

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

1. DO OBJETO

1.1. A presente Ata tem por objeto o registro de preços para a eventual e futura contratação de materiais de tecnologia educacional contendo: LIVROS PARADIDÁTICOS COM PROJETOS INTEGRADORES NO FORMATO IMPRESSO E VIRTUAL, COM ACESSO PLATAFORMA DIGITAL, PARA USO PEDAGÓGICO, DESTINADOS AOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS E FINAIS) E DOCENTES das unidades municipais de ensino da Secretaria de Educação do Município de **RIBEIRÃO PIRES-SP**, de acordo com as especificações e condições deste Termo de Referência.

1.2. Para efeito de julgamento dos preços o critério será de “MENOR PREÇO GLOBAL” conforme o descritivo e quantidades definidas a seguir, **cabendo a apresentação de obras similares ou equivalentes** em lote único:

Segue uma tabela de projetos, com suas descrições, para atender a cada ano da Educação Infantil ao Ensino Fundamental.

Seguimento	Título	ISBN	Qt de alunos
Educação Infantil	Projetos ETC - Cuidar e Brincar	978-85-53087-20-4	2.250
	Projetos ETC - Curiosos por Natureza	978-85-53087-21-1	2.250
	Projetos ETC - Eu Sou Assim	978-85-53087-23-5	2.250
	Projetos ETC - Eu Respeito	978-85-53087-24-2	2.250
1º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - Eu Valorizo	978-85-53087-25-9	550
	Projetos ETC - MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	550
	Projetos ETC - Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	550
	Projetos ETC - Eu Sou Assim	978-85-53087-24-2	550
2º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - MK MAKER: Aprender é Divertido	978-85-53087-22-8	600
	Projetos ETC - Baú das Histórias	978-85-53087-42-6	600
	Projetos ETC - Encontro das Artes	978-85-53087-28-0	600
	Projetos ETC - Eu Compartilho	978-85-53087-26-6	600
3º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - Encontro das Artes	978-85-53087-28-0	530
	Projetos ETC - Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	530
	Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8	530
	Projetos ETC - Baú das Histórias	978-85-53087-42-6	530
	Projetos ETC - Feira de Quadrinhos	978-85-53087-47-1	520

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

4º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - MK MAKER: Circuitos em papel: Montar Cidade	978-85-53087-48-8	520
	Projetos ETC - Educação Financeira é Possível Economizar	978-85-88465-61-9	520
	Projetos ETC - Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	520
5º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel	978-85-53087-19-8	510
	Projetos ETC - Bullying não é Brincadeira!	978-85-53087-45-7	510
	Projetos ETC - Educação Financeira é Possível Economizar	978-85-88465-61-9	510
6º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - Brincando com Códigos - Scratch	978-85-88465-63-3	510
	Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9	290
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	290
	Projetos ETC - MK MAKER - Circuitos em papel	978-85-53087-19-8	290
7º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - HQ S.A.	978-85-53087-49-5	290
	Projetos ETC - Códigos da Hora: Sustentabilidade	978-85-53087-54-9	290
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	290
	Projetos ETC - Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	290
8º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - Operação Resgate	978-85-53087-50-1	290
	Projetos ETC - Códigos da Hora: Não brinque com a vida!	978-85-53087-56-3	270
	Projetos ETC - HQ S.A.	978-85-53087-49-5	270
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	270
9º Ano do Ensino Fundamental	Projetos ETC - Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	270
	Projetos ETC - Códigos da Hora: Não brinque com a vida!	978-85-53087-56-3	250
	Projetos ETC - Destino Verde	978-85-88465-52-7	250
	Projetos ETC - Poupar para Realizar o Sonho	978-85-88465-42-8	250
	Projetos ETC - Sucesso de Bilheteria	978-85-53087-52-5	250

Total de Alunos, Professores e reserva técnica _____ **6.060**

Total de Projetos (Total de 4 livros por aluno sendo 1 para cada bimestre) _____ **24.240**

2. DA FORMA DE CONTRATAÇÃO

2.1. A pretendida contratação dar-se-á através de procedimento licitatório, preferencialmente, por meio de **REGISTRO DE PREÇO**, do tipo **MENOR PREÇO GLOBAL**, proposto entre as licitantes interessadas, segundo as especificações e normas adotadas pela Prefeitura de **RIBEIRÃO PIRES-SP**, atendendo a Lei de Licitações 10.520/2002 subsidiada pela Lei 8666/93, consolidada e suas alterações.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

3. DAS AMOSTRAS E ENTREGA DEFINITIVA

3.1. O licitante classificado provisoriamente em primeiro lugar, **no caso de apresentar obras similares ou equivalentes** a dos livros PROJETOS ETC da Editora Microkids, deverá apresentar amostras de cada obra com acesso à respectiva plataforma digital ao Pregoeiro para análise e verificação de qualidade, nos termos do artigo 4º, inciso X da Lei 10.520/02.

