



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

MINUTA DE CONTRATO ADMINISTRATIVO N. 093/2024

PROCESSO ADMINISTRATIVO LICITATÓRIO N° 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 nº 106.265.386-61 e carteira de identidade nº 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 em uma variedade de jogos pedagógicos e atividades educativas projetadas para crianças em diferentes faixas etárias. Os itens incluem jogos para explorar conceitos de matemática, estimular a memória, coordenação motora, desenvolvimento do raciocínio, e atividades para trabalhar a concentração. Alguns dos componentes incluem caixas com peças de dominó, tabuleiros de madeira, cartas e cartelas, bastões, alfabeto interativo, placas táteis, formas geométricas, quebra-cabeças, quadros metálicos e malas organizadoras. Todos os produtos devem possuir certificação pelo INMETRO e acompanhar um guia completo para o professor com sugestões didático-pedagógicas para a sala de aula."					
ITEM	DESCRIÇÃO	MODELO/MARCA	QTD	VALOR UNIT	VALOR TOTAL
01	Jogo pedagógico Pomar de Brincadeira. Atividade para explorar a creche, para crianças acima de 2 a 4 anos, cujo objetivo seja realizar contagem de vários objetos de numeração de zero a seis, com escolha de objetos diferentes. Composta por CAIXA e 36 peças DOMINÓ tamanho 100 x 200mm, em cartão + horle + cartão acoplados, papel cartão 250g e laminação	IDEA JOGOS	50	541,96	27.098,00



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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.				
02	Jogo pedagógico Troca Troca 1. Atividade para 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.	IDEA JOGOS	50	252,55	12.627,50
04	Jogo pedagógico Desafio das Cores - Novo. Atividades educativas para estimular a memória, e a coordenação motora, a identificação e associação das cores. Composto por embalagem plástica, tabuleiro de madeira e 24 bastões coloridos de plástico injetado, atóxico. 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 JOGOS	50	541,18	27.059,00
11	Jogo pedagógico Karaokê do Sambalê. Jogo 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 fosca 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 certificado pelo INMETRO.	IDEA JOGOS	50	562,83	28.141,50
13	Jogo pedagógico Morcegando. Jogo pedagógico para crianças acima de 4 anos, cujo objetivo é o de 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 cm x 12 cm e 5 tabuleiros tamanho 21 x 29 cm, com laminação fosca frente. 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 JOGOS	50	577,70	28.885,00
14	Jogo pedagógico Prato Feito. Jogo pedagógico para crianças acima de 4 anos, que tem como objetivo trabalhar com o reconhecimento de uma	IDEA JOGOS	50	1.003,00	50.150,00



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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 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 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.	IDEA JOGOS	50	657,04	32.852,00
16	Jogo pedagógico Letras de Brinquedo e Brincadeiras. 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.	IDEA JOGOS	50	483,37	24.168,50
17	Jogo pedagógico Corrida das Letras. Jogo pedagógico para explorar língua portuguesa, para crianças acima 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.	IDEA JOGOS	50	303,60	15.180,00
18	Jogo pedagógico De Olho no Bicho. Jogo pedagógico para explorar língua portuguesa, para crianças a 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 arredondados. Deverá possuir um guia completo para o professor com sugestões didático-pedagógicas para a sala de aula, possuindo a	IDEA JOGOS	50	425,73	21.286,50



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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 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 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.	IDEA JOGOS	50	447,76	22.388,00
21	Jogo pedagógico Letra Intrusa. Jogo pedagógico para 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 tabuleiro com medidas aproximadas de 42 cm x 30 cm, produzido em horle e laminação fosca. Possuir no mínimo 75 cartas medindo 6cm x 3cm e 95 cartas medindo 6cm x 8cm, com cantos arredondados e um 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.	IDEA JOGOS	50	522,11	26.105,55
29	Jogo pedagógico Bicho da Goiaba. Para explorar a matemática, para crianças acima de 6 anos, que 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 JOGOS	50	517,21	25.860,50
32	Jogo pedagógico Dominó da Joaninha. Para crianças acima de 6 anos, que objetive explorar a adição e subtração de quantidades até 10 simultaneamente. Composta por caixa e 36 peças de dominó nas medidas: 12,00 cm larg. X 6,00 cm alt, plastificado 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.	IDEA JOGOS	50	541,93	27.096,50
34	Jogo pedagógico Isso é Real. Para explorar a educação financeira para alunos do 3º e 4º anos, que 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 arredondados, e 250 cédulas imitando dinheiro, divididas em 5 valores, sendo que cada valor deverá	IDEA JOGOS	50	497,64	24.882,00

**PODER EXECUTIVO****Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte**

	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 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.				
37	Jogo pedagógico O Mergulho do Pinguim. Para 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.	IDEA JOGOS	50	520,38	26.019,00
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 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	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 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	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



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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 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 emojis 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 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	IDEA JOGOS	50	3.110,26	155.513,00



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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 familiar. Todos os materiais devem possuir registro no 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 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	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



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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 possua 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.				
53	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. 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	200	269,22	53.844,00
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 21 cm x 21 cm. Apresentar-se como uma ferramenta	IIDEA JOGOS	47	1.346,16	63.269,52



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	<p>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 2º 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 possuía 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 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.</p>				
55	<p>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.</p>	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
56	<p>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 das informações sobre o processo de aprendizagem</p>	IDEA JOGOS	46	840,08	38.643,68



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	<p>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 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 possuía 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.</p>				
57	<p>COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 4º ANO DO 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.</p>	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00
58	<p>COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, COMPOSTO POR 01</p>	IDEA JOGOS	38	1.123,95	42.710,10



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	<p>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 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 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 possuía 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.</p>				
59	<p>COLEÇÃO SELFIE – KIT DO ESTUDANTE – 5º ANO DO 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</p>	IDEA JOGOS	200	269,22	53.844,00



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

	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.				
60	COLEÇÃO SELFIE – KIT DA ESCOLA 5º 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 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 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 possuía 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.	IDEA JOGOS	40	1.248,19	49.927,60
VALOR TOTAL ESTIMADO					1.178.550,89



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

1.3. São anexos a este instrumento e vinculam esta contratação, independentemente de transcrição:

1.3.1. O ETP e Termo de Referência que embasaram a contratação;

1.3.2. Os ofícios de anuência e aquiescência; 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 nº 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.



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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 irremovíveis 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;



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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.



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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.



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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, adotar 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



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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.



PODER EXECUTIVO

Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte

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:
