

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

RECIBO DE RETIRADA DO EDITAL DE PREGÃO PELA INTERNET

OBJETO: Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada), para alunos da Rede Municipal de Ensino, conforme especificação constante dos anexos.

DADOS DO INTERESSADO:

Nome.....

RG.....cargo/função.....

Empresa.....

Endereço.....

Bairro Cidade Estado

C.N.P.J. C.E.P.

Fone.....fax.....obs.....

e-mail:

O adquirente, acima qualificado, que subscreve a presente, declara, por este e na melhor forma de direito, que CONFERIU E RETIROU, toda a documentação referente ao **Pregão n.º 001/18**, atestando que foram fornecidas todas as informações necessárias e suficientes para elaboração da proposta comercial, bem como dos documentos necessários para habilitação.

Adquirente/assinatura

Ribeirão Pires,de2018.

Senhor Licitante,

Visando à comunicação futura entre esta Prefeitura e sua empresa, solicitamos a Vossa Senhoria preencher o recibo de retirada do Edital e remetê-lo ao Departamento de Licitações, por meio do fax (11) 4828-9865 ou pelo e-mail licitacao.sag@ribeiraopires.sp.gov.br

A não remessa do recibo exime a Prefeitura Municipal de Ribeirão Pires da responsabilidade da comunicação, por meio de fax ou e-mail, de eventuais esclarecimentos e retificações ocorridas no instrumento convocatório, bem como de quaisquer informações adicionais, não cabendo posteriormente qualquer reclamação.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

PREGÃO Nº 001/18

PROCESSO DE COMPRAS Nº: 5995/2017

OBJETO: Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada), para alunos da Rede Municipal de Ensino, conforme especificação constante dos anexos.

REPARTIÇÃO INTERESSADA: Secretaria de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia.

TIPO: Menor Preço por Lote

Data de recebimento dos envelopes: 24/01/18 às 09:30 horas

Data de abertura dos envelopes: 24/01/18 às 10:00 horas

O Município da Estância Turística de Ribeirão Pires, através da sua Secretaria de Administração e Modernização, fará realizar na sala de reuniões da Secretaria de Administração, situado na Rua Miguel Prisco, n.º 288, Centro, na cidade de Ribeirão Pires - SP, licitação na modalidade **PREGÃO**, tipo **MENOR PREÇO POR LOTE** para Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada), para alunos da Rede Municipal de Ensino, conforme especificação constante dos anexos.

O presente Pregão será processado e julgado em conformidade com a Lei Federal n.º 8.666/93, a Lei Federal n.º 10.520/02, os Decretos Municipais n.º 5.268/03 e 5.269/03, e com as normas deste instrumento e demais normas legais atinentes à espécie.

Constituem anexos do presente Edital e dele fazem parte integrante os seguintes documentos:

ANEXO I – Modelo da Proposta e Planilha estimativa de quantidades que deverá ser apresentada pela proponente;

ANEXO II – Planilha Estimativa de Preços (Média de Preços);

ANEXO III – Termo de Referência;

ANEXO IV – Modelo de documento de credenciamento de representante da empresa a ser apresentado pelos interessados para participação na presente licitação;

ANEXO V - Minuta do compromisso de fornecimento;

ANEXO VI – Termo de Ciência e Notificação;

ANEXO VII – Decreto de nomeação do pregoeiro e equipe de apoio.

Os interessados em obter cópia do edital e respectivos anexos deverão comparecer, até o **dia 23/01/18**, das 09:00 às 16:00 dos dias úteis, na Gerência de Suprimentos da Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires, sito na Rua Miguel Prisco, 288 – prédio do Paço Municipal, Centro, Ribeirão Pires, São Paulo, mediante um CD-R ou através do site: www.ribeiraopires.sp.gov.br.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

1. DO OBJETO

1.1. O presente Pregão tem como objeto o **Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada), para alunos da Rede Municipal de Ensino**, pelo período de 12 (doze) meses contados da assinatura da ata de registro de preços.

2. DA PARTICIPAÇÃO

2.1. Poderão participar da presente licitação exclusivamente pessoas jurídicas que atenderem as exigências deste edital.

2.2. Será vedada a participação de empresas na licitação quando:

2.2.1. declaradas inidôneas por ato do Poder Público;

2.2.2. sob processo de falência;

2.2.3. impedidas de licitar e contratar com a Administração Municipal de Ribeirão Pires;

2.2.4. reunidas em consórcio.

3. DAS DATAS DE RECEBIMENTO E ABERTURA DOS ENVELOPES

3.1. Os envelopes "PROPOSTA" E "DOCUMENTAÇÃO" deverão ser entregues, até o dia **24 de Janeiro de 2018**, às **09:30 horas**, impreterivelmente, na Gerência de Suprimentos, sito na Rua Miguel Prisco n.º 288, Centro, na cidade de Ribeirão Pires - SP, onde serão protocolizados.

3.2. A abertura dos envelopes se dará no mesmo dia às **10:00 horas**, no mesmo endereço acima indicado, na sala de licitações, em ato público.

4. DA APRESENTAÇÃO DOS ENVELOPES DE PROPOSTA DE PREÇOS E DE DOCUMENTAÇÃO

4.1. DO ENVELOPE 01 "PROPOSTA DE PREÇOS"

O envelope 01 deverá conter a Proposta de Preços propriamente dita, bem como os demais documentos exigidos neste edital, em envelope hermeticamente fechado, contendo em sua parte externa e frontal os seguintes dizeres:

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
ENVELOPE N.º 01
PREGÃO N.º 001/2018
ENVELOPE "PROPOSTA DE PREÇOS"
PROPONENTE:.....

4.2. DO ENVELOPE 02 "DOCUMENTAÇÃO"

O envelope 02 deverá conter a documentação relativa à habilitação jurídica, qualificação econômico-financeira, qualificação técnica e regularidade fiscal, em envelope hermeticamente fechado, contendo em sua parte externa e frontal os seguintes dizeres:

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
ENVELOPE N.º 02
PREGÃO N.º 001/2018
ENVELOPE "DOCUMENTAÇÃO"
PROPONENTE:.....

5. DO CREDENCIAMENTO PARA MANIFESTAÇÃO NAS SESSÕES

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

5.1. Aberta a sessão pública, a empresa deverá se apresentar para credenciamento perante o Pregoeiro, por um representante que, devidamente munido de documento que o credencie a participar do presente procedimento licitatório, venha a responder por sua representada, devendo, ainda, no ato do credenciamento, identificar-se exibindo a carteira de identidade ou qualquer outro documento oficial equivalente;

5.1.1. No ato do credenciamento, o representante de cada licitante deverá apresentar Declaração Prévia de Habilitação, “dando ciência que cumpre plenamente os requisitos de habilitação e entregará os envelopes contendo a indicação do objeto e do preço oferecido, procedendo-se à sua imediata abertura e à verificação da conformidade das propostas com os requisitos estabelecidos neste instrumento convocatório”, em cumprimento ao estabelecido no Inciso VII do Artigo 4.º da Lei Federal 10.520/02. A não apresentação desta declaração desclassificará a proposta da empresa.

5.2. O credenciamento far-se-á por um dos seguintes meios:

5.2.1. Instrumento Público de Procuração, pelo qual a empresa tenha outorgado poderes ao credenciado, para representá-la em todos os atos do certame, em especial para formular ofertas (lances verbais) e para recorrer ou desistir de recursos, com prazo de validade em vigor;

5.2.2. Instrumento Particular de Procuração, com firma reconhecida, pelo qual a empresa tenha outorgado poderes ao credenciado para representá-la em todos os atos do certame, em especial para formular ofertas (lances verbais) e para recorrer ou desistir de recursos;

5.2.3. Os Instrumentos relacionados nos itens 5.2.1 e 5.2.2 deverão estar acompanhados dos documentos a seguir arrolados, de forma a comprovar que a procuração foi feita por quem tinha poderes para tanto, bem como aferir se há pertinência e compatibilidade do objeto social da credenciada com o objeto licitatório, conforme segue:

5.2.3.1. Contrato Social ou Estatuto em vigor, devidamente registrado na Junta Comercial, em se tratando de Sociedade Empresária, e no caso de Sociedade Anônima acompanhado de documentos de eleição/designação de seus administradores (última Ata de Eleição);

5.2.3.2. Registro empresarial na Junta Comercial, no caso de Empresa Individual;

5.2.3.3. Inscrição de Ato Constitutivo, no caso de Sociedade Simples, acompanhada de prova da diretoria em exercício;

5.2.3.4. Decreto de autorização, em se tratando de Empresa ou Sociedade Estrangeira em funcionamento no País, e ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente, quando a atividade assim exigir.

5.2.3.5. Quando o credenciamento for conferido por procurador da licitante, deverá ser ainda, juntada cópia autenticada do instrumento de procuração, do qual não deve constar vedação expressa da possibilidade de substabelecer.

5.2.4. Tratando-se de sócio, proprietário, dirigente ou assemelhado da empresa proponente, pelos documentos acima arrolados que comprovem estas qualidades, bem assim seus poderes para exercer direitos e assumir obrigações em decorrência de tal investidura.

5.3. Nenhuma pessoa, ainda que munida de procuração, poderá representar mais de uma empresa neste Pregão, sob pena de exclusão sumária das representadas;

5.4. Os documentos supracitados poderão ser apresentados em original, por qualquer processo de cópia autenticada por cartório competente ou por servidor da administração ou publicação em órgão de imprensa oficial e serão retidos pelo Pregoeiro, para oportuna juntada no processo administrativo pertinente a esta licitação;

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

5.5. Somente poderão participar da fase de lances verbais os representantes devidamente credenciados.

5.6. Por ocasião do credenciamento dos representantes das empresas licitantes, a empresa deverá, para se submeter ao regime especial da Lei Complementar nº 123/06, apresentar além dos demais documentos já exigidos, declaração, sob as penas do art. 299 do Código Penal, subscrita por quem detenha poderes de representação, que se enquadra na situação de microempresa ou empresa de pequeno porte, nos termos da Lei Complementar nº 123/06, bem assim, que inexistem fatos supervenientes que conduzam ao seu desenquadramento desta situação.

5.6.1. A falsidade da declaração prestada, objetivando os benefícios da Lei Complementar nº 123/06, caracterizará o crime de que trata o art. 299 do Código Penal, sem prejuízo do enquadramento em outras figuras penais e da sanção prevista de impedimento de licitar e contratar com a Administração Pública.

5.7. A falta da declaração comprobatória da qualificação da licitante como microempresa ou empresa de pequeno porte, ou sua imperfeição, não conduzirá ao seu afastamento da presente licitação, mas tão somente dos benefícios da referida Lei Complementar nº 123/06.

5.7.1. Caso a licitante tenha pretendido se utilizar do benefício da regularidade fiscal em momento posterior e não tenha sido qualificada como microempresa ou empresa de pequeno porte, será na fase de habilitação, INABILITADA.

6 - DA APRESENTAÇÃO DOS ENVELOPES

6.1. Cada licitante deverá apresentar, simultaneamente, 2 (dois) envelopes, devidamente fechados e indevassáveis, no endereço, data e hora estabelecidos no preâmbulo deste edital, com as respectivas identificações, contendo:

6.2. Do envelope N.º 01 – Proposta de Preços:

6.2.1. O envelope n.º 01 deverá conter a Proposta de Preços, nos termos do modelo constante do Anexo I.

6.2.2. A Proposta de Preços deverá indicar o(s) item(ns) ofertado(s), observadas as exigências estabelecidas neste instrumento, os respectivos preços unitários e totais expressos em algarismos, no qual a empresa se propõe a ofertar.

6.2.3. A Proposta deverá ser apresentada em única via, sem rasuras, emendas, ressalvas ou entrelinhas, em papel timbrado da licitante, redigida em apenas uma face da folha, em linguagem clara e que não dificulte a exata compreensão de seu enunciado e conterá:

6.2.3.1. Razão social, endereço, CNPJ, telefone e fax.

6.2.3.2. O preço unitário e total, expresso em moeda corrente nacional, sem inclusão de qualquer encargo financeiro ou previsão inflacionária;

6.2.3.3. Prazo de entrega do material: de até 25 (vinte e cinco) dias úteis após o recebimento da Ordem de fornecimento, enviada pela Gerência de Suprimentos, na quantidade de acordo com as necessidades da Prefeitura, **devendo constar da proposta, declaração de cumprimento deste item, pela proponente.**

6.2.3.4. Os preços ofertados devem ter como referência os pagamentos de até 30 (trinta) dias da emissão da Nota Fiscal.

6.2.3.5. A proponente deverá ofertar seu preço, computados todos os custos básicos, diretos e indiretos, bem como encargos sociais e trabalhistas e quaisquer outros custos ou despesas que incidam ou venham a incidir direta ou indiretamente sobre o objeto ofertado.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

6.2.3.6. O prazo de validade da proposta deverá ser de, no mínimo 60 (sessenta) dias corridos, contados da abertura dos envelopes 01 - PROPOSTAS DE PREÇOS.

6.2.3.7. Nome e número do Banco, nome e número da agência e número da conta corrente da proponente. O descumprimento deste item não acarreta a desclassificação da proposta da licitante.

6.2.3.8. Assinatura e identificação do responsável pela empresa (sócio(a) ou diretor(a)).

6.2.3.9. Para fins de pagamento, haverá retenção de ISS, conforme legislação vigente no Município, bem como IRF e INSS, nos casos que couber, respeitados os dispositivos legais.

6.3. Do envelope N.º 02 - Documentos de Habilitação:

6.3.1. A documentação relativa à Habilitação Jurídica consistirá em:

6.3.1.1. Registro comercial, no caso de empresa individual;

6.3.1.2. Ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado, em se tratando de sociedades comerciais, e, no caso de sociedades por ações, acompanhado de documentos de eleição dos seus administradores;

6.3.1.3. Inscrição do ato constitutivo no caso de sociedades civis, acompanhada de prova de diretoria em exercício;

6.3.1.4. Decreto de autorização, em se tratando de empresa ou sociedade estrangeira em funcionamento no País, e ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente, quando a atividade assim o exigir;

6.3.2. A documentação relativa à qualificação técnica consiste em:

6.3.2.1. Prova de aptidão para o desempenho de atividade pertinente e compatível com o objeto desta licitação, por meio da apresentação de atestado(s) fornecido(s) por pessoa(s) de direito público ou privado.

6.3.2.1.1 O(s) atestado(s) deverá (ão) estar necessariamente em nome da licitante e comprovar a quantidade de livros no mínimo de 50% do total estimado do item licitado.

6.3.3. A documentação relativa à Regularidade Fiscal consiste em:

6.3.3.1. Comprovante de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ);

6.3.3.2. Prova de inscrição no cadastro de contribuintes estadual ou municipal, se houver, relativo ao domicílio ou sede da licitante, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto deste edital;

6.3.3.3. Prova de regularidade para com a Fazenda Federal (Certidão Quanto à Dívida Ativa da União e de Quitação de Tributos e Contribuições Federais), abrangendo inclusive as contribuições sociais (INSS);

6.3.3.4. Prova de regularidade para com a Fazenda Estadual (contendo no mínimo regularidade para o seguinte tributo: ICM/ICMS);

6.3.3.5. Certidão de regularidade para com a Fazenda Municipal (contendo no mínimo regularidade para os tributos mobiliários);

6.3.3.6. Certificado de Regularidade para com o Fundo de Garantia de Tempo de Serviço (FGTS);

6.3.3.7. Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas (CNDT);

6.3.4. Documentação Complementar:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

6.3.4.1. Declaração de cumprimento do disposto no art. 7º, inciso XXXIII da Constituição Federal.

6.3.4.2. Indicação de quem assinará o termo de compromisso na hipótese de sagrar-se vencedor.

6.3.5. A documentação relativa à Regularidade Econômica-Financeira consiste em:

6.3.5.1. Balanço patrimonial e demonstrações contábeis do último exercício social. As empresas que optarem pelo “Lucro Presumido” deverão apresentar cópia da última declaração de Imposto de Renda, bem como recibo de entrega;

6.3.5.2. Certidão negativa de falência ou execução patrimonial expedida pelo distribuidor judicial da sede da pessoa jurídica, no prazo máximo de 180 (cento e oitenta) dias da data fixada para abertura das propostas.

6.3.5.3. Será aceita a participação de empresas em recuperação judicial que já estiverem com o plano de recuperação aprovado e homologado judicialmente e em pleno vigor, sem prejuízo do atendimento a todos os requisitos de habilitação econômico-financeira estabelecidos neste edital. (Conforme Súmula nº 50 do Tribunal de Contas do Estado de São Paulo).

6.4. Serão aceitas como prova de regularidade para com as Fazendas, certidões positivas com efeito de negativas que noticiem em seu corpo que os débitos estão judicialmente garantidos ou com sua exigibilidade suspensa.

6.5. Quando a licitante for empresa estrangeira, as exigências de habilitação serão atendidas mediante documentos equivalentes, autenticados pelos respectivos consulados e traduzidos por tradutor juramentado.

6.5.1. Nesse caso, a licitante deverá ter representante residente e domiciliado no País, com poderes para receber citação, intimação e responder administrativa e judicialmente por seus atos, juntando os instrumentos de mandato com os documentos de habilitação.

6.6. Todos os documentos exigidos aos licitantes poderão ser apresentados em original, por qualquer processo de cópia autenticada por cartório competente ou por servidor da administração, ou publicação em órgão da imprensa oficial.

7. DAS AMOSTRAS

7.1. A empresa vencedora deverá apresentar 01 amostra de cada item que compõe o lote arrematado, em até **10 (dez) dias úteis**, após a sessão de licitação, que deverão ser entregues na Gerência de Suprimentos, sito na Rua Miguel Prisco, 288 – Centro - Ribeirão Pires - fone 4828-9860.

7.2. As amostras deverão estar devidamente lacradas e identificadas com o nome da licitante, item, e dispor na embalagem as informações quanto às suas características, devendo obedecer as especificações do edital.

7.3. As amostras deverão obrigatoriamente estar acompanhadas da Carta de Autenticidade do Fabricante. Ressalta-se que esta exigência, cabe apenas, aos distribuidores, estando o fabricante isento da mesma.

7.4. A não apresentação das amostras no prazo estabelecido poderá estar sujeito a penalidades tais como a suspensão do seu direito de licitar e contratar com o Município pelo prazo de 05 (cinco) anos, nos termos do art. 7º, da Lei 10.520/02.

7.5. A Secretaria de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, subsidiará o Pregoeiro e a equipe de apoio no julgamento das amostras apresentadas.

7.5.1. Na hipótese de reprovação das amostras, o Pregoeiro solicitará nos prazos previstos no presente item e examinará as ofertas subseqüentes, na ordem de classificação, procedendo-se a

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

negociação com o proponente, através de sua convocação na imprensa oficial, para avaliação dos documentos de habilitação, objetivando o atendimento integral do ato convocatório.

7.6. As amostras das licitantes vencedoras serão retidas pela Secretaria de Educação, para verificação do objeto a ser entregue.

8. DA REALIZAÇÃO DO PREGÃO

8.1. Os procedimentos a serem adotados para a realização do pregão observarão o disposto no Decreto Municipal n.º 5.268/03 e os seguintes:

8.1.1. No dia, hora e local designados neste edital, as licitantes deverão estar legalmente representadas por sócio, diretor ou por terceiros devidamente credenciados, com poderes específicos para formulação de lances verbais e para a prática de todos os demais atos inerentes ao certame.

8.1.2. Instalada a sessão pública do pregão, após o credenciamento dos participantes, o pregoeiro procederá à abertura dos envelopes das propostas comerciais. Em seguida, será verificada a conformidade das propostas com os requisitos deste edital.

8.1.2.1. Serão desclassificadas as propostas que não atenderem às exigências essenciais do edital, considerando-se como tais as que não possam ser atendidas, no ato, por simples manifestação do proponente.

8.1.2.2. As propostas serão classificadas provisoriamente, em ordem crescente de preços.

8.1.3. No curso da sessão, uma vez definida a classificação provisória, o pregoeiro convidará individualmente os licitantes ofertantes de propostas de preços até 10% superiores a menor proposta, de forma sequencial, a apresentar lances verbais, a partir do autor da proposta classificada de maior preço e os demais, em ordem decrescente de valor.

8.1.3.1. Não havendo pelo menos 03 (três) ofertas nas condições definidas no inciso anterior, poderão os autores das melhores propostas, até o máximo de 03 (três), oferecer novos lances verbais e sucessivos, quaisquer que sejam os preços oferecidos.

