DA COMPOSTO POR 01 LIVRO-JOGO POR 01		desenvolvimento socioemocional. Deve possuir				
COLEÇÃO SELIFE – INT DA ESCOLA SE AND DO INTRO-JOGO DO MEDIADOR LIVRO-JOGO DO MEDIADOR LIVR		registro no ISBN para fins de identificação e				
COLEÇÃO SELIFE – INT DA ESCOLA SE AND DO INTRO-JOGO DO MEDIADOR LIVRO-JOGO DO MEDIADOR LIVR		referência.				
ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01 UNRO-JOGO DO MEDIADOR Ilvor-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá contrer gabaritos e sugestiões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e e necaminhamento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O 31 FICHÁROI INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até tos instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE IJOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois logos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado una plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponibilizado una plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual die	60		IDEA IOGOS	40	1 248 19	49 927 60
ILVRO-JOGO DO MEDIADOR LIVTO-jogo anual, com 80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos diditicos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisfras práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contenentos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores ce que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudamental, contenentos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de forma iúdica, organizados da seguinte forma: Gamilicação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuir uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão est	00	1 •	1527136663	10	1.2 10,13	13.327,00
80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm. Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escalar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O IFICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma feramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação e or referência. OI COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a de desenvolvimento do parendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento do pesamento co						
Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback ás familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possiur registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o us dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientações para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contend dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do testudante de forma iúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação en requisitos funcionais que possuis uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuis uma rela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do setudante de o comencional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projet		· -				
das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua estrutura deve ser composta por diversas propostas e encaminhamentos didáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback âs familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O FICHARIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e da enotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para a notações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir cetudo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas na livro-jogo do estudante de forma Lidica, organizados da seguinte forma: Gamificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma Lidica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lidicas de desempolimo dos estudantes o desemvolvimento socioemocional, utilizando-se		80 páginas impressas no formato 21 cm x 27 cm.				
e encaminhamentos cidáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados paro a no secolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback ás familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e refereñocia. O FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 59 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de lo Livro-jogo do mediador. Deve possuir certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do pestudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Esmificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do pestudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Esmificação das atividades lúdicas de desempolvimento do pesamento computacional basea		Deverá conter gabaritos e sugestões de respostas				
e encaminhamentos cidáticos para o desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados paro a no secolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback ás familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e refereñocia. O FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 59 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante de lo Livro-jogo do mediador. Deve possuir certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do pestudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Esmificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do pestudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Esmificação das atividades lúdicas de desempolvimento do pesamento computacional basea		das atividades desenvolvidas pelos estudantes. Sua				
e encaminhamentos didáticos para o a desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteútos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referêndo. 40 FLCHARIO INTEUISCINTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sáal de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência, 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no minimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INIMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponhibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desempolimento os elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais pora o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionals e Atividades badades e desempenho dos estudan		•				
desenvolvimento socioemocional, motivadas nos jogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFOLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISSN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISSN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALOGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letvo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliaño o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Camificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógico utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento dos pesamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades padagógica e, a geração de relatóri		1				
iogos planejados para o ano escolar. Deve incluir um bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O I FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORNA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais à extórico com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platoforma deve ser co		· ·				
bloco de PORTFÓLIO DE ANALIAÇÃO em planilhas no formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OI COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponiveis recursos digitas que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação ha fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitas que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação ha atividades húdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionals de desenvolvimento socioemocionals de desenvolvimento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades hadaers e Objetos foducacionais Digitats (O		· ·				
formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 59 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidos para uso no anos letivo, para no mínimo 5 jogadores que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores que seus elementos concernadores de forma lidica, organizados da seguinte forma: Gamificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORNA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuir Certificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para						
prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 59 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do setudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional; utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projecty; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, ageração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platáforma deves er compatível com os sistemas operacionais ándroid, IOS e webb		bloco de PORTFÓLIO DE AVALIAÇÃO em planilhas no				