3.1.1. As amostras serão analisadas por profissionais da Secretaria de Educação e Cultura, que emitirá parecer circunstanciado em que verifique a compatibilidade do material com as características das especificações constantes no item 5 deste termo de referência.

3.1.2. Ressalta-se que, nos procedimentos regidos pelo menor preço, visando evitar desprezo pela qualidade no fornecimento dos produtos licitados, solicitar amostras, levando em consideração critérios como natureza do objeto, volume, matéria-prima, tamanho, peso, quantitativo, custo do transporte e mobilidade para avaliar a necessidade, praticidade e conveniência é imprescindível para garantir a aquisição de produtos de qualidade pela Administração Pública. Portanto, exigir amostras físicas, quando possível, considerando os parâmetros supramencionados é a mais nítida demonstração de que a Administração Pública preza pela aquisição de produtos com qualidade unindo o binômio economicidade na aquisição/qualidade do bem, assim, afastando a intenção de se adquirir “qualquer” produto mesmo zelando pelo menor preço ou qualquer pretensão de reduzir ou minimizar a competitividade do certame licitatório.

3.1.3. As amostras de cada obra deverão ser apresentadas ao Pregoeiro, juntamente com acesso aos respectivos recursos tecnológicos ou plataforma digital, no prazo de até 5 (cinco) dias úteis, a contar da sessão do pregão em que foi declarado provisoriamente um vencedor, no seguinte endereço: Rua Miguel Prisco, nº 288 – Centro- prédio do Paço Municipal – Ribeirão Pires/SP.

3.1.4. As amostras, quando aprovadas, farão parte do quantitativo a ser adquirido.

3.1.5. As amostras, sob pena de desclassificação, deverão, obrigatoriamente, preencher a todos os requisitos técnicos do item 5, bem como atender todos os requisitos mencionados na planilha do subitem 5.4 deste termo de referência.

3.1.6. Não atendido pelo menos um requisito do item 5 e 5.4 as amostras serão reprovadas, cabendo recurso da empresa desclassificada, no prazo de até 3 (três) dias úteis, a contar da publicação do resultado no site: www.doe.sp.gov.br/municipios.

3.1.7. O Pregoeiro julgará o recurso interposto no prazo de 3 (três) dias úteis, e, mantendo a decisão da Comissão Técnica de Avaliação, convocará o segundo colocado, para, querendo, submeter suas amostras para análise, e assim sucessivamente.

3.2. Da Entrega Definitiva

3.2.1. Os materiais didáticos de tecnologia educacional com projetos integradores no formato físico e o acesso à plataforma digital deverão ser entregues e acessível de forma online, no prazo de até 30 (trinta) dias uteis a **partir do recebimento da Autorização de Fornecimento**.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

3.2.2. Caso seja detectado alguma falha no fornecimento, que esteja em desconformidade com o contrato, a licitante vencedora deverá regularizar satisfatoriamente no prazo máximo de até 5 (cinco dias úteis), após a notificação, sem prejuízo das sanções previstas.

4. DA JUSTIFICATIVA:

4.1. A Secretaria de Educação entende que há necessidade de uma mudança pedagógica na cultura organizacional escolar, utilizando novas tecnologias, fomentando o desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais, permitindo a autonomia e uma educação integral, cujo processo de aprendizagem deve incorporar os princípios de Equidade, Inclusão, Sustentabilidade e Contemporaneidade, fazendo com que a experimenta e sua direta conexão com o mundo real ressignifique os conhecimentos, transformando o espaço escolar em um local de interesse e motivação para a comunidade escolar. Para isso, se faz necessário o uso dos recursos tecnológicos como forma de enriquecer a prática pedagógica. A preocupação com o uso das tecnologias se torna crescente porque, além de estar presente em todos os âmbitos do nosso cotidiano, é necessário oportunizar o acesso a esses recursos para os alunos da nossa rede pública de ensino.