8.1.3.2. Não serão homologados lances com valores superiores a média apurada pela Administração, (Termo de Referência) conforme Anexo II, que faz parte deste edital.

8.1.4. Não havendo pelo menos 03 (três) ofertas nas condições definidas no inciso anterior, poderão os autores das melhores propostas, até o máximo de 03 (três), oferecer novos lances verbais e sucessivos, quaisquer que sejam os preços oferecidos.

8.1.5. Caso não se realizem lances verbais, será verificada a conformidade da proposta que oferecer menor preço com o parâmetro de preço definido no termo de referência constante nos autos, bem como sua exequibilidade.

8.1.6. O pregoeiro abrirá oportunidade para a repetição de lances verbais até o momento em que não haja novos lances de preços menores aos já ofertados.

8.1.6.1. Não serão aceitos lances cujos valores forem iguais ou maiores ao último lance que tenha sido anteriormente ofertado.

8.1.6.2. A desistência em apresentar lance verbal, quando convocado pelo Pregoeiro, implicará na exclusão do licitante das rodadas posteriores de oferta de lances verbais relativos a este item, ficando sua última proposta registrada para classificação definitiva ao final da etapa.

8.1.6.3. Todos os lances ofertados serão registrados em uma lista de classificação provisória que, ao final, será substituída por uma lista de classificação definitiva.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

8.1.7. Os lances deverão ser formulados em valores distintos e decrescentes, inferiores à proposta de menor preço, observada a redução mínima de 1% (um por cento) entre os lances, aplicável, inclusive, em relação ao primeiro.

8.1.8. Os representantes dos licitantes poderão comunicar-se livremente com suas sedes por meio de seus telefones celulares ou outro meio eletrônico disponível desde que não atrapalhem o bom andamento da sessão de julgamento.

8.1.9. Declarada encerrada a etapa competitiva, o pregoeiro procederá à classificação definitiva das propostas, a qual terá como critério o menor preço, observados os prazos máximos para entrega, as especificações técnicas e os parâmetros mínimos de desempenho e qualidade definidos no edital.

8.1.10. Examinada a proposta classificada definitivamente em primeiro lugar, quanto ao objeto e valor, caberá ao pregoeiro decidir motivadamente a respeito da sua aceitabilidade.

8.1.11. Concluída a fase de classificação das propostas, será aberto o envelope de documentação do proponente classificado em primeiro lugar.

8.1.12. Constatando-se o atendimento das exigências fixadas no edital, o licitante classificado e habilitado será declarado vencedor.

8.1.13. Se o licitante desatender às exigências para habilitação, o pregoeiro examinará as ofertas subsequentes e a qualificação dos licitantes, na ordem de classificação, e assim sucessivamente, até a apuração de uma que atenda ao edital, sendo o respectivo licitante declarado vencedor.

8.1.14. Ao licitante que tiver a intenção de recorrer das decisões do pregoeiro, e demais atos decorrentes da sessão, somente lhe será dada a palavra ao final da sessão, quando este poderá manifestar-se.

8.1.15. Declarado o vencedor, qualquer licitante poderá manifestar imediata e motivadamente a intenção de recorrer, quando lhe será concedido o prazo de 03 (três) dias úteis para apresentação das razões do recurso, ficando os demais licitantes desde logo intimados para apresentar contrarrazões em igual número de dias, que começarão a correr do término do prazo do recorrente, sendo-lhes franqueada vista imediata aos autos.

8.1.15.1. O acolhimento de recurso importará na invalidação apenas dos atos insuscetíveis de aproveitamento.

8.1.15.2. A ausência de manifestação imediata e motivada do licitante conforme previsto no item 8.1.15, importará na decadência do direito de recurso e na declaração do pregoeiro do licitante vencedor.

8.1.16. Decididos, quando for o caso, os recursos, o pregoeiro declarará o vencedor da licitação, encaminhando os autos do processo à autoridade competente, para homologação do certame e adjudicação do objeto, podendo revogar a licitação nos termos da Legislação em vigor.

8.1.17. Os envelopes contendo a documentação relativa à habilitação dos licitantes desclassificados e dos classificados não declarados vencedores permanecerão sob custódia da Administração.

8.1.17.1 Superada a etapa da assinatura do termo de compromisso, as licitantes deverão retirar os envelopes, no prazo máximo de 5 (cinco) dias, após o qual os mesmos serão eliminados.

8.1.18. Serão inabilitadas as licitantes que apresentarem documentação incompleta ou com borrões, rasuras em partes essenciais, e desclassificadas as propostas que não atenderem às exigências essenciais do edital.

8.1.19. Nas situações previstas nos itens 8.1.12 e 8.1.13, o pregoeiro negociará diretamente com o proponente para que seja obtido o melhor preço.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

8.1.20. Para efeito da avaliação da qualidade dos produtos licitados, poderá a Contratante realizar inspeções e demais diligências nas instalações das Licitantes, se julgar necessárias, ou solicitar a juntada de laudos técnicos expedidos por entidades oficiais ou particulares, de reconhecida idoneidade;

8.1.21. O Pregoeiro poderá, a qualquer tempo, verificar a exatidão das informações prestadas pelos licitantes. Caso seja constatada a inveracidade de alguma informação, o licitante sofrerá as penalidades cabíveis.

9. DA PARTICIPAÇÃO DE MICRO EMPRESA E EMPRESA DE PEQUENO PORTE

9.1. Nos termos dos artigos 42 e 43 da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006, alterada pela Lei Complementar nº 147, de 7 de agosto de 2014, as microempresas e empresas de pequeno porte deverão apresentar toda a documentação exigida para efeito de comprovação de regularidade fiscal e trabalhista, mesmo que esta apresente alguma restrição.

9.1.1. Havendo alguma restrição na comprovação da regularidade fiscal e/ou trabalhista, será assegurado o prazo de 5 (cinco) dias úteis, cujo termo inicial corresponderá ao momento em que o proponente for declarado o vencedor do certame, prorrogáveis por igual período, a critério da Administração Pública, para a regularização da documentação, pagamento ou parcelamento do débito, e emissão de eventuais certidões negativas ou positivas com efeito de certidão negativa. Eventual interposição de recurso contra a decisão que declara o vencedor do certame não suspenderá o prazo supracitado.

9.1.2. A não-regularização da documentação no prazo previsto no subitem 9.1.1, implicará decadência do direito à contratação, sem prejuízo das sanções previstas no art. 81 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, sendo facultado à Administração convocar para nova sessão pública os licitantes remanescentes, na ordem de classificação, para contratação, ou revogar a licitação.

10. DO PREÇO / REAJUSTE

10.1 O preço apresentado é fixo e irrevogável, e será registrado pelo período de 12 (doze) meses, contados da assinatura da ata.

11. DA HOMOLOGAÇÃO

11.1. A homologação do presente certame proceder-se-á pela autoridade competente, ato que será praticado após o julgamento e decurso dos prazos recursais ou a decisão dos recursos eventualmente interpostos.

12. DO REGISTRO DOS PREÇOS

12.1. O Registro dos Preços do vencedor do certame será realizado nos termos do previsto na Lei Federal n.º 8.666/93.

12.2. As eventuais penalidades da empresa vencedora estão previstas na Cláusula Décima Terceira da Minuta de Compromisso de Fornecimento;

13. DA ENTREGA DOS MATERIAIS

13.1. A Prefeitura emitirá a autorização de fornecimento do material que deverá ser atendida pela licitante vencedora no prazo de até 25 (vinte e cinco) dias úteis.

13.2. Os materiais deverão ser entregues na Secretaria de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, sito à Rua Olímpia Cata Preta, 185 – Centro Alto – Ribeirão Pires – SP.

13.3. Para efeito de pagamento a licitante vencedora deverá emitir as respectivas faturas.

14 - DAS OBRIGAÇÕES DA LICITANTE VENCEDORA

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

14.1. Responsabilizar-se-á, direta e exclusivamente, pelo fornecimento, objeto deste certame, respondendo por seus empregados e prepostos, nos termos da Lei, por todos os danos e prejuízos que venham, direta ou indiretamente, provocar ou causar a Prefeitura ou a terceiros, devendo, especialmente:

14.1.1. Responsabilizar-se pelos encargos trabalhistas e previdenciários respectivos, recolhendo todos os tributos devidos por Lei, dentro dos prazos estabelecidos;

14.1.2. Responsabilizar-se por quaisquer danos ou avarias causados pelos seus empregados ou prepostos;

14.2. É vedado à licitante vencedora transferir a terceiros, no todo ou em parte, o objeto do termo de compromisso, sem expressa anuência da Prefeitura;

14.3. Executar o fornecimento objeto deste Registro de Preços, de acordo com as instruções estabelecidas pela Prefeitura, em consonância com o conteúdo da proposta apresentada na Licitação.

14.4. Responsabilizar-se pela entrega e o descarregamento do material, incluindo equipamento e mão-de-obra.

15. DAS CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

15.1. Os pagamentos serão efetuados pela Tesouraria da Secretaria de Finanças, no prazo de até 30 (trinta) dias da emissão da Nota Fiscal, através de Ordem de Pagamento creditada na conta bancária da licitante vencedora. É vedada a emissão de duplicata para desconto ou cobrança na rede bancária.

15.2. Para recebimento do pagamento pelo fornecimento do objeto, a licitante vencedora emitirá as respectivas faturas.

15.3. Os pagamentos eventualmente efetuados com atraso terão seus valores atualizados monetariamente, de acordo com a variação do IPC-SP medido pela FIPE, Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas da Universidade de São Paulo, ou, no caso de extinção deste o índice que vier a substituí-lo, até a data prevista no contrato até a data do efetivo pagamento, mais os juros e compensações financeiras.

15.4. As eventuais antecipações de pagamento, solicitadas expressamente pela licitante vencedora, quando devidamente autorizada pela Administração, sofrerão descontos correspondente a taxa de remuneração das aplicações financeiras da Prefeitura.

16. PENALIDADES

16.1. O futuro compromissário, que deixar de cumprir as obrigações assumidas ou infringir qualquer dos preceitos legais, serão aplicadas as penalidades previstas Cláusula Décima Terceira da Minuta de Compromisso de Fornecimento, que faz parte integrante deste edital.

17. RECURSOS ADMINISTRATIVOS

17.1. Além do recurso administrativo já referido neste edital, dos atos administrativos decorrentes do processamento desta licitação caberão os recursos previstos pelo Decreto Municipal n.º 5.269/03, e pela Lei Federal n.º 8.666/93 observados os procedimentos aqui previstos.

17.2. Os recursos cabíveis, decorrentes dos atos oriundos da presente licitação, serão dirigidos a Senhora Secretária de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, por intermédio do Pregoeiro, devendo ser protocolizados na Gerência de Suprimentos, sito na Rua Miguel Prisco, 288 – Centro, no horário das 08:00 às 17:00 horas dos dias úteis.

18. DISPOSIÇÕES GERAIS

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

18.1. As despesas oriundas da presente licitação correrão por conta das dotações orçamentárias codificadas sob n.º 3.3.90.30.00 12.361.0049.2.054; 3.3.90.30.00 12.365.0048.2.043; 3.3.90.30.00 12.361.0049.2.057; 3.3.90.30.00 12.365.0048.2.046; 3.3.90.30.00 12.361.0051.2.066 e 3.3.90.30.00 12.365.0051.2.066.

18.2. As quantidades/serviços, objeto da presente licitação são estimadas, sendo facultada a Secretaria de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, a contratação de quantidades/serviços, superiores ou inferiores ao previsto, conforme artigo 24 do Decreto Municipal n.º 5.268/03.

18.3. Decairá do direito de solicitar esclarecimentos, providências ou impugnar o presente edital o interessado que não se manifestar até o 2º (segundo) dia útil anterior à data da sessão do pregão, o que caracterizará aceitação de todos os seus termos e condições. Qualquer manifestação posterior que venha a apontar falhas ou irregularidades que o viciariam não terá efeito de recurso perante a Administração.

18.4. Informações, esclarecimentos, bem como impugnações ao edital deverão ser encaminhados por escrito a Senhor Secretária de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, e somente serão recebidos e analisados se protocolizados pela Gerência de Suprimentos, no prazo descrito no item acima.

18.5. A licitante vencedora será convocada para, no prazo de 07 (sete) dias úteis, contados da data do recebimento da convocação, assinar o Termo de Compromisso de fornecimento na pessoa do representante legal, ou de mandatário devidamente habilitado para tanto, podendo este prazo ser prorrogado por igual período, nos termos do Artigo 64, § 1.º da Lei 8.666/93.

18.6. Os autos do processo de licitação somente terão vista franqueada aos interessados a partir da intimação das decisões recorríveis.

18.7. É facultada ao pregoeiro ou a autoridade superior, em qualquer fase da licitação, a promoção de diligência destinada a esclarecer ou complementar a instrução do processo, vedada a inclusão posterior de documento que deveria constar originalmente dos envelopes.

18.8. Nos termos do Decreto Municipal n.º 6.679/17, o pregoeiro designado para a presente licitação é o Sr. Adriano Dias Campos, auxiliado pela equipe de apoio nomeada pelo Decreto n.º 6.681/17. Na ausência do Pregoeiro designado, procederá a licitação qualquer outro pregoeiro presente, nomeado pelo decreto acima.

Ribeirão Pires, 10 de Janeiro de 2018.

ADRIANO DIAS CAMPOS
Pregoeiro

DR.ª FLÁVIA REGINA BANWART E SILVA
Secretária de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO I

MODELO DE PROPOSTA

À

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

PREGÃO N.º 001/2018

A empresa....., inscrita no CNPJ/MF sob o n.º....., inscrição estadual n.º, estabelecida à Av./Rua, n.º, bairro....., na cidade de, telefone....., fax, vem pela presente apresentar anexa sua proposta de preços para **REGISTRO DE PREÇOS PARA FORNECIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO (MAJOG – MATEMÁTICA EM JOGO) E MATERIAL PARADIDÁTICO (BRINCADEIRAS MUSICAIS – PALAVRA CANTADA)**, por 12 (doze) meses, de acordo com as exigências do presente edital, conforme planilha anexa.

1 - O preço ofertado têm como referência o prazo para pagamento de até 30 (trinta) dias da emissão da Nota Fiscal. Nos preços estão inclusas todas as despesas com o fornecimento, inclusive tributos, encargos e todas as demais despesas e/ou descontos que porventura possam recair sobre o fornecimento.

2 - O prazo de validade da proposta é de 60 (sessenta) dias corridos, contados da abertura dos envelopes “PROPOSTA”.

3 - Apresentamos, conforme exigido, nossos dados bancários:

NOME DO BANCO N.º

NOME DA AGÊNCIA N.º

NÚMERO DA CONTA

4 - O objeto solicitado será entregue no prazo de até 25 (vinte e cinco) dias úteis, a contar da data de recebimento da Ordem de Fornecimento.

Local, ____ de _____ de 2018.
(assinatura do responsável pela empresa)
Nome/Cargo

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

1. DO OBJETO

1.1. Aquisição de material didático MAJOG – MATEMÁTICA EM JOGO, em conformidade com o estabelecido neste Termo de Referência.

1.2. O **PROJETO MAJOG – MATEMÁTICA EM JOGO** deverá conter:

Material do aluno (livro do Aluno + kit de jogos); **Material do Professor** (livro do Aluno + livro do Professor) e **Material do Coordenador** (livro do Aluno + livro do Professor), conforme descrição abaixo:

Material do aluno:

I) Livro MAJOG – Matemática em Jogo– Livro do aluno

Editora: MOVPAALAVRAS

Autores: Ana Flávia Alonso Castanho

II) KIT DE JOGOS contendo:

- Tabuleiros, fichas, dados ou outros materiais necessários que ajudem no desenvolvimento das atividades;
- Regras do jogo;
- Tabela de marcação de pontos.
- Orientações didáticas claras que ajudem os alunos a entender os procedimentos necessários para a realização do jogo.

Material do Professor e Coordenador:

I) Livro MAJOG – Matemática em Jogo – Livro do aluno

Editora: MOVPAALAVRAS

Autores: Ana Flávia Alonso Castanho

II) Livro MAJOG – Matemática em Jogo - Livro do professor

Editora: MOVPAALAVRAS

Autores: Ana Flávia Alonso Castanho

PROJETO MATEMÁTICA EM JOGO

JOGAR PARA APRENDER CONTEÚDOS DE MATEMÁTICA

**PARA ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DE 4 ANOS
ATÉ O 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**O ENSINO DA MATEMÁTICA NO BRASIL:
PANORAMA ATUAL SEGUNDO EXAMES DE AVALIAÇÃO NACIONAL E
INTERNACIONAL**

AVALIAÇÕES NACIONAIS: SOBRE O SAEB E A PROVA BRASIL

Na década de 90 a educação brasileira trouxe para si o desafio de garantir que todas as crianças e jovens com idade para cursar o ensino regular (1ª série a 8ª série) tivessem acesso ao sistema público de ensino. O resultado deste investimento na última década é o fato de que o Brasil, segundo os dados mais recentes relativos ao Censo Escolar 2012, nos 192.676 estabelecimentos de educação básica do país estão matriculados 50,54 milhões de alunos, sendo 42,22 milhões (83,5%) em escolas públicas e 8,32 milhões (16,5%) em instituições privadas. Este número, infelizmente ainda não representa a totalidade, já que 3,5 milhões de crianças e jovens em idade escolar permanecem fora da escola. De todo modo, boa parte da inclusão total (prevista para 2016), já foi de fato realizada!

O renomado professor Antônio Nóvoa, dedicado a refletir sobre a carreira docente na Universidade de Lisboa, nos concede uma referência bastante objetiva do que seja ter acesso ao conhecimento e à educação de qualidade e não apenas à uma vaga na escola:

“Vale a pena ser ensinado tudo o que une e tudo o que liberta. Tudo o que une, isto é, tudo o que integra cada indivíduo num espaço de cultura e de sentidos. Tudo o que liberta, isto é, tudo o que promove a aquisição de conhecimentos, o despertar do espírito científico. [...] e tudo o que torna a vida mais decente.”

Ou seja, não basta ter a maioria de seus aprendizes chegando à escola fundamental no país. É preciso estarmos agora enfaticamente envolvidos com a tarefa de educar para integração do indivíduo à cultura, para a aquisição do conhecimento em suas múltiplas facetas e o despertar do espírito científico, como nos ensina Nóvoa: oferecer uma educação de qualidade, em que ENSINAR seja = a APRENDER, para cada aluno que a escola receber, onde quer que haja uma escola para estes mais de 50,5 milhões de alunos brasileiros.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

O passo seguinte imediatamente necessário foi verificar se o direito à educação de qualidade estivesse portanto, garantido, já de olho nesta próxima meta em que ENSINAR É APRENDER. Trabalhando nesta direção, o Ministério da Educação de nosso país, no ano de 2005 introduziu a PROVA BRASIL, um instrumento de medida das competências leitora e matemática, aplicado aos estudantes matriculados no quinto e no nono ano do ensino fundamental atual (antigas quarta e oitava séries), ao lado da avaliação de abrangência nacional já existente, denominada SAEB¹(sistema de avaliação do ensino básico).

Estas avaliações configuram e balizam definitivamente uma nova fase no cenário da educação brasileira, na medida em que podem levantar dados e informações a respeito da qualidade da educação oferecida pelo sistema de ensino público e particular na escola fundamental em todo país, e a respeito das competências adquiridas pelos alunos nos quesitos avaliados: linguagem e matemática. A conquista para poder celebrar de fato o sucesso da escola passou a ser a aprendizagem alcançada pelos aprendizes, e não mais apenas a vaga para frequentá-la.

As avaliações externas federais, que acabaram impulsionando avaliações estaduais e municipais do ensino, aproximam cada vez mais a escola da garantia de promover a qualidade da educação, garantindo-a. E a partir daí, um sem número de análises começaram a ser feitas nos últimos anos por todos os institutos e instituições, privadas e públicas, envolvidos com a questão da educação; porém, nenhum destes dedicou-se mais à estes dados quanto os estados e municípios de todo o país. O valor do IDEB acabou por tornar-se uma espécie de emblema sobre uma escola ou uma rede de ensino, denotando ser esta boa ou ruim, uma etiqueta que passou a rotular socialmente as escolas diante de seus alunos, dos docentes e sobretudo da comunidade de pais, que agora poderia verificar e cobrar mais da atuação dos protagonistas da escola; da pública, principalmente.

Ou seja, além de ser um instrumento medidor das competências dos alunos de aprender e da escola em ensinar, as avaliações passam a tornar-se instrumento de cidadania para promover o diálogo e o debate sobre suas produções e propostas junto aos alunos e famílias! De posse dos índices dos municípios é possível observar, analisar, hipotetizar e concluir se a escola esta conseguindo conjugar o binômio da equação outrora citada aqui: ENSINAR É APRENDER?