prático das informações sobre o processo de aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 59 ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do setudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional; utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projecty; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, ageração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platáforma deves er compatível com os sistemas operacionais ándroid, IOS e webb		formato 21 cm x 27 cm, que possibilite o registro				
aprendizagem socioemocional de cada estudante e gerar um feedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O.I FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem deservolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades ludicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projecto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades pedagógica e, ageração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A platóroma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
gerar um Teedback às familias para que possam conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. OJ FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponóveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projecto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, ageração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantee. A platáforma deve ser compatível com os sistemas operacionais ándroid, IOS e webbrowser.		1 .				
conhecer a acompanhar os conteúdos trabalhados na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 0.1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuis uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
na escola. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 FICHAROI INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INNETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que amplianão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoríais que awilianão a prática pedagógica e, a garação de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais android, IOS e webbrowser.						
identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALOSICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais android, IOS e webbrowser.						
PARA O MEDIADOR em formato de agenda e organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORIMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no pojeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionala, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionala, et Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxillarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acessoa e PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		identificação e referência. 01 FICHÁRIO INTELIGENTE				
organizado com divisórias práticas, possibilita que você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acessoa e PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		PARA O MEDIADOR em formato de agenda e				
você a busca rápida das informações das quais precisa, com 100 páginas, com com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no IINMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitals que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionala, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento socioemocionias de Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		9				
precisa, com 100 páginas, com orientações metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se-como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
metodológicas e de anotações, no formato agenda 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		_ ·				
21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. Ol COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponiveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		1 -				
para gestão da sala de aula, com orientações didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e videos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
didáticas, tutoriais para o uso dos recursos analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no IINMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOSe webbrowser.		21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta				
analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesos a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		para gestão da sala de aula, com orientações				
analógicos e digitais e espaços para anotações, Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesos a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		1				
Material de suporte e orientação para a prática docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamíficação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		•				
docente desde o planejamento até os instrumentos de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos deservolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma Lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades Lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
de avaliação de cada momento do programa. Deve possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. O1 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDS) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
possuir registro no ISBN para fins de identificação e referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		1				
referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		de avaliação de cada momento do programa. Deve				
ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		possuir registro no ISBN para fins de identificação e				
desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		referência. 01 COMBO DE JOGOS ANALÓGICOS 5º				
desenvolvidos para uso no ano letivo, para no mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		ano do Ensino fundamental, contendo dois jogos				
mínimo 5 jogadores e que seus elementos façam parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		, ,				
parte das propostas de atividades a serem desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro-jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
desenvolvidas no livro-jogo do estudante e do Livro- jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
jogo do mediador. Deve possuir Certificação no INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		1 '				
INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		jogo do mediador. Deve possuir Certificação no				
ser disponibilizado uma plataforma digital, com requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		INMETRO. Acesso a PLATAFORMA DIGITAL. Deverá				
requisitos funcionais que possuia uma tela de login, a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
a fim de manter a segurança, na qual deverão estar disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
disponíveis recursos digitais que ampliarão o aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		_ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
aprendizado do estudante de forma lúdica, organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
organizados da seguinte forma: Gamificação das atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
atividades lúdicas de desenvolvimento socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		•				
socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		organizados da seguinte forma: Gamificação das				
socioemocional, utilizando-se dos mesmos elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		atividades lúdicas de desenvolvimento				
elementos constantes em cada jogo analógios utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
utilizado no projeto; Jogos Digitais para o desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		1				
desenvolvimento do pensamento computacional baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
baseadas em temas socioemocionais e Atividades Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs) áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		Makers e Objetos Educacionais Digitais (OEDs)				
pedagógica e, a geração de relatório com métricas de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.		áudios e vídeos tutoriais que auxiliarão a prática				
de utilização e desempenho dos estudantes. A plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
plataforma deve ser compatível com os sistemas operacionais Android, IOS e webbrowser.						
operacionais Android, IOS e webbrowser.		- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
		1 -				
VALOR TOTAL ESTIMADO 1.178.550,89	l	operacionais Android, iOS e Webbrowser.				