Para justificar o projeto da implantação de um modelo eficiente de educação tecnológica aos alunos e professores, a garantir a efetividade e eficácia no processo de inclusão digital dos recursos tecnológicos, desenvolvidos dentro das metodologias ativas, serão apontadas algumas fundamentações:

- 4.1.1 O Plano Nacional de Educação – PNE, instituído através da Lei 13.005/2014, determina metas e diretrizes para a política educacional nacional, nesse sentido destacamos umas das suas diretrizes que consiste em: Melhoria na qualidade da educação e a valorização dos profissionais da educação. Essas diretrizes são traduzidas na Meta 7 do PNE: Fomentar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades, com melhoria do fluxo escolar e da aprendizagem de modo a atingir as seguintes médias nacionais para o IDEB. A Meta 7 orienta os municípios a “formalizar e executar os planos de ações articuladas dando cumprimento às metas de qualidade estabelecidas para a educação básica pública e às estratégias de apoio técnico e financeiro voltadas à melhoria da gestão educacional, à formação de professores e professoras e profissionais de serviços e apoio escolares, à ampliação e ao desenvolvimento de recursos pedagógicos e à melhoria e expansão da infraestrutura física da rede escolar”.
- 4.1.2 A resolução nº 04/2010 do Ministério da Educação, que trata no seu artigo 14, § 3º A base nacional comum e a parte diversificada não podem se constituir em dois blocos distintos, com disciplinas específicas para cada uma dessas partes, mas devem ser organicamente planejadas e geridas de tal modo que as tecnologias de informação e comunicação perpassem transversalmente a proposta curricular, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, imprimindo direção aos projetos político-pedagógicos.
- 4.1.3 As Competências Gerais da BNCC (BRASIL, 2017, p. 9) que abordam o uso da tecnologia: Competência Geral 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva; Competência Geral 2: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas; Competência Geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 4.1.4 Corroborando com a BNCC, o Ministério de Educação publicou o edital nº 25/2018 – SEB para avaliação das tecnologias educacionais, onde “considera-se Tecnologia Educacional todo sistema de apoio ao processo de ensino e aprendizagem composto de produto inovador finalizado, com todos os seus componentes, autocontido e replicável, que integre, no que se aplica, uma proposta pedagógica baseada em sólida fundamentação teórica e coerência teórico-metodológica, utilizado para trabalhar conteúdos educacionais específicos, e que facilite as atividades dos atores educacionais, como alunos, professores e gestores, oferecendo conteúdos digitais, ferramentas ou aparatos”. Na data do dia 20/12/2018 foi publicado a Portaria 52 de 19/12/2018 no Diário Oficial da União (sessão 1, pág. 130) o resultado das tecnologias educacionais aprovadas. Conforme o edital todas as tecnologias foram avaliadas por equipe de especialistas nas áreas: Educacional, Tecnológica e Acessibilidade.

5. DA ESPECIFICAÇÃO DO OBJETO

5.1. Os livros paradidáticos de tecnologia educacional com projetos integradores deverão estar de acordo com as seguintes especificações:

- a) Conteúdo Normativo
- Constituição Federal;
 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com suas respectivas alterações;
 - Estatuto da Criança e do Adolescente;
 - Base Nacional Comum Curricular.
- b) Descrição Técnica:
- Autores brasileiros ou nacionalizados brasileiros;
 - Registro do ISBN na Biblioteca Nacional;
 - O livro paradidático no formato físico (impresso) deverá conter a senha de acesso à plataforma digital;
 - Compatível com um Sistema Operacional (Windows e/ou Android).
- c) Descrição Pedagógica:
- O(s) livro(s) paradidático(s), deve(m) apresentar mínimo de 1 projeto integrador contemplando mínimo 2 componentes curriculares (se for bimestral) e mínimo de 4 projetos integradores contemplando mínimo 8 componentes curriculares (se for anual);
 - Cada projeto deverá ser desenvolvido no mínimo de 8 aulas (se for bimestral) e mínimo de 32 aulas (se for anual);