É claro que mecanismos como a Prova Brasil (exames nacionais), que permitem a identificação do IDEB – índice de desenvolvimento do ensino básico de cada município (índices de aferição de resultados), estão longe de serem perfeitos. Há muita crítica em seu entorno e muito a melhorar, elenco de conteúdos que não vem ao caso serem explanados neste presente documento, mas o fato destes instrumentos oferecerem dados objetivos e comparativos ao longo do tempo, permite sim um maior acompanhamento do ensino na medida em que socializa resultados publicamente, apontando direções a seguir para melhorar ou direções a

¹ O Sistema de Avaliação da Educação Básica é composto por duas avaliações complementares. A primeira, denominada ANEB – Avaliação Nacional da Educação Básica, abrange de maneira amostral os estudantes das redes públicas e privadas do país, localizados na área rural e urbana e matriculados no 5º e 9º anos do ensino fundamental e também no 3º ano do ensino médio. Nesses estratos, os resultados são apresentados para cada Unidade da Federação, Região e para o Brasil como um todo. A segunda, denominada ANRESC - Avaliação Nacional do Rendimento Escolar, é aplicada censitariamente aos alunos de 5º e 9º anos do ensino fundamental público, nas redes estaduais, municipais e federais, de área rural e urbana, em escolas que tenham no mínimo 20 alunos matriculados na série avaliada. Nesse estrato, a prova recebe o nome de Prova Brasil e oferece resultados por escola, município, Unidade da Federação e país, que também são utilizados no cálculo do IDEB. As avaliações que compõem o Saeb são realizadas a cada dois anos, quando são aplicadas provas de Língua Portuguesa e Matemática, além de questionários socioeconômicos aos alunos participantes e à comunidade escolar.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

não seguir para evitar novamente os mesmos erros. São instrumentos claramente à favor da melhoria da situação de ensino no país.

OS EXAMES NACIONAIS, AS NOTAS E RESULTADOS DA MATEMÁTICA NO ANO DE 2013

Chegando mais perto e analisando alguns números oferecidos pelas avaliações nacionais, por exemplo, é possível levantar uma série de hipóteses e conclusões que indicam o caminho a seguir, sobretudo nas políticas públicas voltadas à educação. No ano de 2009 os resultados referentes ao SAEB (que compõem o IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) foram apenas bons, segundo avaliação de Maria Helena Guimarães de Castro, pesquisadora da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas), ex-secretária de Educação de São Paulo no governo José Serra (PSDB) e ex-presidente do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas do MEC). A pesquisadora avalia, em entrevistas amplamente disponibilizadas pela mídia eletrônica e impressa, que os resultados de modo geral, são bons mas, que a matemática precisa de intervenção. Os dados divulgados mostram que, de 1ª a 4ª série, o índice em português no Saeb/Prova Brasil foi de 175,8 em 2007 para 184,3 em 2009 - um aumento de 8,5. Em matemática, a nota foi de 193,5 para 204,3 - crescimento de 10,8 na média, revelando ainda resultados muito baixos.

Em agosto do ano de 2012, quando foi possível apreciar dados referente à 5ª edição da Prova Brasil (2011), infelizmente não foram constatados avanços significativos em relação à amostra anterior: um estudo demonstrou que o desempenho em matemática dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e do 3º ano do Ensino Médio está estagnado há uma década. A informação em questão está disponibilizada pelo relatório *De Olho nas Metas - 2011*, do Todos Pela Educação². Ao fim do Ensino Médio, apenas 11,0% dos estudantes alcançaram o desempenho considerado adequado, atingindo o nível 350 da escala Saeb/Prova Brasil. Ao fim do Ensino Fundamental, a proporção é semelhante: 14,7% dos alunos conseguiram alcançar o nível 300 na Prova Brasil. Nos dois casos, o percentual de estudantes que adquiriram as habilidades esperadas variou pouco desde 1999.

Os dados mais recentes de que dispomos, do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica do ano de 2013, divulgados no dia 5 de setembro deste ano corrente, mostram que o país não conseguiu cumprir os objetivos estabelecidos para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. Porém, nas séries iniciais, **o índice ficou acima do estabelecido pelo Ministério da Educação (MEC)**, o que, é uma boa notícia, ainda que os índices previstos fossem bastante discretos.

De qualquer forma, o fato dos índices das séries finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio terem ficado aquém das expectativas dadas nacionalmente, acaba por nos dizer que, apesar de encontrarmos avanços nos índices do Ensino Fundamental nos anos iniciais, estes não se consolidam o suficiente como conhecimento ou competência adquiridos para sustentar as novas etapas de informações nos anos subsequentes. É preciso consolidar melhor estas conquistas nos anos iniciais! É preciso alcançar melhores estratégias para abordar conteúdos básicos que são instrumentais a outros, mais complexos, nas séries subsequentes.

² Fundado em 2006, o **Todos Pela Educação** é um movimento da sociedade civil brasileira que tem a missão de contribuir para que até 2022, ano do bicentenário da Independência do Brasil, o país assegure a todas as crianças e jovens o direito a Educação Básica de qualidade.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Vejam os a situação do Ensino Médio no Brasil no ano de 2013 acerca da matemática: apenas 10,3% dos jovens brasileiros têm aprendizado adequado em matemática ao final do ensino médio, segundo aponta o relatório De Olho nas Metas divulgado em outubro deste ano pelo movimento Todos pela Educação, já citado aqui neste documento anteriormente. Os dados foram atualizados com base nos resultados da Prova Brasil/Saeb 2011.

A deficiência em matemática já foi constatada em 2009, quando o índice de proficiência entre os alunos do último ano do ensino médio foi de 11%. A meta parcial estabelecida pelo Todos pela Educação para 2011 era de 20%.

Nesta nova atualização, o cenário em matemática revela uma crise. Nenhuma unidade da federação atingiu a meta parcial de 2011. O desempenho menos pior foi do Amazonas, que ficou a 3,5 pontos percentuais da meta. O destaque negativo fica por conta do Distrito Federal, 18,1 pontos percentuais abaixo da meta.

Para Katia Stocco Smole, mestre e doutora em educação na área de ciências e matemática, nada justifica esse cenário. "O mais grave ainda é ficarmos apenas na denúncia e não mobilizarmos ninguém. Não há exclusão maior do que esta, onde se faz um funil apenas por uma disciplina. "Segundo ela, em todo o mundo os índices de proficiência entre os alunos são maiores em português do que em matemática. "Não que seja mais difícil aprender matemática, a diferença é que o contato com a língua portuguesa é muito maior. Não ouvimos falar de álgebra na televisão. Apesar da importância da matemática, o tempo de vivência com a língua portuguesa é muito maior." Para Priscila Cruz, diretora do Todos pela Educação, é como se a matemática não estivesse na agenda pública. "Mal dá para ter respostas do governo [sobre os baixos indicadores]. Faltam projetos estruturantes como um currículo nacional e uma política de formação de professores."

Refletindo na direção das experiências educadoras Katia Smole e Priscila Cruz, atuantes no cenário da educação de nosso país, é necessidade e urgente aprender com as análises de acertos, estudando por exemplo os resultados de municípios que conseguem bons índices, e investindo na formação de professores nesta direção: estudando analisando, aprendendo com os erros e nos fortalecendo com os acertos das práticas de ensino que agora aparecem expostos através de índices e documentos variados a respeito das políticas nacionais de avaliação, para, finalmente identificar o que faz ENSINAR = A APRENDER.

A hipótese de que maus resultados no Ensino Fundamental impactam o Ensino Médio e a formação regular da população é reforçada pelos dados do INAF (Indicador de Alfabetismo Funcional)³, cujo público alvo são cidadãos adultos que já estão em idade para ocupar o mercado de trabalho. Os resultados mais recentes do INAF referentes aos anos de 2011/2012, revelam que 27% da população são analfabetos funcionais⁴ - o

Apartidário e plural, congrega representantes de diferentes setores da sociedade, como gestores públicos, educadores, pais, alunos, pesquisadores, profissionais de imprensa, empresários e todas as pessoas ou organizações sociais que são comprometidas com a garantia do direito a uma Educação de qualidade.

³ INAF: Indicador de Alfabetismo Funcional revela os níveis de alfabetismo funcional da população adulta brasileira, ou seja, quantifica as habilidades e práticas de leitura, escrita e matemática dos(as) brasileiros(as) entre 15 e 64 anos de idade. O Inaf é resultado da iniciativa do Instituto Paulo Montenegro (o mesmo do IBPOBE) em parceria com a ONG Ação Educativa.

⁴ Para compreender a classificação atribuída pela pesquisa do INAF

Analfabetos Funcionais

- **Analfabeto:** 1. Leitura e Escrita: Não consegue realizar tarefas simples como a leitura e a escrita de palavras e frases. /2. Matemática: Pode ler apenas números familiares, como números de telefone, preços, etc.

- **Rudimentar:** 1. Leitura e Escrita: Localiza uma informação explícita em textos curtos e familiares, como em um anúncio ou em uma pequena carta. 2. Matemática: Lê e escreve números usuais, realiza operações simples.

Funcionalmente alfabetizados

- **Básico:** 1. Leitura e Escrita: Lê e compreende textos de média extensão, é capaz de localizar informações, ainda que para isso seja necessário realizar pequenas inferências. 2. Matemática: Lê números na casa dos milhões, resolve problemas envolvendo uma sequência simples de operações e tem noção de proporcionalidade. No entanto, tem limitações com operações que envolvem maior número de elementos, etapas ou relações.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

que representa um contingente de mais de 35 milhões. O cenário composto por essa pesquisa alerta para a estagnação no percentual de pessoas plenamente alfabetizadas, embora a ampliação do acesso à escola, que ocorreu principalmente nas décadas de 1990 e 2000, contribuiu para que o País retirasse as pessoas da condição de analfabetismo. Para os técnicos do instituto Paulo Montenegro, protagonistas desta análise, somente um forte investimento na qualidade do ensino é capaz de ampliar o número de cidadãos com alfabetização plena. É um salto que só a qualidade pode dar.

Infelizmente os dados de aferição referente à 2013 denotam o mesmo cenário: um aproveitamento com nível em queda para as séries finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio, concorrendo para a manutenção deste quadro a seguir.

INAF - Evolução do Indicador

INAF – Evolução do Indicador							
	2001/2002	2002/2003	2003/2004	2004 - 2005	2007	2009	2011/2012
Analfabeto	12%	13%	12%	11%	9%	7%	6%
Rudimentar	27%	26%	26%	26%	25%	20%	21%
Básico	34%	36%	37%	38%	38%	46%	47%
Pleno	26%	25%	25%	26%	28%	27%	26%
Analfabetos Funcionais	39%	39%	38%	37%	34%	27%	27%
Alfabetizados Funcionalmente	61%	61%	62%	63%	66%	73%	73%

observação: dados do INAF para o ano de 2013/2013 ainda estão em fase tratamento.

SOBRE A AVALIAÇÃO INTERNACIONAL: O PISA⁵

PISA 2009/2010

Segundo dados do último PISA divulgado (2009), o teste de matemática mostra que 24% dos adultos brasileiros são analfabetos, 29% são alfabetizados em nível rudimentar (lêem números, como preços e telefones), 46% no nível básico (conseguem somar, subtrair e multiplicar, mas não identificam relações de proporcionalidade) e 23% no nível pleno (resolvem problemas complexos usando uma série de operações diferentes e apresentam familiaridade com gráficos). Neste mesmo ano, o Brasil atingiu a colocação de 57º em matemática, com nota 386. O ranking é liderado pela China, que obteve pontuação média de 600. Em seguida, vêm na lista os tigres asiáticos Singapura (562), Hong Kong (555), Coreia do Sul (546) e Taiwan (543). O exame, feito pela OCDE (Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico), avaliou em 2009 o conhecimento de cerca de 470 mil estudantes em leitura, ciências e matemática de 65 países.

Segundo a avaliação, a instrução em matemática é definida como a capacidade individual de formular, empregar e interpretar a matemática em uma série de contextos. Isso inclui o raciocínio matemático e o uso de conceitos, procedimentos, dados e ferramentas para descrever, explicar e prever fenômenos. Há seis níveis de

- Pleno: 1. Leitura e Escrita: Compreende e interpreta textos em diferentes situações usuais. Mesmo com os mais longos, analisa e relaciona suas partes, compara e avalia informações, distingue fato de opinião e faz inferências e sínteses. 2. Matemática: Resolve problemas que exigem maior planejamento e controle, envolvendo percentuais, proporções e cálculo de área, além de interpretar tabelas de dupla entrada, mapas e gráficos.

⁵PISA: Programme for International Student Assessment. É como o próprio nome indica um **programa para avaliação internacional de estudantes**, padronizada, que foi desenvolvida em conjunto pelas economias participantes e dirigida a alunos com a idade de 15 anos. O programa PISA é uma iniciativa da OCDE com a participação de 74 países.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

proficiência em matemática. O conhecimento dos brasileiros na disciplina é similar ao de estudantes de países como Argentina, Jordânia, Colômbia e Albânia.

	PAIS	PONTUAÇÃO MÉDIA
1º	CHINA	600
2º	SINGAPURA	562
3º	HONG KONG	555
4º	COREIA DO SUL	546
5º	TAIWAN	543
6º	FINLÂNDIA	541
7º	LIECHTENSTEIN	536
8º	SUIÇA	534
9º	JAPÃO	529
10º	CANADÁ	527
57º	BRASIL	386

Dentre os países da América Latina avaliados, o Brasil ficou abaixo do Uruguai (48º), Chile (49º), México (50º) e ficou acima da Colômbia (58º), Peru (63º) e Panamá (64º). O exame é corrigido pela TRI (Teoria de Resposta ao Item). O método é utilizado também na correção do Enem (Exame Nacional do Ensino Médio): quanto mais distante o resultado ficar da média estipulada, melhor (ou pior) será a nota.

PISA 2011/2012

Em 2012, o desempenho dos estudantes brasileiros em leitura piorou em relação a 2009.

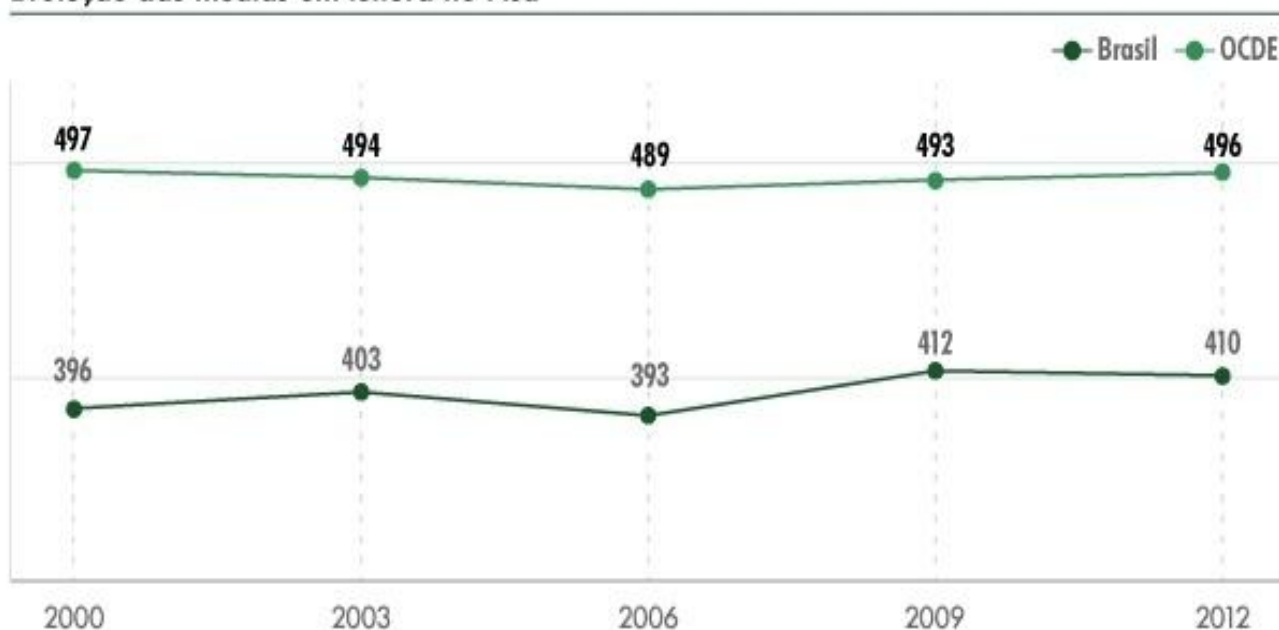
De acordo com dados do Pisa (Programa Internacional de Avaliação de Alunos), o país somou 410 pontos em leitura, dois a menos do que a sua pontuação na última avaliação e 86 pontos abaixo da média dos países da OCDE (Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico). O Brasil está em 55º no ranking de leitura, 58º no de matemática e 59º no de ciências. Xangai lidera rankings educacionais do Pisa.

Com isso, o país ficou com a 55ª posição do ranking de leitura, abaixo de países como Chile, Uruguai, Romênia e Tailândia. Segundo o relatório da OCDE, parte do mau desempenho do país pode ser explicado pela expansão de alunos de 15 anos na rede em séries defasadas.

Quase metade (49,2%) dos alunos brasileiros não alcança o nível 2 de desempenho na avaliação que tem o nível 6 como teto. Isso significa que eles não são capazes de deduzir informações do texto, de estabelecer relações entre diferentes partes do texto e não conseguem compreender nuances da linguagem. Em ciências, o Brasil obteve o 59º lugar do ranking com 65 países. Apesar de ter mantido a pontuação (405), o país perdeu seis postos desde o 53º lugar em 2009. Nessa disciplina, a média dos países de OCDE foi de 501 pontos.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Evolução das médias em leitura no Pisa



Ligeira melhora em matemática

Matemática foi a única disciplina em que os brasileiros apresentaram avanço no desempenho, ainda que pequeno. O Brasil saiu de 386 pontos, em 2009, e foi a 391 pontos --a média da OCDE é de 494 pontos.

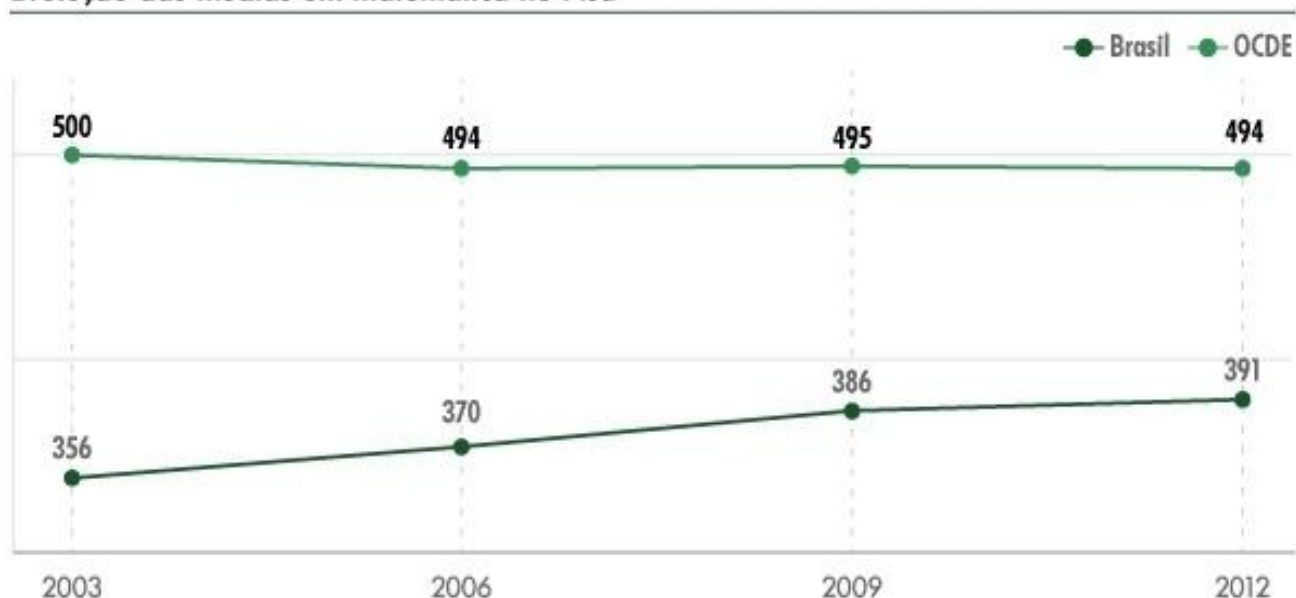
A melhora não foi suficiente para que o país avançasse no ranking e o Brasil caiu para a 58ª posição em matemática.