- 1.3. São anexos a este instrumento e vinculam esta contratação, independentemente de transcrição:
- 1.3.1.0 ETP e Termo de Referência que embasaram a contratação;
- 1.3.2. Os ofícios de anuência e aquiecência; e
- 1.3.3. Eventuais anexos dos documentos supracitados, assim como Termo de Referência, Edital e seus anexos advindos do processo originário.

2. CLÁUSULA SEGUNDA – VIGÊNCIA E PRORROGAÇÃO.

- 2.1. A vigência do contrato se dará até o dia 08 de novembro de 2025, podendo ser prorrogado por igual período, na forma do artigo 105 da Lei n° 14.133, de 2021.
- 2.1.1.O prazo de vigência será automaticamente prorrogado, independentemente de termo aditivo, quando o objeto não for concluído no período firmado acima, ressalvadas as providências cabíveis no caso de culpa do contratado, previstas neste instrumento.

3. CLÁUSULA TERCEIRA – MODELOS DE EXECUÇÃO E GESTÃO CONTRATUAIS (art. 92, IV, VII e XVIII)

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

4. CLÁUSULA QUARTA - SUBCONTRATAÇÃO

4.1. Não será admitida a subcontratação do objeto contratual.

5. CLÁUSULA QUINTA – PAGAMENTO (art. 92, V e VI)

5.1. PREÇO

- 5.1.1.O valor total da contratação é de R\$ R\$ 1.178.550,84 (um milhão cento e setenta e oito mil quinhentos e cinquenta reais e oitenta e quatro centavos).
- 5.1.2. No valor acima estão incluídas todas as despesas ordinárias diretas e indiretas decorrentes da execução do objeto, inclusive tributos e/ou impostos, encargos sociais, trabalhistas, previdenciários, fiscais e comerciais incidentes, taxa de administração, frete, seguro e outros necessários ao cumprimento integral do objeto da contratação.

5.2. FORMA DE PAGAMENTO

- 5.2.1. O pagamento será realizado através de ordem bancária, para crédito em banco, agência e conta corrente indicados pelo contratado.
- 5.2.2. Será considerada data do pagamento o dia em que constar como emitida a ordem bancária para pagamento.

5.3. PRAZO DE PAGAMENTO

- 5.3.1.O pagamento será efetuado no prazo estabelecido no Termo de Referência vinculado ao processo originário.
- 5.3.2. Considera-se ocorrido o recebimento da nota fiscal ou fatura quando o órgão contratante atestar a execução do objeto do contrato.

- 5.3.3. No caso de atraso pelo Contratante, os valores devidos ao contratado serão atualizados monetariamente entre o termo final do prazo de pagamento até a data de sua efetiva realização, mediante aplicação do índice IPCA-E de correção monetária.
- 5.4. CONDIÇÕES DE PAGAMENTO
- 5.4.1.A emissão da Nota Fiscal/Fatura será precedida do recebimento definitivo do objeto da contratação, conforme disposto neste instrumento e/ou no Termo de Referência.

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

- 6.1. Os preços inicialmente contratados são fixos e irreajustáveis no prazo de um ano contado da data prevista para apresentação da proposta.
- 6.2. Após o interregno de um ano, e independentemente de pedido do Contratado, os preços iniciais serão reajustados, mediante a aplicação, pelo Contratante, do índice IPCA-E.
- 6.3. Nos reajustes subsequentes ao primeiro, o interregno mínimo de um ano será contado a partir dos efeitos financeiros do último reajuste.
- 6.4. No caso de atraso ou não divulgação do(s) índice (s) de reajustamento, o Contratante pagará ao Contratado a importância calculada pela última variação conhecida, liquidando a diferença correspondente tão logo seja(m) divulgado(s) o(s) índice(s) definitivo(s).
- 6.5. Nas aferições finais, o(s) índice(s) utilizado(s) para reajuste será(ão), obrigatoriamente, o(s) definitivo(s).
- 6.6. Caso o(s) índice(s) estabelecido(s) para reajustamento venha(m) a ser extinto(s) ou de qualquer forma não possa(m) mais ser utilizado(s), será(ão) adotado(s), em substituição, o(s) que vier(em) a ser determinado(s) pela legislação então em vigor.
- 6.7. Na ausência de previsão legal quanto ao índice substituto, as partes elegerão novo índice oficial, para reajustamento do preço do valor remanescente, por meio de termo aditivo.
- 6.8. O reajuste será realizado por apostilamento.