Apesar da melhora, 2 em cada 3 alunos brasileiros de 15 anos não conseguem interpretar situações que exigem apenas deduções diretas da informação dada, não são capazes de entender percentuais, frações ou gráficos.

Segundo Ocimar Munhoz Alavarse, especialista em educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), o país ainda tem muitos alunos com baixo desempenho nas áreas avaliadas. "Quando a gente olha o Brasil nos resultados desse Pisa, não só a média geral é baixa como tem muita gente concentrada abaixo do nível adequado. Esses alunos que saem do ensino fundamental e são avaliados pela prova acabam tendo o desempenho que se espera de um aluno do 5º ou 6º ano".

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Evolução das médias em matemática no Pisa



RANKING PISA MATEMÁTICA 2011/2012

	PAIS	PONTUAÇÃO MÉDIA
1º	XANGAI-CHINA	613
2º	SINGAPURA	573
3º	HONG KONG	561
4º	TAIWAN	560
5º	COREIA DO SUL	554
6º	MACAU - CHINA	538
7º	JAPÃO	536
8º	LIECHTENSTEIN	535
9º	SUIÇA	531
10º	HOLANDA	523
XX	MEDIA OCDE	494
56º	COSTA RICA	407
57º	ALBANIA	394
58º	BRASIL	391
59º	ARGENTINA	388
60º	TUNISIA	388
65º	PERU	368

CONCLUSÃO

Os dados até aqui expostos tornam urgente o resgate da qualidade da educação da escola pública no Brasil, pois atualmente já sofremos os danos morais, sociais e econômicos por não prover a população das garantias de acesso a competências e habilidades que só a escola pode propiciar.

Um país que não ensina na escola não cresce enquanto nação! Assim, os dados das avaliações nacionais, aliás, iniciativa jovem, porém, altamente louvável de nosso país em acompanhar mais de perto e sistematicamente suas escolas através dos resultados de seus alunos, apontam para a urgência dos investimentos e ênfase no compromisso com a escola pública como foco de atenção em âmbito nacional, seja para a gestão nacional, estadual ou municipal das frentes em educação.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Uma das mais importantes possibilidades para incrementar a escola e suas competências é investir na formação docente em serviço. Unanimidade entre os especialistas e gestores apontados acima, a formação continuada é um caminho que especializa e torna mais técnica a atuação do professor no sentido de que possa planejar para alcançar resultados melhores junto aos alunos. Porém, é preciso que esta formação seja voltada para a problemática da aprendizagem ao avaliar o ensino, evitando justificar que a falta de resultados dos alunos é um problema dos alunos e seu entorno sócio-cultural e econômico.

É tempo de olhar de frente para o problema e encarar o desafio. Sem dúvida, um país com alta defasagem econômica impacta o desenvolvimento sócio-cultural de sua população; mas já é provado por pesquisas e dados estatísticos que os alunos que frequentam a escola pública, em sua maioria integrantes de nível sócio-econômico mais baixo, estão, salvo exceções, de posse plena de suas capacidades cognitivas, podendo avançar normalmente em suas aprendizagens, como qualquer criança ou jovem. Basta que sejam estimulados através de propostas interessantes, intelectualmente atraentes e desafiadoras, problematizadoras do ponto de vista pedagógico, e contextualizadas didaticamente tanto do ponto de vista cognitivo (que apresentem um sentido para serem realizadas) quanto dos conteúdos a serem ensinados (sejam abordadas respeitando a lógica do conhecimento que se vai ensinar, sem que seja apenas memorística ou de caráter modelador – feita através de repetição).

Além disto, ainda é necessário dotar a escola, os gestores, as equipes técnicas locais e os professores de um componente dos mais valiosos na direção de ensinar para aprender: acreditar.

A educação é uma das únicas vias de acesso à ascensão social e econômica, e, portanto, um direito do cidadão e um dever do estado democrático.

A proposta apresentada a seguir compromete-se com esta intensa e complexa demanda, no sentido de conseguir resultados através da instrumentalização docente e acompanhamento sistemático, promovendo reverberação na comunidade escolar como um todo através da reflexão, planejamento, avaliação, replanejamento; utilizando a tecnologia como meio de formação em serviço, divulgação de resultados e comunicação entre os diferentes protagonistas que podem fazer da escola um lugar de sucesso porque de aprendizagem garantida.

COLEÇÃO “MATEMÁTICA EM JOGO”

Levando em consideração todo o panorama da educação no Brasil, aqui citado anteriormente em termos de avanços de competências de aprendizagens e suas possibilidades de aferição de resultados através das avaliações nacionais, o programa MATEMÁTICA EM JOGO entende que é possível colaborar com a escola e o sistema público de ensino a partir dos próprios descritores que serão avaliados, e, por isso mesmo, constituem aprendizagens básicas e mínimas a serem construídas pelos alunos em casa ano de escolaridade.

Assim começa a apresentação do MAJOG – matemática em jogo, um programa de formação docente em serviço: elencando quais conteúdos do ensino da matemática integrantes do currículo orientado pelo MEC e avaliado pelos descritores nacionais, seus materiais podem potencialmente favorecer ao trabalhar e ajudar o professor a mediar na construção e conquistas dos mesmos diante dos alunos.

Sempre trabalhados através de jogos de mesa, os conteúdos do ensino da matemática do programa MAJOG são apresentados a seguir, sinteticamente, na sua relação com os descritores da prova BRASIL:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Proposta Pedagógica do programa MAJOG:

Elaborar uma coleção que subsidie o trabalho docente com jogos matemáticos, de forma que o uso desses jogos possa ser contexto de importantes avanços no conhecimento matemático dos alunos.

O propósito que orienta essa coleção é resgatar o papel do jogo como instância de construção de conhecimento, relacionando seu uso com desafios e reflexões que problematizem o saber em “jogo” e permitam as crianças identificarem as relações entre esse saber e os conhecimentos escolares.

A idéia é partir de uma situação reconhecida pelas crianças como prazerosa e interessante – o jogo – e explorá-la numa sequência de atividades pensada para propor desafios graduais aos alunos de forma que estes possam identificar os saberes e estratégias que põem em ação ao jogar, compreendê-los como conhecimentos e estratégias da matemática, discutir como melhor defini-los e elencar quais as estratégias mais adequadas até poder usar todos esses saberes em contextos independentes do jogo, aprendendo, com isso, a matemática escolar.

O jogo e seu lugar na aprendizagem

Falar de jogo enquanto instância educativa é falar de uma história tão antiga quanto a da humanidade. A espécie humana, em todas as épocas e em todas as culturas construiu muitas e variadas formas de jogar, permitindo, tanto aos mais novos se apropriarem de saberes culturais importantes – muitas vezes essenciais para sua inserção naquela determinada sociedade –, quanto aos já adultos usufruírem de um espaço de lazer e descanso.

Segundo Ortiz (2005), um estudioso espanhol deste tema, as próprias características do jogo o constituem como um excelente veículo de aprendizagem e comunicação, especialmente para as crianças, que têm a oportunidade de envolver-se com a própria aprendizagem, participando ativamente de todo o processo educativo. Esse autor ressalta que o acesso ao jogo ao longo do processo educativo é considerado hoje um direito inalienável, segundo a Declaração Universal dos Direitos das Crianças: “A criança desfrutará plenamente do jogo e das diversões, que deverão estar orientados para finalidades perseguidas pela educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o cumprimento desse direito.”⁶

A par destes aspectos históricos, sociais e antropológicos, a Psicologia do Desenvolvimento também ressalta a importância do acesso da criança ao jogo, agora do ponto de vista da garantia de condições para o desenvolvimento pleno e acesso a boas condições de aprendizagem.

Macedo (2003), discute em seu texto “Os jogos e sua importância na escola” como o jogo está, segundo a teoria piagetiana, intimamente imbricado no processo de desenvolvimento humano. Nessa perspectiva, o desenvolvimento de cada indivíduo é marcado por três grandes instâncias de jogo: os jogos de exercício – em que a assimilação de novos conhecimentos, sobre si e sobre o mundo que o cerca, dá-se na forma do prazer da repetição dos primeiros hábitos –, o jogo simbólico – em que a criança se apropria de conhecimentos sobre o mundo, e conhece mais sobre si, a partir da atribuição de diferentes significados aos

⁶Ortiz, J. P. In: Múrcia, J.A.M. (e col.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005. (página 10)

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

objetos e as suas ações, em fantasias, em faz-de-contas, na possibilidade de viver diferentes histórias – e os jogos de regras, em que o “como fazer” do jogo é sempre o mesmo, regulamentando uma interação entre pares – nesses jogos, a criança se depara com o desafio de se apropriar das regras e encontrar estratégias para vencer dentro do universo de possíveis criado pelo jogo.

Essas três instâncias de jogo, além da importância que desempenham em alguns momentos chave do desenvolvimento humano, são parte de cada um de nós, parte de nossa história pessoal e da nossa relação com o mundo e por isso, em maior ou menor grau, continuam presentes ao longo de nossas vidas.

Para a criança, em idade escolar, o jogo, nas suas diferentes formas, é uma excelente via de acesso à novos conhecimentos, porque além de tornar significativo o encontro com novos saberes, também cria um contexto em que se apoderar desses conhecimentos tem uma razão mais próxima do ponto de vista infantil, além da razão que a escola sempre lhe apresenta, que é ter sucesso na vida futura, como diz Macedo:

“Compreender melhor, fazer melhores antecipações, ser mais rápido, cometer menos erros ou errar por último, coordenar situações, ter condutas estratégicas etc. são chaves para o sucesso. Para ganhar é preciso ser habilidoso, estar atento, concentrado, ter boa memória, saber abstrair, relacionar as jogadas todo o tempo. Por isso, o jogo de regras é um jogo de significados em que o desafio é superar a si mesmo ou ao outro.”⁷

Assim, dar ao jogo um justo lugar dentro da escola, relacionando-o com conteúdos importantes de aprendizado, é uma forma de respeitar a forma como as crianças aprendem, dando a todos os alunos a chance de se relacionarem com o conhecimento de uma forma mais prazerosa, mais significativa, mais produtiva.

A Matemática é uma área privilegiada para esse (re)encontro entre jogo e educação. Muitos jogos, no decorrer da história da humanidade, colocaram conteúdos matemáticos em questão. A contagem, presente nos mais variados jogos de percurso, o cálculo mental, necessário para vencer no “joelback” ou no “fecha a caixa”, a antecipação e raciocínio espacial presente nos jogos de batalha naval, são exemplos do longo relacionamento entre Matemática e jogos.

A proposta dessa coleção é apresentar à crianças e professores um conjunto de jogos, tanto novos quanto tradicionais, que permitam o aprendizado de conteúdos essenciais à vida escolar das crianças. Para isso, cada jogo é pensado como disparador e alimentador de uma sequência de atividades que permita aos alunos se apropriarem de conhecimentos matemáticos, usando-os de forma consciente e com segurança.

Formato da coleção

A coleção contará com guias do professor e cadernos e kits de material para os alunos

Para cada ano escolar (4 e 5 anos da educação infantil e 1º ao 5º ano do ensino fundamental) serão propostos 4 jogos, correspondentes aos eixos do conhecimento matemático:

2 jogos para o eixo de números e operações.

1 jogo para o eixo de espaço e forma.

1 jogo para o eixo de grandezas e medidas.

⁷ Macedo, L.. *Os jogos e sua importância na escola*. In: Macedo, L., Petty, A. L. S. e Passos, N.C.. Quatro cores, senha e dominó. São Paulo: casa do Psicólogo, 2003. (página 135)

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Sabemos o cálculo mental e o registro de informações permeia muito dos eixos apresentados acima, e por este motivo este será um conteúdo transversal e problematizado em muitas das propostas e reflexões.

O guia do professor conterá orientações para o trabalho didático com esses jogos, os cadernos dos alunos conterão problemas e atividades de reflexão para serem realizados tanto no contexto de classe com sob a forma de tarefas para casa, os kits dos alunos conterão tabuleiros, peças, dados e blocos de anotação (1 kit para cada 4 alunos).

Guia do professor

O guia do professor será organizado da seguinte forma:

1 texto introdutório sobre as perspectivas atuais sobre o ensino da matemática e suas relações com a proposta desta coleção.

1 capítulo apresentando elementos fundamentais da didática da matemática hoje (situações de aprendizagem – didáticas e a-didáticas – organização do tempo didático, organização social da classe, intervenções do professor etc.).

1 capítulo sobre jogos.

1 capítulo para cada jogo proposto para o ano escolar em questão, contendo a descrição do jogo (e dos conhecimentos em questão) e uma sequência didática minuciosamente detalhada para o professor explorar o potencial de apresentado pelo jogo, além de pautas de avaliação que lhe permitam acompanhar esse processo.

Material do aluno

O material do aluno se constituirá num caderno consumível com as 4 sequências de atividades (uma para cada jogo) pensadas especialmente para seu ano escolar. Também farão parte atividades onde os alunos terão a oportunidade de vivenciar situações de reflexão sobre alguns momentos do jogo. Os jogos serão utilizados em sala de aula, com as crianças agrupadas (duplas, trios, quartetos) proporcionando intercâmbio de idéias e saberes, confronto de hipóteses, soluções compartilhadas de conflitos e desafios, entre outros.

O caderno poderá ser encaminhado para casa para que os alunos realizem algumas propostas a partir de sistematizações realizadas em classe.

O material não substitui o livro didático, porém seu uso levará a importantes aprendizagens matemáticas para o ano escolar em questão.

Cada kit conterá:

- Tabuleiros, fichas, dados ou outros materiais necessários que ajudem no desenvolvimento das atividades;
- Regras do jogo;
- Tabela de marcação de pontos.
- Orientações didáticas claras que ajudem os alunos a entender os procedimentos necessários para a realização do jogo.

Os jogos para cada ano de escolaridade

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

A seguir apresentamos o conjunto de jogos que integra as maletas de cada ano da escolaridade e os conteúdos matemáticos⁸ que cada jogo permite trabalhar.

4 anos - SEGMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Jogo gol a gol	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparação de quantidades ➤ Registro de quantidades 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro de madeira com ilustração de um campo de futebol aplicada ➤ Fichas de madeira (simples e duplas) ➤ Tacadeiras
Números e Operações	Jogo dos passageiros	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconhecimento da configuração do dado ➤ Comparação de quantidades ➤ Procedimentos de contagem para resolver problemas que envolvem comparar quantidades 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro de madeira com ilustração de ruas. ➤ 4 peças com aplique de ônibus tridimensionais ➤ Fichas coloridas
Números e Operações	Jogo dos quadrados	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconhecimento da configuração do dado ➤ Resolução de problemas que envolvem o registro numérico e comparação de quantidades ➤ Resolução de situações que exigem a união de duas coleções 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiros coloridos, com 25 casas ➤ Fichas com as mesmas quatro cores dos tabuleiros ➤ Dado de quantidade - 1 ➤ Dado numérico- 1
Espaço e Forma	Jogo das coordenadas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ampliação e enriquecimento de informações, referências e relações acerca do conhecimento espacial, a partir da interação com posições, coordenadas e pontos de vistas propostos pelo “Jogo dos Quadrados”; ➤ Construção de sistemas de referência progressivamente mais eficazes para descrever e representar posições e pontos de vista, a partir de análise e reflexão na troca com os iguais e mediadas pelo professor e na relação com problemas reais colocados pelas tarefas do jogo; ➤ Contato com a representação como possibilidade de substituição da ação direta e percepções imediatas dos objetos, oral ou graficamente, para si mesmo ou para os colegas, na reprodução de desenhos propostos pelas cartelas do jogo; ➤ Emprego de instâncias de comunicação variadas para descrever posições no espaço e pontos de vista sobre a localização das peças do jogo, seja oralmente ou em registros gráficos (desenhos, esquemas e planos), 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartelas-modelo com figuras diferentes. ➤ Peças em madeira para formar as figuras. ➤ Dois tabuleiros em madeira.

⁸ A grade de conteúdos aqui exposta esta em total consonância com os conteúdos propostos pelo MEC em seus documentos norteadores para os estados e municípios (PCN, RCN), e também com a matriz de referência para as aprendizagens no ensino fundamental que orienta a PROVA BRASIL e o SAEB.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

		promovendo progressiva construção de vocabulário e linguagem específica para tal.	
--	--	---	--

5 anos - SEGMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Batalha simples	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparação e ordenação de números ➤ Regularidades do sistema numérico ➤ Procedimentos de contagem 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 48 cartas numeradas de 1 a 12 (4 de cada valor) com bolinha representando a quantidade; ➤ 1 jogo de cartas numeradas de 1 a 99; ➤ 12 cartas da ordem das centenas.
Números e operações	Trilha	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconhecimento da configuração do dado ➤ Resolução de problemas numéricos em relação à: contagem, soma de dados, leitura, escrita e comparação de números 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro numerado de 1 a 50 ➤ Pinos coloridos ➤ Dados numéricos ➤ Dados de quantidades
Números e operações	Sjoelbak	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolução de problemas numéricos que envolvam pequenas somas e comparação entre quantidades ➤ Construção de um repertório inicial de cálculos memorizados ➤ Resolução de problemas que envolva o registro de pontos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro com quatro canaletas ➤ Fichas redondas de madeira
Espaço e Forma	Jogo dos mosaicos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise de algumas características das formas: lados retos ou curvos; quantidade de lados; igualdade do comprimento dos lados; ângulos retos; etc. ➤ Identificação de relações entre diferentes figuras geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ cartelas-modelo com figuras diferentes. ➤ peças em madeira para formar as figuras. ➤ dois tabuleiros em madeira.

1º ano - SEGMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL 1

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Jogo do castelo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpretação e produção de notações numéricas convencionais, assim como a vinculação entre a notação numérica e as operações a ela subjacentes. Debate e circulação de informações sobre a numeração escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Quadro numérico de 0 a 100 reproduzindo um castelo (madeira e em folha pequena). ➤ “Portas” com pontuação de 1 a 4 escrita no verso.
Grandezas e Medidas e Operações	Super carta mamíferos em extinção	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolução de problemas que envolvam a comparação de n°s de diferentes quantidades de dígitos em diferentes contextos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Baralho com cartas de animais em exposição
Espaço	Jogo do Sitio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localização de objeto em função das relações 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro com imagens de

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

e Forma		espaciais entre os elementos que compõem um cenário. Interpretação de referências dadas para reproduzir uma situação espacial determinada. Elaboração de um vocabulário adequado para comunicar as relações espaciais entre os objetos.	fundo rural ➤ Miniatura de animais e construções da fazenda
Tratamento da Informação e n°s e operações	Dados coloridos	➤ Registro de quantidades; Utilização de n°s como memória de quantidade; Produção de tabela simples; Leitura de tabelas simples para responder questões a partir das informações apresentadas.	➤ Dados com as cores (amarela, vermelha, azul e branca)

2º ano - SEGMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL 1

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Batalha de composição	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparação e ordenação de números. ➤ Regularidades do sistema numérico (valor Posicional). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartas numeradas de 0 a 9 ➤ 10 cartas de cada
Tratamento da Informação E Números e operações	Bingo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sistema de numeração decimal (regularidades na série numérica, interpretação e produção de escritas numéricas, escalas ascendentes e descendentes). ➤ Leitura de tabelas (cartela bingo). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peças numeradas de 1 a 99. ➤ Saquinho para sortear. ➤ Tabela para marcar números sorteados. ➤ Cartelas para jogar.
Números e operações	Roletas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Somas e subtrações utilizando o cálculo mental; Memorização de cálculos que envolvam os fatos básicos da adição e subtração; Cálculo já memorizados para fazer somas e subtrações com números redondos Alguns sinais matemáticos (+1-1=); A propriedade comutativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Roletas com faces de 0 a 10 e de 10 a 100 grandes e pequenas.
Espaço e Forma	Tangran	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparação e classificação de algumas características das fig. Geométricas planas: quantidade de lados e de vértices. ➤ Composição e decomposição de figuras. ➤ Descrição e interpretação da posição de figuras geométricas planas em uma figura maior. ➤ Identificação de algumas figuras geométricas planas tais como: quadrados, retângulo, triângulo e paralelogramo. 	Jogo do tangran cartelas modelo.

3º ano - SEGMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL 1

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAL
------	------	-----------	----------

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Números e Operações	Dados Mágicos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Decomposição dos números baseados na organização decimal do sistema; Valor posicional; Interpretação da informação contida na escrita de número; Procedimento de cálculo relacionado ao valor posicional. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dados coloridos 3 ou 4
Grandezas e Medidas	Jogo do caixa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Características Sistema Monetário ➤ Resolução de problemas que envolvam cálculos mentais exatos e aproximados em diferentes contextos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cédulas e moedas vigentes no país. ➤ dado com instruções ➤ cartas numeradas.
Números e Operações	O mais perto possível	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Características Sistema de Numeração Decimal ➤ Comparação de números; Estratégias de cálculos (mental, exato e aproximado) para calcular a diferença entre os nºs de 3 algarismos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartões numerados de 0 a 9. ➤ Cartões com “números alvo” (centenas)
Espaço e Forma	Adivinhar figuras	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação e nomeação de figuras geométricas planas e alguns de seus elementos; Conhecimento das relações entre diferentes características das figuras geométricas planas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartelas com as figuras geométricas diversas

4º ano - SEGMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL 1

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Carta de cores	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Decomposição dos números baseados na organização decimal do sistema de numeração. ➤ Valor posicional. ➤ Interpretação de escrita dos números. ➤ Multiplicação e a divisão por 10, 100 e 1000. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartas coloridas numeradas de 0 a 15. (5 cores)
Números e Operações	Supercarta do mundo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolução de problemas que envolvam a comparação de números grandes em diferentes contextos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartas com dados de países do mundo
Espaço e Forma	Mensagem com figuras	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificação e nomeação dos sólidos geométrico e alguns de seus elementos; Conhecimentos das relações entre diferentes características dos sólidos geométricos (bases, faces, vértices e arestas) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conjunto de sólidos geométricos (8)
Números e operações	Quatro em linha	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ampliação de repertório de cálculos de memória e estratégias de cálculo mental em situações de multiplicação; Possibilidades de chegar a um produto, mesmo não sabendo a tabuada envolvida; Propriedades comutativa e associativa da multiplicação. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tabuleiro com resultados de multiplicação (grande). ➤ Tabela com números a multiplicar (pequeno). ➤ Peões.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

5º ano - SEGMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL 1

EIXO	JOGO	CONTEÚDOS	MATERIAIS
Números e Operações	Caracol do resto	➤ Ampliação de repertório de cálculos de memória e estratégias de cálculo mental em situações de divisão; Estimativa do valor do resto nas divisões avançando na compreensão da relação $D = cxd + r$	➤ Tabuleiro ➤ Pinos 4 ➤ Dados 2
Números e operações / Tratamento da Informação	Descobrir a carta	➤ Cálculo mental do campo multiplicativo por meio da ampliação e construção de um repertório de resultados conhecidos de multiplicação.	➤ Cartas numeradas de 1 a 9 e também nos valores de 10, 100, 200, 25, 50, 15 e 75 ➤ Tabela de Pitágoras.
Espaço e Forma	Puzzle – jogo de ampliações	➤ Constante de proporcionalidade (na forma de fração, decimal ou porcentagem). ➤ Novos usos dos números decimais e porcentagem agora no contexto da proporcionalidade	➤ Quebra –cabeça de figuras geométricas
Números e operações	Batalha de frações	➤ Relação entre as representações decimal e fracionária dos números racionais. ➤ Comparação de frações e números decimais ➤ Equivalência entre frações	➤ Cartas numeradas com frações e n°s decimais.

CONTEÚDOS TRABALHADOS NOS JOGOS X DESCRITORES PROVA BRASIL

1º ANO		
	CONTEÚDOS	DESCRITORES PROVA BRASIL
SEQUÊNCIA 1 JOGO “O CASTELO”	➤ Interpretação e produção de notações numéricas convencionais, assim como a vinculação entre a notação numérica e as operações a ela subjacentes. ➤ Debate e circulação de informações sobre a numeração escrita.	D13 – Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal, tais como agrupamentos e trocas na base 10 e princípio do valor posicional. D14 – Identificar a localização de números naturais na reta numérica. D17 – Calcular o resultado de uma adição ou subtração de números naturais.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 2 JOGO “DADOS COLORIDOS”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adoção de recursos para registrar quantidades. ➤ Utilização de números como memória de quantidade. ➤ Produção de tabelas simples. ➤ Leitura de tabelas simples para responder questões a partir das informações apresentadas. 	<p>D17 – Calcular o resultado de uma adição ou subtração de números naturais.</p> <p>D19 –Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração: juntar, alteração de um estado inicial (positiva ou negativa), comparação e mais de uma transformação (positiva ou negativa).</p> <p>D27 – Ler informações e dados apresentados em tabelas.</p>
<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 3 JOGO “SUPER CARTA”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolução de problemas que envolvam a comparação de números de diferentes quantidades de dígitos em diferentes contextos. 	<p>D7 – Resolver problemas significativos utilizando unidades de medida padronizadas como km/m/cm/mm, kg/g/mg, l/ml.</p> <p>D19 –Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração: juntar, alteração de um estado inicial (positiva ou negativa), comparação e mais de uma transformação (positiva ou negativa).</p>
<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 4 JOGO “O SÍTIO”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localização de objetos em função das relações espaciais entre os elementos que compõem um cenário. ➤ Interpretação de referências dadas para reproduzir uma situação espacial determinada. ➤ Elaboração de um vocabulário adequado para comunicar as relações espaciais entre os objetos. 	<p>D1 – Identificar a localização /movimentação de objeto em mapas, croquis e outras representações gráficas.</p>

5º ANO		
	CONTEÚDOS	DESCRIPTORIOS PROVA BRASIL

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 1 JOGO “DESCOBRIR A CARTA”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cálculo mental de multiplicações através da ampliação e construção de um repertório de resultados conhecidos de multiplicação. 	<p>D18 – Calcular o resultado de uma multiplicação ou divisão de números naturais.</p> <p>D20 – Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da multiplicação ou divisão: multiplicação comparativa, idéia de proporcionalidade, configuração retangular e combinatória.</p>
<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 2 JOGO “BATALHA DE FRAÇÕES E NÚMEROS DECIMAIS”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparação de frações e números decimais; ➤ Idéia de equivalência de frações; ➤ Estabelecimento de relações entre uma representação fracionária de um número racional e sua representação decimal. 	<p>D21 – Identificar diferentes representações de um mesmo número racional.</p> <p>D22 – Identificar a localização de números racionais representados na forma decimal na reta numérica.</p>
<p style="text-align: center;">SEQUÊNCIA 3 JOGO “CARACOL DO RESTO”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ampliação de repertório de cálculos de memória e estratégias de cálculo mental em situações de divisão; ➤ Estimativa do valor do resto nas divisões, avançando na compreensão da relação $D = c \times d + r$. 	<p>D18 – Calcular o resultado de uma multiplicação ou divisão de números naturais.</p> <p>D20 – Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da multiplicação ou divisão: multiplicação comparativa, idéia de proporcionalidade, configuração retangular e combinatória.</p>

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

<p>SEQUÊNCIA 4 JOGO “AMPLIAR UM QUEBRA-CABEÇA”</p>	<p>➤ A idéia de constante de proporcionalidade;</p> <p>➤ Novos usos dos números decimais e porcentagens, agora no contexto da proporcionalidade.</p>	<p>D5 – Reconhecer a conservação ou modificação de medidas dos lados, do perímetro, da área em ampliação e /ou redução de figuras poligonais usando malhas quadriculadas.</p> <p>D7 – Resolver problemas significativos utilizando unidades de medida padronizadas como km/m/cm/mm, kg/g/mg, l/ml.</p> <p>D11 – Resolver problema envolvendo o cálculo do perímetro de figuras planas, desenhadas em malhas quadriculadas.</p> <p>D21 – Identificar diferentes representações de um mesmo número racional.</p> <p>D25 – Resolver problema com números racionais expressos na forma decimal envolvendo diferentes significados da adição ou subtração.</p> <p>D26 – Resolver problema envolvendo noções de porcentagem (25%, 50%, 100%).</p>
--	--	---

PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM SERVIÇO: SIMULAÇÃO

PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM SERVIÇO

PÚBLICO ALVO:

ALUNOS, PROFESSORES, COORDENADORES E EQUIPE TÉCNICAS que atuam com as classes de 4 e 5 anos do segmento de educação infantil e 1os aos 5os anos do segmento de ensino fundamental.

CARGA HORÁRIA:

Estipulada através de demanda da rede local a partir da combinatória de ações formativas oferecidas pela equipe de técnicos especialistas do programa MATEMÁTICA EM JOGO.

As ações propostas pelo programa MATEMÁTICA EM JOGO podem ser selecionadas e organizadas em sua estrutura, sistemática e cronograma pelas equipes técnicas da rede local em total parceria e integração com as agendas vigentes das ações e rotinas da própria secretaria de educação.

Para compor a programação deste modo VERSÁTIL as estratégias formativas foram planejadas com dupla função: para que tenham sentido quando interligadas promovendo o aprofundamento dos conteúdos e para que tenham sentido em si mesmas, caso necessitem existir isoladamente. Conhecer as ações a seguir é a melhor forma de entender como funcionam para compor a dinâmica proposta para a formação docente em serviço do programa MATEMÁTICA EM JOGO.

AÇÕES DO PROGRAMA MATEMÁTICA EM JOGO:

1. EVENTO DE ABERTURA:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Com o objetivo de inaugurar o programa MATEMÁTICA EM JOGO em situação de encontro, celebração e sensibilização da comunidade educadora da rede local, são propostos os eventos a seguir.

QUALQUER DOS EVENTOS ABAIXO DESCRITOS NOS ITENS A, B e C PODEM SER REALIZADOS SEPARADAMENTE OU COMBINADOS. OU SEJA: É POSSÍVEL REALIZAR APENAS UM DELES, DOIS DELES OU OS TRÊS EM CONJUNTO.

(A) PALESTRA:

Frequência desta ação: uma única vez

Carga horária: 1h30

Conteúdo: PORQUE JOGAR PARA APRENDER MATEMÁTICA? PORQUE ORGANIZAR OS CONTEÚDOS MATEMÁTICOS EM SEQUENCIAS DIDÁTICAS?

Estratégia de formação: em situação de grande platéia e aula expositiva curta, é realizada a apresentação dos princípios teóricos que embasam o programa MATEMÁTICA EM JOGO

(B) FESTIVAL DE PROJETOS:

Frequência desta ação: uma única vez

Carga Horária: 4hs

Conteúdo: apresentação “relâmpago” da coletânea de projetos e os respectivos conteúdos matemáticos abordados pelos jogos e seqüências didáticas que os acompanham, ano a ano da escolaridade, no programa MATEMÁTICA EM JOGO.

Estratégia de formação: em pequenos grupos, é realizada de modo sintético e através de breves situações vivenciais (jogar) a apresentação da coletânea dos jogos e das orientações didáticas que os acompanham, tratando da relação projeto x jogo x conteúdo-foco. Nesta ocasião são apresentados todos os projetos e jogos escolhidos para o trabalho na rede local, favorecendo a visão da área de modo dinâmico e amplo dentro do segmento e/ou da série em questão, principalmente do ponto de vista da continuidade curricular.

(C) MESA REDONDA:

Frequência desta ação: uma única vez

Carga horária: 3h

Conteúdo: disparo e abertura do programa MATEMÁTICA EM JOGO através do diálogo direto entre especialista acadêmico e educadores da rede local abordando preocupações, demandas e temas específicos sugeridos diretamente pela rede local.

Estratégia de formação: em situação de pequena platéia e exposição breve seguida de debate, são realizadas 3 falas seguidas de tempo disponível com microfone aberto ao público para interação produtiva e real entre os convidados da mesa debatedora e o público em geral presente no debate.

2. APRESENTAÇÃO DAS SEQUENCIAS DIDÁTICAS

Com o objetivo de explicitar os conteúdos matemáticos abordados jogo a jogo, série a série, tratados no programa MATEMÁTICA EM JOGO, de modo que a comunidade local conheça o material *livro do professor, caderno do aluno e jogo*, sua estrutura e sua dinâmica de funcionamento em sala de aula, junto aos alunos. O foco desta ação formativa é habilitar a equipe docente e técnica da rede de ensino local a

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

fazer uso autônomo, porém instrumentalizado do programa MATEMÁTICA EM JOGO em suas rotinas pedagógicas como disparador e mediador das aprendizagens.

QUALQUER DOS EVENTOS ABAIXO DESCRITOS NOS ITENS A, B e C PODEM SER REALIZADOS SEPARADAMENTE OU COMBINADOS. OU SEJA: É POSSÍVEL REALIZAR APENAS UM DELES, DOIS DELES OU OS TRÊS EM CONJUNTO.

(A) SEMINÁRIO

Frequência desta ação: uma única vez

Carga horária: 3h

Conteúdo: apresentação da sequência didática do ano da escolaridade em questão na íntegra, incluindo a vivência do jogo que a acompanha ilustrada pelo caderno do aluno.

Estratégia de formação: em situação de pequenos grupos para estudo e interação, é realizada a apresentação da sequência didática+jogo+caderno do aluno para os educadores que irão trabalhar diretamente em sala de aula com determinado ano da escolaridade.

(B) OFICINA SIMULTÂNEA DE PROJETOS

Frequência desta ação: mínimo de 1 e máximo de 4 encontros durante o 1º mês do programa. A quantidade de encontros desta ação depende da quantidade de projetos adquiridos por cada rede de ensino.

Carga horária: 4h

Conteúdo: apresentação das sequências didáticas de cada ano da escolaridade em situação exclusiva de vivência do jogo que as acompanham, ilustradas com exemplos do caderno do aluno.

Estratégia de formação: em situação de pequenos grupos para vivência, jogo e interação direta educador-formador, é realizado o jogo de cada série em oficinas de 30 minutos mediadas por um capacitador especialista do programa MATEMÁTICA EM JOGO. Ao final de cada meia hora o participante da oficina muda de sala ou grupo para conhecer e vivenciar um novo jogo. Após as 4 hs, cada participante terá vivenciado 8 jogos que integram o programa de formação e que tenham sido selecionados pela rede local.

(C) TEMATIZAÇÃO DE JOGOS MEDIADOS POR VÍDEOS

Frequência desta ação: mínimo de 1 e máximo de 4 encontros durante o 1º mês do programa. A quantidade de

Carga horária: 3h

Conteúdo: apresentação sintética da sequência didática do ano da escolaridade em questão, incluindo a vivência do jogo que a acompanha por grupos de alunos da própria rede.

Estratégia de formação: em situação de pequenos grupos para estudo e tematização, é realizado o jogo para os próprios alunos em situação de aula mediada pelo capacitador especialista do programa matemática em jogo em parceria com o professor. Esta aula será filmada e posteriormente tematizada na oficina também com a mediação do capacitador.

EM TEMPO: a participação dos alunos e professores da própria rede é totalmente opcional e voluntária, planejada pela equipe técnica da rede de ensino local em parceria com a coordenação pedagógica e de gestão do programa MATEMÁTICA EM JOGO. Para que a situação de jogo em aula ocorra são realizadas anteriormente reuniões e encontros de planejamento direto com os professores.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

3. IMPLANTAÇÃO DOS PROJETOS EM AÇÃO DIRETA NA SALA DE AULA

Com o objetivo de tematizar e aprofundar os conteúdos matemáticos do programa MATEMÁTICA EM JOGO, de modo que a comunidade de educadores local se torne, progressivamente, mais conhecedora e instrumentalizada para o trabalho nesta área ao longo de modo a intervir junto aos alunos de modo seguro, intencional e eficiente para a realização do planejamento das aulas ao longo de todo o currículo da escolaridade básica. O foco desta ação formativa é implantar e acompanhar as sequências didáticas propostas em ação no programa bem como os conteúdos de ensino aprendizagem enfocados por estas.

(A) GRUPOS DE ESTUDO e ACOMPANHAMENTO PARA PROFESSORES

Frequência desta ação: cada módulo tem duração de 4 meses, com 1 encontro mensal, sendo que a formação completa do programa MATEMÁTICA EM JOGO se dá em 4 módulos.

Carga horária: 3h

Conteúdo: acompanhamento e tematização das etapas da sequência didática ao longo de sua aplicação direta na sala de aula junto aos alunos.

Estratégia de formação: em situação de pequenos grupos para estudo e análise das intervenções didáticas, é realizado o acompanhamento da sequência didática diretamente nas salas de aula da própria rede. O registro das aulas pode ser feito de forma simples com equipamentos para uso doméstico ou por escrito, através de relatos dos professores. As aulas registradas podem ser feitas autonomamente pelo professor ou em parceria do professor com o coordenador da rede local, ou ainda em parceria com o professor especialista do programa MATEMÁTICA EM JOGO. Serão abertas inscrições para a participação nesta ação e, dependendo da demanda existente na própria rede, podem ser formados grupos de professores organizados por ano da escolaridade em separado ou em conjunto.

EM TEMPO: para que esta ação aconteça é indispensável a composição de uma rede de formadores/coordenadores locais que irão receber formação e acompanhamento dos técnicos do programa MATEMÁTICA EM JOGO em encontros mensais de 8 a 16 horas. Durante estes encontros, os coordenadores locais serão orientados a atuar em 3 frentes como mediadores do programa de formação em serviço: aulas em parceria com o professor seguida de relatório, reuniões individuais e ou de grupos, leitura e comentários de registros reflexivos do professor. Todas estas atuações serão foco do acompanhamento mensal com os formadores especialistas, caracterizando a formação de educadores multiplicadores na rede local.

(B) GRUPOS DE ESTUDO e ACOMPANHAMENTO PARA COORDENADORES

idem ação (A) onde o grupo representante é composto de coordenadores e/ou técnicos locais, criando uma rede de formação de formadores locais, também com vistas à formação de multiplicadores.

(C) OFICINAS TEMÁTICAS

Frequência desta ação: cada módulo tem duração de 4 meses, com 1 encontro mensal, sendo que a formação completa do programa MATEMÁTICA EM JOGO se dá em 3 anos

Carga horária: 3h

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Conteúdo: apresentação dos principais conteúdos da matemática que embasam as seqüências didáticas do programa MATEMÁTICA EM JOGO e o currículo proposto pelo MEC. Serão abertas inscrições para a participação nesta ação e, dependendo da demanda existente na própria rede, podem ser formados grupos de professores organizados por ano da escolaridade em separado ou em conjunto.

Estratégia de formação: em situação de pequenos grupos para estudo e vivência dos jogos são propostas situações modelares apresentadas pelas seqüências didáticas e pelo caderno do aluno do programa MATEMÁTICA EM JOGO em oficinas que tem começo e fim em si mesmas, podendo o professor optar por participar de 1,2,3 ou 4 oficinas.

4. FECHAMENTO E AVALIAÇÃO

QUALQUER DOS EVENTOS ABAIXO DESCRITOS NOS ITENS A, B, C, D OU E PODEM SER REALIZADOS SEPARADAMENTE OU COMBINADOS. OU SEJA: É POSSÍVEL REALIZAR APENAS UM DELES, DOIS, TRÊS, QUATRO OU CINCO DELES EM CONJUNTO.

(A) AVALIAÇÃO DE ALUNOS – grupo controle – atividades mensais durante os 4 meses do projetos /só oferecidas para redes que tem grupo de acompanhamento em ação e/ou coordenadores locais nomeados

(B) APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS EM SITUAÇÃO DE PALESTRA

(C) EVENTO DE JOGOS NAS ESCOLAS COM AS FAMÍLIAS

(D) SIMPÓSIO INTERNO COM APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS – PROPOSTO A PARTIR DO MÓDULO II

(E) SEMINÁRIO COM ESPECIALISTA DA UNIVERSIDADE NACIONAL OU INTERNACIONAL

ANEXO 1

NAS PÁGINAS A SEGUIR É POSSÍVEL VISUALIZAR TODOS OS JOGOS DO PROGRAMA MATEMÁTICA EM JOGO CUJAS REGRAS, MATERIAIS E ADAPTAÇÕES POSSÍVEIS À ROTINA DAS SALAS DE AULA ESTÃO DEVIDAMENTE DESCRITOS PARA CADA ANO DA ESCOLARIDADE.

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 ANOS



Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo dos Passageiros - 4 anos

Quais são as peças?

- 1 tabuleiro com quatro pistas
- 4 ônibus (1 azul, 1 amarelo, 1 verde e 1 vermelho)
- 60 passageiros (15 azuis, 15 amarelos, 15 verdes e 15 vermelhos)
- 1 dado (com faces 1, 2 e 3)

Como se joga?