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

- 7.1. São obrigações do Contratante:
- 7.1.1. Exigir o cumprimento de todas as obrigações assumidas pelo Contratado, de acordo com o contrato e seus anexos;
- 7.1.2. Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas no Termo de Referência;
- 7.1.3. Notificar o Contratado, por escrito, sobre vícios, defeitos ou incorreções verificadas no objeto fornecido, para que seja por ele substituído, reparado ou corrigido, no total ou em parte, às suas expensas;
- 7.1.4. Acompanhar e fiscalizar a execução do contrato e o cumprimento das obrigações pelo Contratado;
- 7.1.5. Efetuar o pagamento ao Contratado do valor correspondente ao fornecimento do objeto, no prazo, forma e condições estabelecidos no presente Contrato;
- 7.1.6. Aplicar ao Contratado sanções motivadas pela inexecução total ou parcial do Contrato;
- 7.1.7. Cientificar o órgão de representação judicial para adoção das medidas cabíveis quando do descumprimento de obrigações pelo Contratado;

- 7.1.8. Explicitamente emitir decisão sobre todas as solicitações e reclamações relacionadas à execução do presente Contrato, ressalvados os requerimentos manifestamente impertinentes, meramente protelatórios ou de nenhum interesse para a boa execução do ajuste.
- 7.1.8.1. Concluída a instrução do requerimento, a Administração terá o prazo de 60 (sessenta) dias para decidir, admitida a prorrogação motivada por igual período.
- 7.1.9. Notificar os emitentes das garantias quanto ao início de processo administrativo para apuração de descumprimento de cláusulas contratuais.
- 7.1.10. Comunicar o Contratado na hipótese de posterior alteração do projeto/Termo de Referência pelo Contratante, no caso do art. 93, §2º, da Lei nº 14.133/21.
- 7.2. A Administração não responderá por quaisquer compromissos assumidos pelo Contratado com terceiros, ainda que vinculados à execução do contrato, bem como por qualquer dano causado a terceiros em decorrência de ato do Contratado, de seus empregados, prepostos ou subordinados.

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

- 8.1. O Contratado deve cumprir todas as obrigações constantes deste Contrato, em seus anexos, inclusive o Termo de Referência, assumindo como exclusivamente seus os riscos e as despesas decorrentes da boa e perfeita execução do objeto, observando, ainda, as obrigações a seguir dispostas:
- 8.1.1. manter preposto aceito pela Administração para representá-lo na execução do contrato.
- 8.1.1.1. A indicação ou a manutenção do preposto da empresa poderá ser recusada pelo órgão ou entidade, desde que devidamente justificada, devendo a empresa designar outro para o exercício da atividade.
- 8.1.2. Atender às determinações regulares emitidas pelo fiscal do contrato ou autoridade superior (art. 137, II);
- 8.1.3. Alocar os empregados necessários, com habilitação e conhecimento adequados, ao perfeito cumprimento das cláusulas deste contrato, fornecendo os materiais, equipamentos, ferramentas e utensílios demandados, cuja quantidade, qualidade e tecnologia deverão atender às recomendações de boa técnica e a legislação de regência;
- 8.1.4. Reparar, corrigir, remover, reconstruir ou substituir, às suas expensas, no total ou em parte, no prazo fixado pelo fiscal do contrato, os serviços nos quais se verificarem vícios, defeitos ou incorreções resultantes da execução ou dos materiais empregados;
- 8.1.5. Responsabilizar-se pelos vícios e danos decorrentes da execução do objeto, bem como por todo e qualquer dano causado à Administração ou terceiros, não reduzindo essa responsabilidade a fiscalização ou o acompanhamento da execução contratual pelo Contratante, que ficará autorizado a descontar dos pagamentos devidos ou da garantia, caso exigida no edital, o valor correspondente aos danos sofridos;
- 8.1.6. Não contratar, durante a vigência do contrato, cônjuge, companheiro ou parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau, de dirigente do contratante ou do Fiscal ou Gestor do contrato, nos termos do artigo 48, parágrafo único, da Lei nº 14.133, de 2021;
- 8.1.7. Comunicar ao Fiscal do contrato, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, qualquer ocorrência anormal ou acidente na execução do pacto.