Cada jogador escolhe um ônibus e o posiciona na linha de partida. Na sua vez, anda com o seu ônibus até o próximo ponto de parada e joga o dado. Então, deve colocar dentro de seu ônibus o número de passageiros sorteado no dado. O vencedor é aquele que, ao final do percurso, tiver mais passageiros em seu ônibus.

É possível jogar de outro jeito?

Duas duplas podem se enfrentar, jogando juntas na mesma partida. Vence o jogo a dupla que, ao final do percurso tiver, junta, o maior número de passageiros.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Gol a Gol - 4 Anos

Quais são as peças?

- . 1 campo de futebol
- . 2 tacadeiras
- . 10 fichas de madeira simples
- . 10 fichas de madeira duplas

Como se joga?

Cada jogador no seu campo tentará fazer gol no campo adversário empurrando as fichas com os batedores.

Ganha aquele que conseguir passar o maior número de fichas no gol adversário.

É possível jogar de outro jeito?

Os jogadores podem jogar usando as fichas duplas (sozinhas ou misturadas com as fichas simples), que valem 2 pontos.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo das Coordenadas - 4 Anos

Quais são as peças?

- cartelas-modelo com figuras diferentes.
- peças em madeira para formar as figuras.
- dois tabuleiros em madeira.

Como se joga?

Para jogar dupla contra dupla: O objetivo do jogo é que cada dupla remonte sobre o tabuleiro a figura escolhida pela dupla adversária a partir de coordenadas ou pistas oferecidas oralmente.

A cada rodada deve ser escolhida apenas uma das figuras para jogar: flor, carro ou rosto, sendo que uma dupla escolhe a figura que a outra dupla irá montar.

Cada dupla de jogadores recebe 2 tabuleiros quadriculados, duas cartelas-modelo e o conjunto de cartas referentes a uma das figuras a ser formada (flor, carro ou rosto). Em cada dupla, um dos jogadores será aquele que transmite as coordenadas ou pistas e deve ficar de posse da cartela modelo, um tabuleiro quadriculado e um dos conjuntos de peças da figura que irá montar em cada rodada.

O outro jogador da mesma dupla deve receber um tabuleiro quadriculado e o outro conjunto de peças referentes à figura a ser montada e deverá traduzir as coordenadas ou pistas recebidas de seu parceiro para remontar a figura em seu próprio tabuleiro.

Atenção! O jogador de cada dupla que remonta o desenho em seu tabuleiro não pode ver a cartela-modelo de seu parceiro que dita as coordenadas ou pistas e, para isso, o jogador distante deve utilizar o anteparo sobre a mesa entre sua cartela e o tabuleiro do parceiro.

Após as duas duplas realizarem as remontagens das figuras, retira-se o anteparo para verificar se as figuras foram montadas corretamente. Para cada figura montada corretamente a dupla ganha um ponto. Caso a figura não tenha sido montada corretamente, a dupla não pontua.

É possível jogar de outro jeito?

É possível jogar toda a classe realizando a montagem da mesma figura em duplas a partir das coordenadas ou pistas oferecidas pela professora.

Outra possibilidade é que todos os alunos realizem a remontagem de uma figura em duplas a partir de consultas à cartela-modelo oferecida pela professora que deve ficar exposta em uma mesa na sala, distante dos alunos.

Neste último caso, a remontagem deve ser feita de memória, já que a cartela-modelo está distante.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo dos Quadrados - 4 Anos

Quais são as peças?

- 4 tabuleiros coloridos, com 25 quadrados
- 2 tabuleiros coloridos, com 40 quadrados
- 120 fichas, sendo 30 azuis, 30 vermelhas, 30 verdes e 30 amarelas
- 1 dado convencional
- 1 dado com números

Como se joga?

Cada jogador recebe um tabuleiro dividido de 25 quadrados. Um de cada vez joga o dado e coloca no tabuleiro o número de fichas sorteadas (uma em cada quadrado). O vencedor é o primeiro que preencher todos os quadrados com suas fichas.

É possível jogar de outro jeito?

Dois jogadores podem jogar juntos no mesmo tabuleiro, usando fichas de cores diferentes para cada jogador. Neste caso, é preciso usar o tabuleiro maior, com 40 quadrados. Pode-se também usar dois dados para jogar.

EDUCAÇÃO INFANTIL – 5 ANOS



Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Batalha dos Números - 5 Anos

Quais são as peças?

- 48 cartas numeradas de 1 a 12 (4 de cada valor) representando a quantidade;
- 1 jogo de cartas numeradas de 1 a 99;
- 12 cartas da ordem das centenas.

Como se joga?

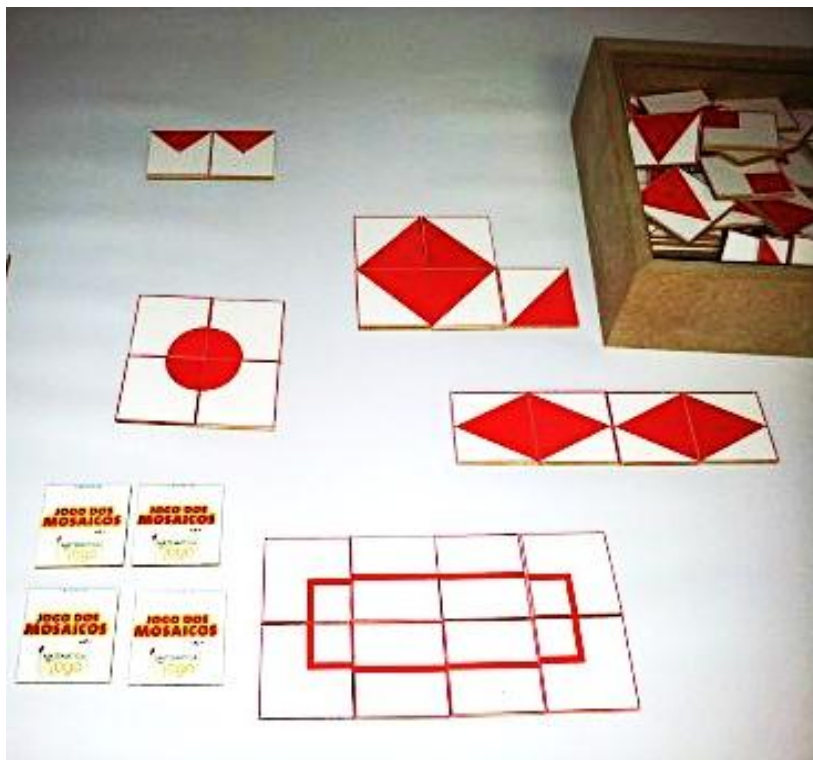
As cartas são divididas igualmente para todos os jogadores (se restarem cartas, deve-se colocá-las à parte). Cada jogador embaralha suas cartas e coloca-as em um monte, em sua frente, com as faces numeradas voltadas para baixo.

Dizendo juntos “baaataaalha!” cada jogador vira a primeira carta do seu monte. Aquele que virar a carta mais alta, pega as outras cartas (a sua e a dos colegas) e coloca-as debaixo do seu monte. Todas as jogadas se repetem da mesma forma até que um dos jogadores fique com todas as cartas. Se acontecer de abrirem cartas iguais, devem deixá-las na mesa e virar as próximas de cada monte.

É possível jogar de outro jeito?

É possível aumentar o desafio jogando com as cartas numeradas até 99. Pra ficar mais difícil ainda, pode-se incluir as cartas das centenas.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo dos Mosaicos - 5 Anos

Quais são as peças?

- 4 peças com ilustração de linhas, 16 de cada
- 6 peças com ilustração de formas geométricas, 16 de cada

Como se joga?

Um jogador sorteia uma cartela-modelo com uma figura composta de diferentes formas geométricas em diferentes posições e dita para o outro as peças e a posição em que estas devem ser postas para que se forme a mesma figura da cartela-modelo.

É possível jogar de outro jeito?

É possível jogar em duplas contra duplas a partir da descrição acima, ou ainda com todos os alunos da classe realizando a montagem de um mural a partir das orientações ditadas pela professora a partir das cartelas-modelo. Outra proposta é que se realize a montagem de um mural exclusivo, que seja de total autoria e criação do grupo, sem apoiar-se nas cartelas modelo, de modo a realizar uma grande exposição na escola com o conjunto de todas as peças deste jogo das maletas da classe.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Sjoelbak ou Jogo da Rampa- 5 Anos

Quais são as peças?

- Campo de arremesso, com quatro canaletas
- 16 Fichas numeradas sendo quatro fichas "1", quatro fichas "2", quatro fichas "3" e quatro fichas "4".
- 5 Discos para arremesso.

Como se joga?

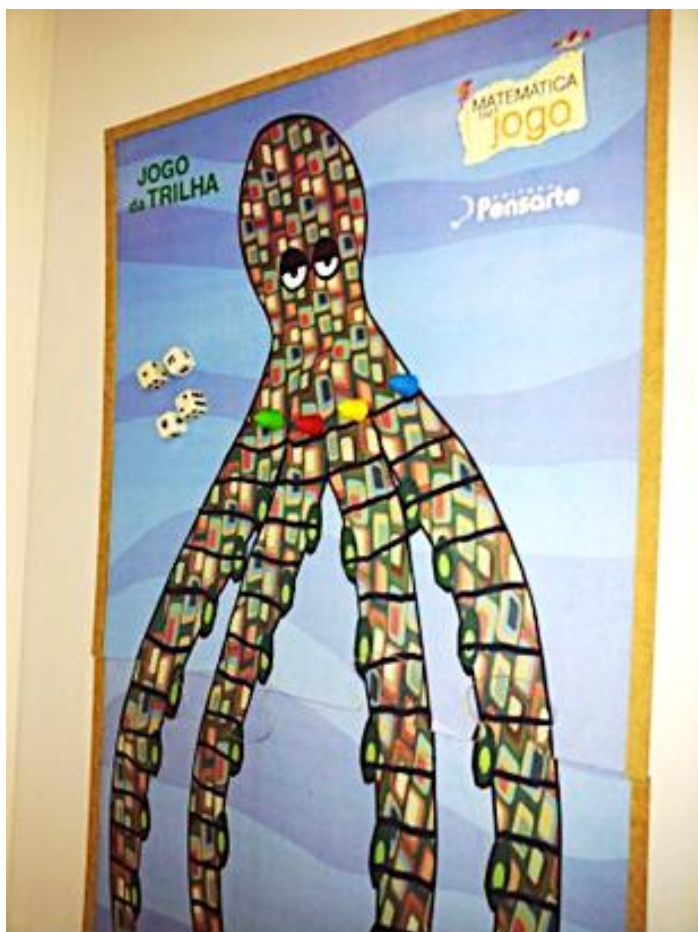
Cada jogador deve atingir as casas numeradas com os discos de madeira, procurando obter o maior número de pontos. Para isso, os discos devem ser lançados um a um, por deslizamento, saindo de trás da linha de partida.

Para que um arremesso valha pontos é necessário que o disco ultrapasse totalmente a linha de entrada de casa. Cada jogador tem direito a 3 turnos de arremessos para relançar os discos que não tenham atingido as casas ou que ficaram sobrepostos. Cada disco recebe o valor da casa onde entrar. Ganha o jogador que fizer mais pontos.

É possível jogar de outro jeito?

Os arremessos podem valer mais ou menos pontos, de acordo com o valor que se atribui a cada canaleta.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



A Trilha do polvo - 5 Anos

Quais são as peças?

- 2 tabuleiros com trilhas (uma trilha da cobra e outra do polvo)
- 4 pinos coloridos
- 2 dados convencionais
- 2 dados numéricos

Como se joga?

Cada jogador escolhe uma cor de peão e, na sua vez, joga o dado e anda o número de casas correspondentes. Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha.

É possível jogar de outro jeito?

Pode-se jogar com dois ou mais dados (podem ser dados convencionais ou misturar os dados convencionais com dados de numéricos).

ENSINO FUNDAMENTAL 1
1º ANO - 6 ANOS





Jogo dos Dados Coloridos - 1º Ano

Quais são as peças?

- 4 dados de tamanho convencional com as cores amarela, vermelha e azul.
- 2 dados convencionais
- 2 dados com números (1 a 6)
- Copo para sorteio

Como se joga?

Cada jogador, na sua vez, lança os dados coloridos. As faces azuis pontuam. Um dos jogadores é responsável por anotar todos os pontos que o grupo fizer nas rodadas do jogo.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Combinando valores para as faces amarela e vermelha

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



O Castelo - 1º Ano

Quais são as peças?

- Quadro numérico de 0 a 100 em formato de castelo.
- 20 cartões coloridos – as “portas” dos quartos do castelo. Atrás de cada porta está seu valor, em pontos (5 cores).
- 1 quadro numérico para consulta dos jogadores.

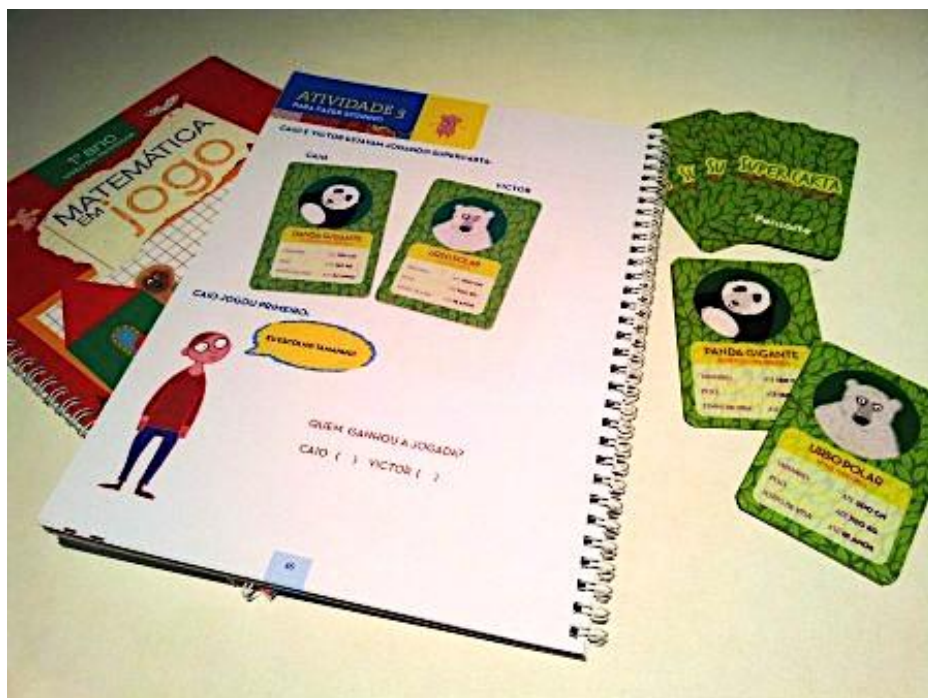
Como se joga?

Um dos jogadores desempenha o papel de “rei” e tampa com as portas alguns números do quadro numérico, sem que os colegas de grupo vejam. Ele deve anotar esses números no seu quadro de registro. Então, apresenta o tabuleiro do castelo com as portas já ocultando alguns números para os colegas. Os outros jogadores devem, na sua vez, descobrir algum dos números ocultos. Caso acerte – o rei precisa confirmar se ele está certo ou não – abre a porta e no verso dela vai encontrar quantos pontos ganhou na sua jogada (pode ser um valor de 1 a 4). Ganha quem tiver mais pontos.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Quem explicar como fez para descobrir o valor ocultado pela porta ganha um ponto.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo Super Carta /Animais em Extinção - 1º Ano

Quais são as peças?

18 cartas com fichas técnicas de animais em extinção.

Como se joga?

Distribui-se as cartas, igualmente, entre os jogadores.

Cada jogador, na sua vez, escolhe, dentre as informações que aparecem na sua carta, qual informação tem o maior valor (ex: peso). Propõe então o que todos vão comparar entre si. Quem tiver o maior valor leva todas as cartas. Ganha quem tiver mais cartas.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Em duplas, nas quais os dois jogadores reúnem suas cartas e decidem qual comparação propor em sua vez.

ENSINO FUNDAMENTAL 1

2º ANO - 7 ANOS



Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo Batalha da Composição - 2º Ano

Quais são as peças?

100 cartas numeradas de 0 a 9 – 10 de cada número.

Como se joga?

As cartas são divididas igualmente entre todos os 4 jogadores. Cada jogador embaralha suas cartas e forma dois montes iguais, deixando as faces das cartas para baixo.

Ao sinal de “já!”, cada jogador pega as cartas de cima de cada monte e tenta formar o maior número possível.

O jogador que formou o maior número leva todas as cartas da mesa. O jogo continua até todas as cartas acabarem.

Ganha quem tiver a maior quantidade de cartas.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. É possível jogar com três montes. Nessa variante, os jogadores devem formar o maior número possível de três algarismos. Também é possível jogar com 2 jogadores.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo do Bingo - 2º Ano

Quais são as peças?

- Peças de madeira para sorteio com números de 1 a 99.
- Saco de para guardar peças do sorteio.
- Tabela de marcação dos números sorteados (quadro numérico de 0 a 99).
- 12 cartelas para marcar números sorteados.
- 50 cartelas de bingo para preencher.

Como se joga?

Um dos jogadores “canta” as peças sorteadas. A cada sorteio, ele marca em uma tabela os números que já saíram.

Quando os demais jogadores têm, nas suas cartelas, um número que foi “cantado”, marcam esse número com uma ficha. Ganha quem primeiro marcar todos os números de sua tabela e gritar “bingo”.

É possível jogar de outro jeito?

Com outros tipos de cartela.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo das Roletas - 2º ano

Quais são as peças?

Duas roletas pequenas com números de 1 a 10 e Duas roletas pequenas com números de 10 a 100.

Um roleta grande com números de 1 a 10 e uma roleta grande com números de 10 a 10.

Como se joga?

Os jogadores devem apoiar as roletas de 1 a 10 ou de 10 a 100 ou ainda as duas na lousa ou na mesa.

Na sua vez, cada um deve girar as roletas e fazer, mentalmente, a soma dos números que pararem nas setas.

Ganha um ponto quem acertar.

É possível jogar de outro jeito?

Sim, fazendo a subtração: tira-se o menor número do número maior.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Tangran – 2º Ano

(apenas para entender a montagem, as cores podem ser diferentes do seu Tangram)

Quais são as peças?

- 2 triângulos retângulos com dois lados iguais;
- 1 triângulo retângulo com dois lados iguais (menor que os anteriores);
- 1 quadrado;
- 2 triângulos retângulos com dois lados na mesma medida do lado do quadrado;
- 1 paralelogramo;
- Todas as peças juntas acima formam um quadrado.

- 15 Cartelas com figuras formadas pelas peças do Tangram.

Como se joga?

Em cada rodada um jogador sorteia uma cartela para o grupo. Todos deverão montar essa figura usando as peças do tangram. É proibido sobrepor uma peça à outra. Pontua quem conseguir construir sua figura.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Construindo figuras livremente, sem o apoio das cartelas.

ENSINO FUNDAMENTAL 1

3º ANO - 8 ANOS





Adivinhar Figuras - 3º Ano

Quais são as peças?

- 25 cartas com as figuras formadas a partir de formas geométricas diversas.

Como se joga?

Um dos alunos escolhe uma das cartelas, mas não diz qual escolheu.

O restante do grupo precisa elaborar perguntas para adivinhar qual foi a forma escolhida.

IMPORTANTE: As perguntas só podem ser respondidas com “sim” ou “não”.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Quem retira a cartela explica em voz alta, sem usar os nomes das formas geométricas, como é a figura que retirou.

Os colegas fazem um desenho a partir dessa explicação.

Ganha um ponto quem se aproximar da figura original.

Se ninguém acertar, o aluno que tirou a carta e deu a explicação perde um ponto. Mas se alguém acertar, ele também ganha um ponto.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Dados Mágicos - 3º Ano

Quais são as peças?

- 4 dados em cores diferentes, (vermelho, azul, verde).
- 1 copo plástico

Como se joga?

Combinar que um dos dados será o “**supermágico**”: para este dado cada ponto valerá 100 vezes o valor (exemplo: ao tirar 2 no dado “supermágico”, o jogador deverá multiplicá-lo por 100, o que corresponderá a 200 pontos). Outro dado será o dado “**mágico**”: cada ponto valerá 10 vezes o valor apresentado (exemplo: ao tirar 2 no dado “mágico”, o jogador deverá multiplicá-lo por 10, o que corresponderá a 20 pontos). O terceiro e último dado será o dado “**comum**”, e cada ponto valerá ele mesmo.

Na sua vez, o jogador lança os 3 dados; quando vê os números que saíram, decide qual dado será o “supermágico”, qual será o “mágico” e qual será o “comum”.

A seguir, o jogador deverá escrever a pontuação em uma tabela. Passa a vez para o próximo jogador, que lança os dados, e assim sucessivamente.

Ao término de cada volta, ganha o jogador que tiver obtido a maior pontuação.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Definindo o valor de cada dado.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



O Mais Perto Possível - 3º Ano

Quais são as peças?

- 30 cartas com os algarismos de 0 a 9 (3 unidades de cada).
- 10 cartas maiores numeradas respectivamente com as centenas exatas de 100 a 1000.

Como se joga?

As cartas devem ser colocadas sobre a mesa com as faces numeradas voltadas para baixo em dois montes separados: um para as cartas de valores menores (0 a 9) e outro para as maiores (100 a 1000). Um dos alunos retira uma carta do monte das maiores, deixando-a aberta no centro da mesa. Esse será o número alvo. Cada participante pega 3 cartas de valores menores do primeiro monte e organiza uma ao lado da outra formando o número de 3 algarismos que esteja o mais perto possível do número alvo.

Uma vez formados os números, devem compará-los para ver quem tirou o número mais próximo do alvo. Depois, cada um preenche a tabela com os seguintes dados: o número alvo, o número formado com as 3 fichas e a diferença entre os dois.

Vence quem ficar com a menor diferença, depois de 5 rodadas.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Usando outros números alvo.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Jogo do Caixa - 3º Ano Quais são as peças?

- Notas e moedas
 - 25 notas de cada valor
 - 25 moedas de cada valor
- Cartas
 - Cartas no modelo padrão
 - Com fundo azul claro: R\$15,50 / R\$18,80 / R\$ 24,30 / R\$ 28,75 / R\$17,25 / R\$20,10 / R\$25,00 / 32,15
 - Com fundo amarelo claro: R\$ 54,00 / R\$86,00 / R\$ 93,00 / R\$120,00 / R\$112,00 / R\$ 246,00 / R\$270,00 / R\$ 350,00 / R\$ 482,00 / R\$ 730,00 / R\$ 770,00 / R\$1.000,00 / R\$990,00 / R\$ 1.700,00 / R\$2.100,00 / R\$ 2,338,00 / R\$ 3.000,00
- Peão/ dado
 - Um dado: retirar dinheiro / trocar em notas / trocar em moedas

Como se joga?

Em cada grupo, um dos alunos é o caixa do banco e possui todas as notas do grupo (inclusive as dele). Os outros participantes, cada um na sua vez, retiram um cartão azul claro da pilha e jogam o dado, para descobrir qual ação farão no banco – retirar dinheiro, trocar em notas ou trocar em moedas. O aluno pontua se, ao final de três rodadas, informar corretamente o total de dinheiro que ele retirou do banco.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Usando as cartas de fundo amarelo claro e, cada um na sua vez, retirando o dinheiro sem jogar o dado, ou seja, sempre em notas. Ganha, da mesma forma, quem informar corretamente o valor total do seu dinheiro

ENSINO FUNDAMENTAL 1

4º ANO - 9 ANOS



Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Carta de Cores - 4º Ano

Quais são as peças?

- 64 cartas coloridas numeradas de 0 a 15 (sendo, 4 cartas com cada valor);

Como se joga?

Cada jogador sorteia uma carta de cada cor e soma os pontos das suas quatro cartas. Ganha quem tirar os pontos mais altos em cada rodada, somando todas as cartas. Para calcular os pontos siga as seguintes regras:

- A - o valor de cada carta vermelha é 1.000 vezes o número escrito na carta;
- B - o valor de cada carta azul é 100 vezes o número escrito na carta;
- C - o valor de cada carta amarela é 10 vezes o número escrito na carta;
- D - as cartas brancas valem a pontuação que está impressa na carta.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Criando novo código de valores para as cartas. Por exemplo, 100, 1.000, 10.000 e 100.000.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Mensagem com Figuras - 4º ano

Quais são as peças?

- 8 sólidos geométricos coloridos (cubo, paralelepípedo, pirâmides de base triangular e quadrada, cone, cilindro, prisma de base triangular e esfera).

Como se joga?

Dois grupos jogam entre si, num jogo em que um grupo tem o desenho de uma figura e deve enviar uma mensagem a outro grupo (que desconhece de que figura se trata), de tal maneira que, a partir da mensagem recebida, deve tentar reproduzir o desenho que tem o outro grupo. Ganham as equipes que conseguem reproduzir as figuras.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Pode ser jogado em duplas.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires



Quatro em Linha - 4º Ano

Quais são as peças?

- 2 peões de cores diferentes, 15 fichas amarela e 15 fichas verde.
- 1 Tabuleiro com os números de 1 a 9.
- 1 Tabuleiro com 6 linhas e seis colunas preenchidas com os números:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
54	56	63	64	72	81

Como se joga?

Um jogador escolhe 2 números para multiplicar, indica com os marcadores no tabuleiro pequeno e multiplica estes números, colocando uma ficha da sua cor na casa que contem o resultado.

Por exemplo, marca o 5 e o 6 no tabuleiro pequeno e põe a ficha no 30, no tabuleiro grande.

Em seguida, um jogador da outra equipe move apenas um dos dois marcadores para outro número para multiplicar. Este jogador multiplica os dois números e põe uma ficha da cor de sua equipe no resultado encontrado.

Por exemplo, move o marcador do 6 para o 8 e deve resolver $5 \times 8 = 40$.

IMPORTANTE: os marcadores podem ser colocados no mesmo número.

Por exemplo, para calcular 5×5 .

Se este resultado já havia sido encontrado (e estava, portanto, marcado com uma ficha), passa a vez à outra equipe.

As equipes seguem alternando a vez e ganha a equipe que cobre 4 casas em linha, sem espaços vazios no meio. A linha pode ser horizontal, vertical ou diagonal.

Se algum dos jogadores descobre que seu concorrente cometeu um erro na multiplicação, pode capturar a casa correta, depois de dizer o resultado certo.

É possível jogar de outro jeito?

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Sim, mudando a quantidade de fichas que devem ficar em linha.



Jogo SuperCarta/ Países do Mundo -4º Ano

Quais são as peças?

32 cartas contendo dados de diversos países.

Como se joga?

Distribui-se as cartas igualmente entre os jogadores.

Cada jogador, na sua vez, escolhe qual informação tem o maior valor (exemplo: área ou população), dentre as informações que aparecem na sua carta. Ele decide o que todos compararão entre si.

Quem tiver o maior valor leva todas as cartas.

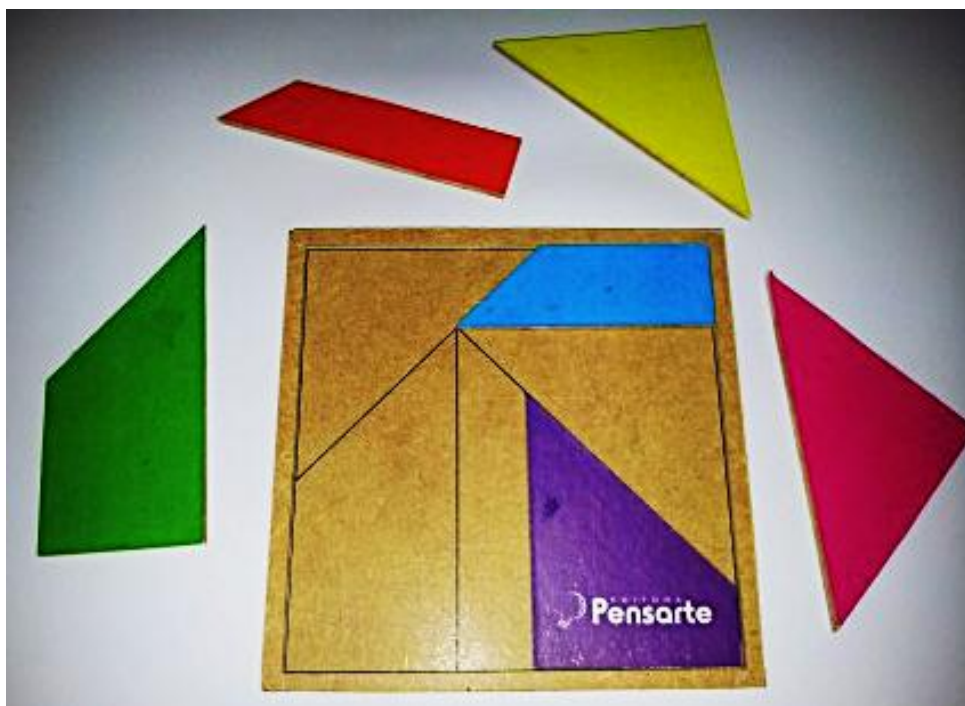
Ganha quem tiver mais cartas

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Em duplas, nas quais os dois jogadores reúnem suas cartas e decidem qual comparação propor em sua vez.

ENSINO FUNDAMENTAL 1
5º ANO - 10 ANOS





Quebra cabeça - 5º Ano

Quais são as peças?

- Um quebra-cabeça composto por 6 formas geométricas.
- Um gabarito de montagem.

Como se joga?

Os alunos, em grupo, devem elaborar estratégias para ampliar as peças do quebra-cabeça de acordo com uma nova medida para o lado de uma das peças, proposta pelo professor.

É possível jogar de outro jeito?

Sim. Montando o quebra-cabeça.

(apenas para entender a montagem, as cores podem ser diferentes do seu Tangram)



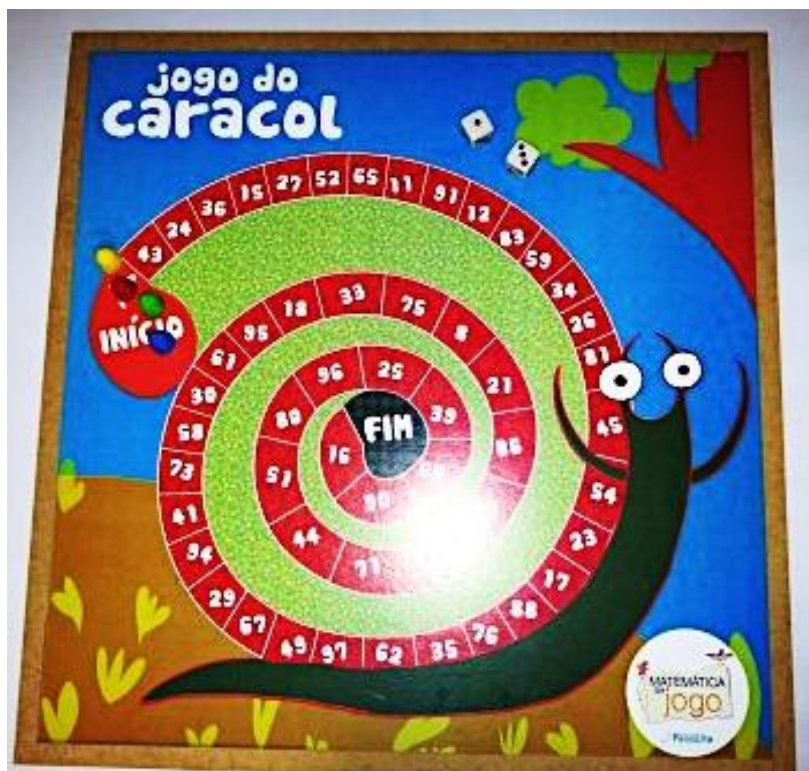
Batalha de Frações - 5º Ano

Quais são as peças?

- 5 conjuntos de cartas com frações.
- 1 conjunto de cartas com números decimais.

Como se joga?

Os jogadores juntos, a cada rodada baixam uma carta. Quem baixou a carta com a fração de maior valor leva todas as outras. Ganha quem terminar a partida com o maior número de cartas.



Caracol do Resto - 5º ano

Quais são as peças?

- Tabuleiro, 4 peões e dois dados.

Como se joga?

Na primeira jogada, cada jogador lança o dado e anda o número de casas correspondentes aos pontos obtidos.

A partir da segunda jogada, cada jogador deverá lançar o dado e realizar a divisão do número escrito na casa em que está a sua ficha pelo número obtido no dado, andando o número de casa correspondente ao resto dessa divisão.

Se a divisão for exata (resto zero), o jogador permanece na mesma casa.

O vencedor será aquele que primeiro chegar à casa final do caracol.

É possível jogar de outro jeito?

Sim, usando dois dados, ao invés de um só.



Descobrir a Carta - 5º Ano

Quais são as peças?

- Cartas numeradas: 4 cartas de cada um dos valores de 1 a 10, 4 cartas de 15, 4 cartas de 25, 4 cartas de 50, 4 cartas de 75, 4 cartas de 100.

Como se joga?

Distribuem-se as cartas com valores de 1 a 10 entre os jogadores, cada jogador coloca sua pilha virada para baixo, não podendo olhar as cartas.

Dois dos jogadores levantam as cartas de cima de suas pilhas ao mesmo tempo e devem olhá-las sem mostrar ao colega. Em seguida, entregam-na ao juiz, que dirá em voz alta, o resultado da multiplicação das duas cartas. Cada jogador deve, a partir desse resultado, descobrir o valor da carta de seu colega. Por exemplo: se sua carta era um 8 e o produto é 72, deverá escrever $72=8 \times 9$.

O juiz olha a anotação feita por cada um dos jogadores e registra um ponto para aqueles que acertaram. O jogo continua até que não haja mais cartas. O juiz pode recorrer à *Tabela de Pitágoras* para resolver qualquer questão.

Dá pra jogar de outro jeito?

Sim. Incorporando as cartas de 15, 25, 50, 75 e 100 no baralho.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

2. DO OBJETO

2.1. Aquisição de material didático BRINCADEIRAS MUSICAIS – PALAVRA CANTADA para Educação Infantil e Ensino Fundamental I, em conformidade com o estabelecido neste Termo de Referência.

2.2. O **PROJETO BRINCADEIRAS MUSICAIS – PALAVRA CANTADA** deverá conter:

Material do aluno (livro do Aluno + CD + DVD); **Material do Professor** (livro do Aluno + livro do Professor + CD + DVD), conforme descrição abaixo:

Material do aluno:

I) Livro BRINCADEIRAS MUSICAIS – Livro do aluno

Editora: MOVPALAVRAS

Autores: SANDRA PERES E PAULO TATIT

II) CONJUNTO contendo:

- CD com repertório musical da PALAVRA CANTADA
- DVD com clipes das atividades musicais

Material do Professor:

I) Livro BRINCADEIRAS MUSICAIS – Livro do aluno

Editora: MOVPALAVRAS

Autores: SANDRA PERES E PAULO TATIT

II) Livro BRINCADEIRAS MUSICAIS – Livro do Professor

Editora: MOVPALAVRAS

Autores: BERENICE DE ALMEIDA E GABRIEL LEVY

II) CONJUNTO contendo:

- CD com repertório musical da PALAVRA CANTADA

DVD com clipes das atividades musicais

PROJETO BRINCADEIRAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA

Descrição do Projeto

BRINCADEIRAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA é um projeto de ensino de música para crianças, elaborado com base na parceria da Editora Mov Palavras com o grupo Palavra Cantada, que visa contribuir para a construção de um trabalho de educação musical a ser realizado nas escolas. Ao atrair as crianças para o mundo da música por meio da brincadeira, propõe múltiplas respostas para a questão: “O que fazer com a música na sala de aula?”.

O Projeto se constitui de três frentes de ação:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

- I. Oferecer um projeto de inserção da música nas escolas por meio de brincadeiras e atividades musicais;
- II. Disponibilizar às escolas um acervo de livros para o aluno e para o professor, acompanhados de CDs e DVDs, com brincadeiras, repertório e conteúdos pedagógico-musicais;
- III. Oferecer um programa formativo que inclui encontros presenciais para os professores, assessoria na implantação por meio de encontros com os coordenadores e ações a distância, que se realizarão por meio de um site exclusivo para o município e/ou Estado.

Os acervos de livros, CDs e DVDs foram criados com base em três pilares interligados: música, corpo e ludicidade. Partimos do princípio de que a iniciação das crianças na linguagem musical por meio do corpo e da ludicidade é fundamental para um aprendizado significativo. Por isso, nossa inspiração para a criação das Brincadeiras Musicais da Palavra Cantada foram as brincadeiras (musicais) tradicionais da infância e as manifestações da cultura popular brasileira, sendo ambas partes do conjunto de práticas que unem os três pilares citados aqui.

Ao promover essa experiência musical e uma reflexão consistente sobre esse processo, oferecemos possibilidades viáveis de uma educação musical significativa nas escolas.

Este material inclui o *Kit do Aluno* e o *Kit do Professor*:

- **Kit do Aluno:** Contém o *Livro do Aluno*, um DVD e um CD. No *Livro do Aluno*, a criança encontrará informações sobre a brincadeira, comentários da Palavra Cantada e intervenções do Professor Bebeléu, personagem que tem a função de expor os diversos conteúdos musicais abordados nas brincadeiras. No DVD, há o vídeo de todas as brincadeiras propostas. E o CD apresenta as músicas utilizadas em cada uma delas;
- **Kit do Professor:** Contém o *Livro do Professor*, o *Livro do Aluno*, um CD e um DVD. No *Livro do Professor*, há uma reflexão pedagógico-musical sobre cada brincadeira, com embasamento teórico sobre os conceitos musicais abordados, além de comentários, propostas de novas atividades e sugestões de material de apoio ao docente. O *Livro do Aluno* traz informações sobre a brincadeira, comentários da Palavra Cantada e intervenções do Professor Bebeléu, personagem que tem a função de expor alguns conteúdos musicais abordados nas brincadeiras. No DVD, há o vídeo de todas as brincadeiras propostas. E o CD apresenta as músicas utilizadas em cada uma delas.

O Projeto abrange BRINCADEIRINHAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA, para a **Educação Infantil**, oferecendo material e assessoria para o desenvolvimento de um trabalho de educação musical, trazendo de fato a música para o cotidiano da rede escolar e incitando a construção de um ambiente propício para tanto. Por meio dos livros, do material audiovisual e do Programa Formativo, pretende-se estimular a criação de um ambiente musical e o início de um processo de musicalização nas escolas.

BRINCADEIRINHAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA traz um diferencial para as vivências musicais direcionadas à Educação Infantil, pautando-se em brincadeiras sonoras e musicais fundamentadas na ludicidade e na sensibilização corporal, afetiva e estética. Respeitando as particularidades da primeira infância na sua relação com a música, traz brincadeiras e atividades que reúnem diversas linguagens artísticas articuladas com a música, favorecendo o desenvolvimento da criatividade e de diversas formas de expressão.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

O foco do trabalho está: na exploração da materialidade do som, matéria-prima da linguagem musical; na exploração e na construção de instrumentos musicais; na relação entre som e corpo; na importância de cantar, tocar e apreciar musicalmente; na valorização de processos criativos no fazer musical; num repertório de qualidade musical da Palavra Cantada associado à valorização das manifestações populares.

O **Programa Formativo** visa atender aos professores e coordenadores das escolas contempladas, fornecendo subsídios teóricos e práticos, além de assessoria pedagógica, para que possam utilizar o material da coleção Brincadeiras Musicais da Palavra Cantada com maior propriedade, efetivando a implantação e o desenvolvimento de um projeto de educação musical permanente em cada unidade escolar.

O Programa conta basicamente com **encontros musicais formativos, encontros de implantação e ações a distância**, pelos quais se pretende: proporcionar ao professor uma experiência musical lúdica e corporal, focada na prática e na reflexão sobre as brincadeiras e atividades propostas nos encontros e sobre os conteúdos musicais, artísticos e pedagógicos abordados; apresentar e desenvolver, por meio dos coordenadores, reflexões pedagógicas sobre a importância da brincadeira e da música para o desenvolvimento humano bem como estratégias de implantação, desenvolvimento e continuidade do Projeto em cada unidade escolar; estabelecer um meio de comunicação a distância com professores e coordenadores, visando otimizar e compartilhar os resultados do Projeto.

Objetivos

O Projeto BRINCADEIRAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA tem como principal objetivo contribuir para a construção de um trabalho de educação musical nas escolas e em casa, atraindo as crianças para o mundo da música por meio da brincadeira e propondo múltiplas possibilidades para o desenvolvimento da música nas salas de aula.