- 8.1.8. Prestar todo esclarecimento ou informação solicitada pelo Contratante ou por seus prepostos, garantindo-lhes o acesso, a qualquer tempo, ao local dos trabalhos, bem como aos documentos relativos à execução do empreendimento.
- 8.1.9. Paralisar, por determinação do Contratante, qualquer atividade que não esteja sendo executada de acordo com a boa técnica ou que ponha em risco a segurança de pessoas ou bens de terceiros.
- 8.1.10. Promover a guarda, manutenção e vigilância de materiais, ferramentas, e tudo o que for necessário à execução do objeto, durante a vigência do contrato.
- 8.1.11. Conduzir os trabalhos com estrita observância às normas da legislação pertinente, cumprindo as determinações dos Poderes Públicos, mantendo sempre limpo o local dos serviços e nas melhores condições de segurança, higiene e disciplina.
- 8.1.12. Submeter previamente, por escrito, ao Contratante, para análise e aprovação, quaisquer mudanças nos métodos executivos que fujam às especificações do memorial descritivo ou instrumento congênere.
- 8.1.13. Não permitir a utilização de qualquer trabalho do menor de dezesseis anos, exceto na condição de aprendiz para os maiores de quatorze anos, nem permitir a utilização do trabalho do menor de dezoito anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre;
- 8.1.14. Manter durante toda a vigência do contrato, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições exigidas para habilitação no certame, ou para qualificação, na contratação direta;
- 8.1.15. Cumprir, durante todo o período de execução do contrato, a reserva de cargos prevista em lei para pessoa com deficiência, para reabilitado da Previdência Social ou para aprendiz, bem como as reservas de cargos previstas na legislação (art. 116);
- 8.1.16. Comprovar a reserva de cargos a que se refere a cláusula acima, no prazo fixado pelo fiscal do contrato, com a indicação dos empregados que preencheram as referidas vagas (art. 116, parágrafo único);
- 8.1.17. Guardar sigilo sobre todas as informações obtidas em decorrência do cumprimento do contrato;
- 8.1.18. Arcar com o ônus decorrente de eventual equívoco no dimensionamento dos quantitativos de sua proposta, inclusive quanto aos custos variáveis decorrentes de fatores futuros e incertos, devendo complementá-los, caso o previsto inicialmente em sua proposta não seja satisfatório para o atendimento do objeto da contratação, exceto quando ocorrer algum dos eventos arrolados no art. 124, II, d, da Lei nº 14.133, de 2021.
- 8.1.19. Cumprir, além dos postulados legais vigentes de âmbito federal, estadual ou municipal, as normas de segurança do Contratante;

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

9.1. Não haverá exigência de garantia contratual da execução.

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

10.1. O contrato se extingue quando cumpridas as obrigações de ambas as partes, ainda que isso ocorra antes do prazo estipulado para tanto.



- 10.2. Se as obrigações não forem cumpridas no prazo estipulado, a vigência ficará prorrogada até a conclusão do objeto, caso em que deverá a Administração providenciar a readequação do cronograma físico-financeiro.
- 10.2.1. Quando a não conclusão do contrato referida no item anterior decorrer de culpa do contratado:
- a) ficará ele constituído em mora, sendo-lhe aplicáveis as respectivas sanções administrativas; e
- b) poderá a Administração optar pela extinção do contrato e, nesse caso, adotará as medidas admitidas em lei para a continuidade da execução contratual.
- 10.3. O contrato pode ser extinto antes de cumpridas as obrigações nele estipuladas, ou antes do prazo nele fixado, por algum dos motivos previstos no artigo 137 da NLLC, bem como amigavelmente, assegurados o contraditório e a ampla defesa.
- 10.3.1. Nesta hipótese, aplicam-se também os artigos 138 e 139 da mesma Lei.
- 10.3.2. A alteração social ou modificação da finalidade ou da estrutura da empresa não ensejará rescisão se não restringir sua capacidade de concluir o contrato.
- 10.3.2.1. Se a operação implicar mudança da pessoa jurídica contratada, deverá ser formalizado termo aditivo para alteração subjetiva.
- 10.4. O termo de rescisão, sempre que possível, será precedido:
- 10.4.1. Balanço dos eventos contratuais já cumpridos ou parcialmente cumpridos;
- 10.4.2. Relação dos pagamentos já efetuados e ainda devidos;
- 10.4.3. Indenizações e multas.

11. CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA – DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA (art. 92, VIII)

11.1. A dotação relativa aos exercícios financeiros será indicada nos autos processuais.

12. CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA – DAS INFRAÇÕES E SANÇÕES

- 12.1. Comete infração administrativa, nos termos da lei, o licitante que, com dolo ou culpa:
- 12.1.1. deixar de entregar a documentação exigida para o certame ou não entregar qualquer documento que tenha sido solicitado pelo/a pregoeiro/a durante o certame;
- 12.1.2. Salvo em decorrência de fato superveniente devidamente justificado, não mantiver a proposta em especial quando:
- 12.1.2.1. não enviar a proposta adequada ao último lance ofertado ou após a negociação, caso exigível pela Administração;
- 12.1.2.2. recusar-se a enviar o detalhamento da proposta quando exigível;
- 12.1.2.3. pedir para ser desclassificado quando encerrada a etapa competitiva; ou
- 12.1.2.4. deixar de apresentar amostra, quando exigível pela Administração;
- 12.1.2.5. apresentar proposta ou amostra em desacordo com as especificações do edital;
- 12.1.3. não celebrar o contrato ou não entregar a documentação exigida para a contratação, quando convocado dentro do prazo de validade de sua proposta;
- 12.1.3.1. recusar-se, sem justificativa, a assinar o contrato ou a ata de registro de preço, ou a aceitar ou retirar o instrumento equivalente no prazo estabelecido pela Administração;
- 12.1.4. apresentar declaração ou documentação falsa exigida para o certame ou prestar declaração falsa durante a licitação

- 12.1.5. fraudar o certame
- 12.1.6. comportar-se de modo inidôneo ou cometer fraude de qualquer natureza, em especial quando:
- 12.1.6.1. agir em conluio ou em desconformidade com a lei;
- 12.1.6.2. induzir deliberadamente a erro no julgamento;
- 12.1.6.3. apresentar amostra falsificada ou deteriorada;
- 12.1.7. praticar atos ilícitos com vistas a frustrar os objetivos do certame;
- 12.1.8. praticar ato lesivo previsto no art. 5º da Lei n.º 12.846, de 2013;
- 12.1.9. deixar de entregar/atender os itens da ordem de fornecimento (ou documento equivalente) no prazo pactuado;
- 12.2. Com fulcro na Lei nº 14.133, de 2021, a Administração poderá, garantida a prévia defesa, aplicar aos licitantes e/ou adjudicatários as seguintes sanções, sem prejuízo das responsabilidades civil e criminal:
- 12.2.1. advertência;
- 12.2.2. multa;
- 12.2.3. impedimento de licitar e contratar e
- 12.2.4. declaração de inidoneidade para licitar ou contratar, enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida sua reabilitação perante a própria autoridade que aplicou a penalidade.
- 12.3. Na aplicação das sanções serão considerados:
- 12.3.1. a natureza e a gravidade da infração cometida.
- 12.3.2. as peculiaridades do caso concreto
- 12.3.3. as circunstâncias agravantes ou atenuantes
- 12.3.4. os danos que dela provierem para a Administração Pública
- 12.3.5. a implantação ou o aperfeiçoamento de programa de integridade, conforme normas e orientações dos órgãos de controle.
- 12.4. A multa será recolhida em percentual de 0,5% a 30% incidente sobre o valor do contrato licitado, recolhida no prazo máximo de 10 (dez) dias úteis, a contar da comunicação oficial.
- 12.4.1. Para as infrações previstas nos itens 12.1.1, 12.1.2 e 12.1.3, a multa será de 0,5% a 15% do valor do contrato licitado.
- 12.4.2. Para as infrações previstas nos itens 12.1.4, 12.1.5, 12.1.6, 12.1.7 e 12.1.8, a multa será de 15% a 30% do valor do contrato licitado.
- 12.4.3. Para as infrações previstas nos itens 12.1.1, 12.1.2 e 12.1.3, a multa será de 0,5% a 15% do valor do contrato licitado.
- 12.4.4. Para a infração prevista no item 12.1.9 a multa será de 0,5% por dia calculada sobre o valor dos itens constantes da ordem de fornecimento (ou documento equivalente) que estão em atraso de entrega pelo particular, limitada a 30% incidente sobre o valor do contrato licitado.
- 12.5. As sanções de advertência, impedimento de licitar e contratar e declaração de inidoneidade para licitar ou contratar poderão ser aplicadas, cumulativamente ou não, à penalidade de multa.
- 12.6. Na aplicação da sanção de multa será facultada a defesa do interessado no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação.
- 12.7. A sanção de impedimento de licitar e contratar será aplicada ao responsável em decorrência das infrações administrativas relacionadas nos itens 12.1.1, 12.1.2 e 12.1.3, quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave, e impedirá o responsável de licitar e

contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta do ente federativo a qual pertencer o órgão ou entidade, pelo prazo máximo de 3 (três) anos.