Entre os objetivos específicos do Projeto, elencamos:

1. Proporcionar o acesso às brincadeiras musicais, geradoras de inúmeras possibilidades de desenvolvimento de um processo de educação musical no contexto da Educação Infantil e do Ensino Fundamental;
2. Capacitar os professores para o desenvolvimento de um trabalho de sensibilização, para o manuseio dos materiais sonoros, a percepção e a articulação dos elementos fundamentais da linguagem musical;
3. Possibilitar articulações da linguagem musical com as demais disciplinas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental;
4. Fornecer à rede municipal e a cada unidade escolar orientações para a implantação, o desenvolvimento e a continuidade de um projeto de educação musical na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

Justificativa pedagógico-musical

As brincadeiras cantadas e os jogos de mãos sempre estiveram presentes na cultura da infância. Na atualidade, esse tipo de atividade vem desaparecendo do mundo infantil em consequência de diversos fatores, entre eles, a dinâmica da vida moderna, principalmente nos grandes centros urbanos. Consideramos de grande importância o resgate desse espaço na vida das crianças e acreditamos que as brincadeiras da Palavra Cantada possam despertar um novo interesse nas crianças, proporcionando o resgate das brincadeiras cantadas tradicionais, além de ser uma porta de entrada para o mundo da música e para outras artes.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Paralelamente ao valor da brincadeira em si, o fato de ela ser uma atividade que abarca movimentos corporais, música e muitas vezes teatro e dança, as brincadeiras cantadas podem se tornar um ótimo disparador para o desenvolvimento dessas linguagens e, em especial, da música. Dessa forma, com base nas brincadeiras, o professor poderá abordar diversos elementos musicais importantes em um trabalho de educação musical.

O Projeto Brincadeiras Musicais da Palavra Cantada e a Lei n.º 11.769

Sancionada em 18 de agosto de 2008, a Lei n.º 11.769 vem de encontro à necessidade de se reparar a ausência do ensino de música nas escolas brasileiras por mais de trinta anos. Esse longo período, no qual a música deixou de ser disciplina e passou a ser conteúdo não obrigatório da área de Artes, provocou uma lacuna na formação de diversas gerações de brasileiros.

Com a certeza de que a música é uma das manifestações fundamentais em todas as culturas ao longo da história da humanidade, como poderia um elemento cultural tão onipresente em nossa vida ser ignorado pelo currículo escolar? Há décadas, estudiosos, acadêmicos e pesquisadores vêm demonstrando a importância dessa linguagem artística na formação educacional das crianças e jovens. Os Referenciais Curriculares Nacionais e os Parâmetros Curriculares Nacionais já apontavam a música como linguagem essencial a ser desenvolvida no ensino básico, apresentando os seguintes princípios como norteadores do trabalho musical: o fazer musical, a apreciação musical e a reflexão.

Cientes desse enorme desafio que se apresenta para toda a sociedade brasileira no sentido de estruturar a educação musical no país, o Projeto Brincadeiras Musicais da Palavra Cantada vem contribuir com esse momento tão importante da educação brasileira, possibilitando aos professores sem formação específica, uma experiência musical lúdica e uma aproximação da linguagem musical por meio de práticas musicais reflexivas e suporte teórico-conceitual, de forma que se sintam instigados a ampliar essa experiência com a construção de um ambiente musical na escola.

LEI N.º 11.769, DE 18 DE AGOSTO DE 2008

Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Lei de Diretrizes e Bases da Educação, para dispor sobre a obrigatoriedade do ensino da música na educação básica.

Mensagem de veto

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1.º O art. 26 da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte § 6.º:

“Art. 26.

§ 6.º A música deverá ser conteúdo obrigatório, mas não exclusivo, do componente curricular de que trata o § 2.º deste artigo”. (NR)

Art. 2.º **(VETADO)**

Art. 3.º Os sistemas de ensino terão 3 (três) anos letivos para se adaptarem às exigências estabelecidas nos arts. 1.º e 2.º desta Lei.

Art. 4.º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 18 de agosto de 2008; 187.º da Independência e 120.º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

Fernando Haddad

Este texto não substitui o publicado no *DOU* de 19/8/2008.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Expectativas do Projeto Brincadeiras Musicais da Palavra Cantada

Elencamos aqui alguns resultados esperados da implantação do Projeto BRINCADEIRAS MUSICAIS DA PALAVRA CANTADA.

1. Na rede de ensino

Formar uma equipe constituída de tutores do Projeto na rede de ensino, coordenadores e professores, apta a desenvolver e dar continuidade a um trabalho de educação musical permanente e sustentável.

No âmbito de cada unidade escolar, esperamos que os professores e coordenadores selecionados para o Programa Formativo desenvolvam um trabalho de multiplicação junto aos demais professores do segmento, de forma que estes se sintam motivados a explorar o material, a levar a música para a sala de aula e a construir, junto com toda a equipe, um trabalho de educação musical na rede de ensino.

2. No grupo de professores

Envolver e motivar os professores participantes do Programa Formativo a introduzir brincadeiras e atividades musicais na sua rotina de sala de aula, por meio de uma experiência musical lúdica, corporal e reflexiva.

Pretendemos também que os professores se apropriem do material e usufruam do suporte teórico conceitual presente nos livros e nas ações formativas, tendo autonomia para desenvolver o seu próprio processo de iniciação musical.

É importante ressaltar que a abordagem pedagógica proposta neste Projeto se fundamenta no aprendizado musical por meio da ludicidade, do corpo e da reflexão com base na experiência. Acreditamos que essa abordagem pode contribuir muito para a formação do educador e sua consequente atuação, inclusive em outras áreas de ensino além da música.

3. No grupo de alunos

Instaurar um ambiente musical e lúdico nas escolas, capaz de envolver e motivar as crianças a brincar e fazer música em diferentes circunstâncias e espaços, mesmo na ausência de adultos. É nossa expectativa, portanto, ver as brincadeiras musicais rompendo as barreiras da sala de aula e da faixa etária, ganhando os pátios das escolas, as quadras dos prédios, os quintais das casas e, quando possível, as ruas onde moram as crianças.

Com base em uma prática musical reflexiva mediada pelos professores, esperamos incentivar um processo de educação musical das crianças, no qual as brincadeiras possam ser geradoras de outras atividades musicais afins, possibilitando a conscientização sobre os elementos fundamentais da linguagem musical. Acreditamos que esse fazer musical pode estimular o potencial criativo das crianças, além de ampliar a expressão corporal e as capacidades de atenção, concentração e de coordenação motora.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO IV

MODELO DE DOCUMENTO DE CREDENCIAMENTO

A empresa....., inscrita no CNPJ/CGC/MF sob o nº....., com sede em....., na Rua/Av., nº....., tendo como representante legal o(a) Sr(a)(citar o cargo), CREDENCIA o(a) SR.(a)....., portador da carteira de identidade nº....., para representá-la perante a Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires - SP, na licitação, nº...../..., outorgando-lhe expressos poderes para formulação de lances verbais, manifestação quanto à intenção de recorrer das decisões do pregoeiro, desistência e renúncia ao direito de interpor recursos e para prática de todos os demais atos inerentes ao certame em referência.

(local, data)

.....
Nome/assinatura
Cargo

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO V

MINUTA DE COMPROMISSO DE FORNECIMENTO N.º ____/18.

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS N.º.....

PROCESSO DE COMPRAS N.º 5995/2017

EDITAL DE PREGÃO N.º 001/18

OBJETO: Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada) para alunos da Rede Municipal de Ensino.

COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR:

PRAZO DE VALIDADE DO REGISTRO:

VALOR: R\$ (reais)

Aos _____ dias do mês de _____ do ano de dois mil e dezoito, pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, de um lado a **PREFEITURA DO MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES**, entidade de Direito Público Interno, localizada no Paço Municipal, com sede na Rua Miguel Prisco n.º 288, Centro, devidamente inscrita no C.N.P.J/MF sob o n.º 46.522.967/0001-34, neste ato representada pela Secretária de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, Dr.ª Flávia Regina Banwart e Silva, a seguir denominada simplesmente CONTRATANTE, e de outro lado a empresa _____, cadastrada no C.N.P.J./M.F. sob o n.º _____, situada a _____, neste ato representada pelo(a) Sr(a). _____, portador(a) da cédula de identidade RG n.º _____, doravante denominada simplesmente COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR, em conformidade com o estabelecido no artigo 15, II, da Lei Federal n.º 8.666, de 21 de junho de 1993, e do Decreto Municipal n.º 5.268/03, têm entre si, justo e contratado o que se segue:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

DO OBJETO

Cláusula Primeira

1.1. Constitui objeto do presente compromisso o fornecimento à CONTRATANTE de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada) para alunos da Rede Municipal de Ensino, na conformidade do estabelecido na presente ata de registro de preços.

Cláusula Segunda

2.1. O(s) produto(s) referido(s) na cláusula antecedente será(ão) sempre fornecido(s) dentro das especificações contidas no edital de **Pregão n.º 001/18**, cujos termos integram o presente Compromisso.

DA OBRIGAÇÃO DE FORNECIMENTO

Cláusula Terceira

3.1. Durante o prazo de validade deste compromisso, vigorará a ata de registro de preços a ele integrante, período no qual o COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR estará obrigado a fornecer à CONTRATANTE, sempre que por ela for exigido, na quantidade pretendida referida na cláusula antecedente, o(s) produto(s) objeto do presente.

Cláusula Quarta

4.1. A CONTRATANTE não estará obrigada a adquirir do COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR uma quantidade mínima do(s) produto(s) objeto do presente compromisso, ficando a seu exclusivo critério a definição da quantidade, do momento e da forma de fornecimento.

Cláusula Quinta

5.1. A PREFEITURA poderá, nos termos da legislação em vigor, adquirir de outros fornecedores o(s) produto(s) objeto do presente compromisso, vedada, todavia, qualquer aquisição deste(s) produto(s) por preço(s) igual(is) ou superior(es) ao(s) que poderia(m) ser obtido(s) do COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR pela execução do presente Compromisso.

DAS CONDIÇÕES DE EXECUÇÃO DA ATA

Cláusula Sexta

6.1. A PREFEITURA emitirá a Ordem de fornecimento que deverá ser atendida pelo COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR em até 25 (vinte e cinco) dias úteis.

a) Os materiais deverão ser entregues na Secretaria de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia, sito à Rua Olímpia Cata Preta, 185 – Centro Alto – Ribeirão Pires – SP.

b) Fica sob responsabilidade do COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR a entrega e o descarregamento do material, incluindo equipamento e mão-de-obra.

Cláusula Sétima

7.1. Estando os bens fornecidos em desacordo com as especificações e condições detalhadas no Edital, na Ata de Registro de Preços ou com o disposto no presente compromisso de fornecimento, o COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR efetuará a troca imediata, parcial ou total, do produto entregue que não tenha qualidade, e se responsabilizará por eventuais danos e prejuízos causados pelo mesmo, sob pena de configuração da inexecução das obrigações assumidas no presente ajuste, sem prejuízo das sanções cabíveis.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Cláusula Oitava

8.1. As Ordens de Fornecimento ou instrumentos equivalentes, de que trata a cláusula antecedente serão consideradas, para todos os fins de direito, contratos acessórios ao presente compromisso, nos termos do artigo 13, cuja publicidade será feita consoante estabelecido no artigo 14, ambos do Decreto Municipal n.º 5.268/03.

DO PREÇO E DAS CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Cláusula Nona

9.1. O (s) preço(s) unitário(s) dos produtos objeto do presente, será(ão) o(s) constantes da Ata de Registro de Preços como parte integrante do presente Compromisso.

9.2. Os pagamentos serão efetuados pela Tesouraria da Secretaria de Finanças, no prazo de até 30 (trinta) dias, contados a partir emissão da Nota Fiscal ou Fatura correspondente.

9.3. Os pagamentos serão efetuados mediante a apresentação a Nota Fiscal Eletrônica – NFE, conforme determinação da SEFAZ (Secretaria da Fazenda Paulista), no que se refere a venda a órgãos públicos.

9.4. A critério da Administração, o pagamento poderá ser efetuado através de cheque nominal, emitido pela Prefeitura, que deverá ser retirado junto ao setor de Tesouraria da Secretaria de Finanças, sito na Rua Miguel Prisco, 288 – prédio do Paço Municipal, ou depositado em conta do interessado, que deverá ser fornecido pelo mesmo por escrito.

9.5. Os pagamentos eventualmente efetuados com atraso terão seus valores atualizados monetariamente, de acordo com a variação do IPC-SP medido pela FIPE, Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas da Universidade de São Paulo, ou, no caso de extinção deste, o índice que vier a substituí-lo, entre a data prevista no contrato até a data do efetivo pagamento, mais os juros e compensações financeiras.

DA ATUALIZAÇÃO FINANCEIRA, DO CONTROLE E DA REVISÃO DE PREÇOS

Cláusula Décima

10.1 O preço apresentado é fixo e irrevogável, e será registrado pelo período de 12 (doze) meses, contados da assinatura da ata.

DO PRAZO DO COMPROMISSO DE FORNECIMENTO E DA SUBCONTRATAÇÃO

Cláusula Décima Primeira

11.1. O presente compromisso de fornecimento terá a duração de 12 (doze) meses, contados da assinatura da Ata de registro de preços.

Cláusula Décima Segunda

12.1. É vedado ao COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR, transferir a terceiros, no todo ou em parte, o objeto da Ata, sem expressa anuência da CONTRATANTE.

DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

Cláusula Décima Terceira

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

13.1. Salvo ocorrência de caso fortuito ou de força maior, devidamente justificada e comprovada, ao não cumprimento, por parte do COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR das obrigações assumidas, ou a infringência de preceitos legais pertinentes, serão aplicadas segundo a gravidade da falta, as multas de acordo com os termos dos artigos 86, 87, 88 da Lei Federal n.º 8.666/93 e suas alterações, que individualmente ou somadas, não poderão ultrapassar 10 % (dez por cento) do valor do termo de compromisso.

13.1.1. Na hipótese de rescisão contratual, além da aplicação da multa correspondente, aplicar-se-á suspensão temporária ao direito de licitar com a Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires, bem como o impedimento de com ela contratar, pelo prazo de até 05 (cinco) anos, caso praticar quaisquer atos previstos no artigo 7º da Lei nº 10.520/02.

13.2. Declaração de inidoneidade, quando o COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR deixar de cumprir as obrigações assumidas, praticando falta grave, dolosa ou culposa.

13.3. As multas eventualmente aplicadas serão irreversíveis, mesmo que os atos ou fatos que as originaram sejam reparados.

Cláusula Décima Quarta

14.1 A inexecução total ou parcial do presente compromisso de fornecimento acarretará na tomada das seguintes sanções contra o COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR:

- a) advertência;
- b) multa;
- c) suspensão temporária de participação em licitação e impedimento de contratar com a Administração, pelo período de até 5 (cinco) anos;
- d) declaração de inidoneidade para licitar ou contratar com a Administração Pública.

Cláusula Décima Quinta

15.1 Será garantido ao COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR o direito de apresentação de prévia defesa, no prazo de 5 (cinco) dias úteis, nas hipóteses em que se tiver por cabível a aplicação das penalidades previstas neste compromisso.

Cláusula Décima Sexta

16.1 O valor das multas aplicadas será deduzido do pagamento do mês de referência do fornecimento, a que fizer jus o compromissário fornecedor.

Cláusula Décima Sétima

17.1 Em não havendo pagamento a ser realizado, o valor das multas será cobrado diretamente do compromissário fornecedor que deverá pagá-las no prazo máximo de 3 (três) dias úteis a contar da data da notificação.

DA RESCISÃO DO CONTRATO

Cláusula Décima Oitava

18.1 O presente compromisso de fornecimento poderá ser rescindido por ato administrativo unilateral da PREFEITURA:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

- a) quando o COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR não vier a cumprir, ou vier a cumprir irregularmente as obrigações decorrentes do presente compromisso ou de quaisquer dos contratos acessórios de fornecimento aperfeiçoados pelas partes contratantes;
- b) quando houver o descumprimento pelo COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR do prazo previsto no para entrega dos produtos, ou não vier este a proceder à entrega destes dentro das condições pactuadas;
- c) quando o preço registrado for superior ao praticado no mercado, ou implicar em redução da diferença do percentual fixado na ata de registro de preços nos termos do artigo 21 do Decreto Municipal n.º 5.269/03;
- d) em quaisquer outras hipóteses admitidas em lei.

Cláusula Décima Nona

19.1 A rescisão administrativa do presente compromisso de fornecimento por ato unilateral da PREFEITURA obedecerá ao disposto no artigo 78, parágrafo único, da Lei Federal n.º 8.666, de 21 de junho de 1993.

DO CRÉDITO ORÇAMENTÁRIO

Cláusula Vigésima

20.1 As despesas decorrentes do presente compromisso de fornecimento correrão à conta das seguintes Dotações Orçamentárias n.º 3.3.90.30.00 12.361.0049.2.054; 3.3.90.30.00 12.365.0048.2.043; 3.3.90.30.00 12.361.0049.2.057; 3.3.90.30.00 12.365.0048.2.046; 3.3.90.30.00 12.361.0051.2.066 e 3.3.90.30.00 12.365.0051.2.066.

DO REGIME JURÍDICO E DAS REGRAS DISCIPLINADORAS DO COMPROMISSO DE FORNECIMENTO

Cláusula Vigésima Primeira

21.1 O presente compromisso de fornecimento serão regidos pelos preceitos de direito público, aplicando-se-lhes, supletivamente, os princípios da teoria geral dos contratos e as disposições de direito privado.

Cláusula Vigésima Segunda

22.1 Para efeitos obrigacionais tanto o Edital da Licitação na modalidade **PREGÃO Nº 001/18**, quanto a(s) proposta(s) nela adjudicada(s,) bem como a Ata de Registro de Preços n.º ____/18, integram o presente compromisso de fornecimento, devendo seus termos e condições serem considerados como partes integrantes do presente instrumento contratual.

Cláusula Vigésima Terceira

23.1 Para todas as questões pertinentes ao presente compromisso de fornecimento, o foro será o da Comarca de Ribeirão Pires, com renúncia de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Cláusula Vigésima Quarta

24.1 O presente instrumento foi lavrado em decorrência da Licitação na modalidade **PREGÃO Nº 001/18**, regendo-se pelas normas da Lei n.º 8.666/93, da Lei n.º 10.520/02 e dos Decretos Municipais n.º 5.268/03 e 5.269/03 às quais também se sujeitam as partes que o celebram.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

24.2 E por assim estarem justas e acordadas, firmam as partes o presente compromisso de fornecimento, em 04 (quatro) vias de igual teor e forma, com 2 (duas) testemunhas instrumentárias para que produza jurídicos e legais efeitos.

Ribeirão Pires, ____ de _____ de 2018.

DR.^a FLÁVIA REGINA BANWART E SILVA
Secretária de Educação, Inclusão, Cultura e Tecnologia

(COMPROMISSÁRIO FORNECEDOR)

TESTEMUNHAS:

1 - -----
R.G.

2- -----
R.G.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO VI

TERMO DE CIÊNCIA E DE NOTIFICAÇÃO CONTRATOS OU ATOS JURÍDICOS ANÁLOGOS

Contratante: Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

Compromissário: _____.

Compromisso n.º: ____/18

Objeto: Registro de preços para fornecimento de material didático (MAJOG – Matemática em Jogo) e material paradidático (Brincadeiras Musicais – Palavra Cantada) para alunos da Rede Municipal de Ensino.

Na qualidade de Contratante e Compromissário, respectivamente, do Termo acima identificado, e, cientes do seu encaminhamento ao TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO, para fins de instrução e julgamento, damos-nos por CIENTES e NOTIFICADOS para acompanhar todos os atos da tramitação processual, até julgamento final e sua publicação e, se for o caso e de nosso interesse, para, nos prazos e nas formas legais e regimentais, exercer o direito da defesa, interpor recursos e o mais que couber.

Outrossim, estamos CIENTES, doravante, de que todos os despachos e decisões que vierem a ser tomados, relativamente ao aludido processo, serão publicados no Diário Oficial do Estado, Caderno do Poder Legislativo, parte do Tribunal de Contas do Estado de São Paulo, de conformidade com o artigo 90 da Lei Complementar Estadual nº 709, de 14 de janeiro de 1993, precedidos de mensagem eletrônica aos interessados.

Ribeirão Pires, ____ de _____ de 2018.

CONTRATANTE:

Nome	
Cargo	
E-mail institucional	
E-mail pessoal	
Assinatura	

COMPROMISSÁRIO:

Nome	
Cargo	
E-mail institucional	
E-mail pessoal	
Assinatura	

ANEXO VII

DECRETO DE NOMEAÇÃO DO PREGOEIRO E EQUIPE DE APOIO