- 12.8. Poderá ser aplicada ao responsável a sanção de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar, em decorrência da prática das infrações dispostas nos itens 12.1.4, 12.1.5, 12.1.6, 12.1.7 e 12.1.8, bem como pelas infrações administrativas previstas nos itens 12.1.1, 12.1.2 e 12.1.3 que justifiquem a imposição de penalidade mais grave que a sanção de impedimento de licitar e contratar, cuja duração observará o prazo previsto no art. 156, §5º, da Lei n.º 14.133/2021.
- 12.9. A recusa injustificada do adjudicatário em assinar o contrato ou a ata de registro de preço, ou em aceitar ou retirar o instrumento equivalente no prazo estabelecido pela Administração, descrita no item 12.1.3, caracterizará o descumprimento total da obrigação assumida e o sujeitará às penalidades e à imediata perda da garantia de proposta em favor do órgão ou entidade promotora da licitação, quando for o caso.
- 12.10. A apuração de responsabilidade relacionadas às sanções de impedimento de licitar e contratar e de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar demandará a instauração de processo de responsabilização a ser conduzido por comissão composta por 2 (dois) ou mais servidores estáveis, que avaliará fatos e circunstâncias conhecidos e intimará o licitante ou o adjudicatário para, no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação, apresentar defesa escrita e especificar as provas que pretenda produzir.
- 12.11. Caberá recurso no prazo de 15 (quinze) dias úteis da aplicação das sanções de advertência, multa e impedimento de licitar e contratar, contado da data da intimação, o qual será dirigido à autoridade que tiver proferido a decisão recorrida, que, se não a reconsiderar no prazo de 5 (cinco) dias úteis, encaminhará o recurso com sua motivação à autoridade superior, que deverá proferir sua decisão no prazo máximo de 20 (vinte) dias úteis, contado do recebimento dos autos.
- 12.12. Caberá a apresentação de pedido de reconsideração da aplicação da sanção de declaração de inidoneidade para licitar ou contratar no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data da intimação, e decidido no prazo máximo de 20 (vinte) dias úteis, contado do seu recebimento.
- 12.13. O recurso e o pedido de reconsideração terão efeito suspensivo do ato ou da decisão recorrida até que sobrevenha decisão final da autoridade competente.
- 12.14. A aplicação das sanções previstas neste instrumento não exclui, em hipótese alguma, a obrigação de reparação integral dos danos causados.

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

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

14. CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA – ALTERAÇÕES

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

- 14.2. O CONTRATADO é obrigada a aceitar, nas mesmas condições contratuais, os acréscimos ou supressões que se fizerem necessários, até o limite de 25% (vinte e cinco por cento) do valor inicial atualizado do contrato.
- 14.3. As supressões resultantes de acordo celebrado entre as partes contratantes poderão exceder o limite de 25% (vinte e cinco por cento) do valor inicial atualizado do termo de contrato.
- 14.4. Registros que não caracterizam alteração do contrato podem ser realizados por simples apostila, dispensada a celebração de termo aditivo, na forma do art. 136 da Lei nº 14.133, de 2021.

15. CLÁUSULA DÉCIMA QUINTA – PUBLICAÇÃO

15.1. Incumbirá à CONTRATANTE providenciar a publicação deste instrumento nos termos e condições previstas na Lei nº 14.133/21.

16. CLÁUSULA DÉCIMA SEXTA – FORO (art. 92, §1º)

16.1. É eleito o Foro da Comarca deste Município contratante para dirimir os litígios que decorrerem da execução deste Termo de Contrato que não possam ser compostos pela conciliação, conforme art. 92, §1º da Lei nº 14.133/21.

Caratinga, 08 de novembro de 2024

Elaine Teixeira Alves Cardoso Secretaria Municipal de Educação Cultura e Esporte

Rodrigo de Freitas Cordeiro SUPREMA SOLUÇÕES EDUCACIONAIS LTDA

Assinatura do	Fiscal	do	Contrato
CPF:			