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

- Aderente à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
 - Integrar objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares visando ao desenvolvimento de pelo menos uma das dez competências gerais da BNCC;
 - Propor situações que exijam o uso de diferentes habilidades;
 - Partir de algum problema ou questão desafiadores que exijam dos alunos o uso da criatividade;
 - Contemplar os temas contemporâneos de acordo com a BNCC;
 - Apresentar recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, Internet, Editor de texto, Planilha eletrônica, Editor de apresentação – slides, Editor de vídeo e imagens entre outros;
 - O aluno deverá em cada projeto construir pelo menos um produto final (se for bimestral) ou pelo menos quatro produtos finais (se for anual), utilizando as ferramentas tecnológicas, preferencialmente coletivo e de relevância para a comunidade local, que possa ser apresentado a um público real, preferencialmente externo à escola;
 - Possibilitar diferentes percursos a serem desenvolvidos para se chegar ao produto final;
 - Transdisciplinaridade, abordando temas contemporâneos, valorizando a participação do aluno na construção de seu conhecimento;
 - Abordar temas da parte diversificada do currículo (Robótica, Educação Ambiental, Produção de Texto criativa, Empreendedorismo, Sustentabilidade, Educação Financeira, Gameificação e campos de experiência da Educação Infantil, entre outros);
 - Conter atividades lúdicas, contextualizadas e organizadas estimulando a investigação, comunicação e criatividade;
 - Construções para o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato;
 - Estimular a curiosidade e a pesquisa;
 - Estimular a leitura e reflexão;
 - Articular atividades em grupo, coletivas e individuais;
 - Desenvolver a sociabilidade e a troca de experiência;
 - Facilitar aos usuários as ferramentas tecnológicas;
 - Contribuir para o reforço dos componentes curriculares;
 - Utilizar ferramentas tecnológicas (softwares e/ou aplicativos) compatíveis com o Sistema Operacional;
 - Os softwares e/ou aplicativos de aprendizagem apresentados no material paradidático deverão ser disponibilizados juntamente com os livros digitais.
- c) Habilidades tecnológicas contempladas:
- Os livros paradidáticos de tecnologia educacional deverão contemplar algumas habilidades tecnológicas a serem desenvolvidas pelos alunos.
- Produção e Edição de textos com imagens;
 - Criação e edição de imagens;
 - Digitar e desenhar com ferramentas digitais;
 - Construção de Histórias em Quadrinhos;
 - Produção de faixas, cartões e cartazes;
 - Produção de revista com imagens;
 - Construção de Planilha eletrônica;
 - Filmagem e Edição de Áudio e Vídeo;

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

- Criação e Editoração de Imagens;
- Produção de Livro Interativo Multimídia;
- Apresentação Dinâmica e Interativa;
- Produção e edição de Vídeos;
- Construção de Jogos e Animações;
- Lógica de Programação;
- Criação de games;
- Linguagem de Programação.

Descrição detalhada do material de tecnologia educacional, de cada ano.

Ano	Descrição do material
Educação Infantil	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender a Educação Infantil. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a refletir sobre a importância do uso dos itens de segurança, tomando os devidos cuidados com a vida, com a alimentação e com o vestir; a valorização e o respeito pela natureza, cuidando do meio ambiente; reconhecer e valorizar cada pessoa da família; respeito aos idosos, às leis do trânsito e aos animais, entre outros.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, contar e desenhar com ferramentas digitais, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<p>8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).</p>
<p>1º ano do Ensino Fundamental</p>	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 1º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a refletir sobre a valorização do espaço escolar e seus profissionais, das suas experiências vividas e as diferenças de cada um, da saúde e da leitura; reconhecer as diferentes expressões culturais populares; reconhecer e valorizar cada pessoa da família; respeito aos idosos, às leis do trânsito e aos animais e a preservação da natureza, entre outros.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como criação e edição de imagens, abrir e salvar arquivos, contar e desenhar com ferramentas digitais, organização dos ambientes da casa; apresentação dinâmica e interativa, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

2º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 2º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apresentar mínimo de 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneo (se for anual) e mínimo de 4 projetos integradores contemplando mínimo 8 componentes curriculares (se for bimestral). Cada projeto deverá ser desenvolvido no mínimo de 8 aulas (se for bimestral) e mínimo de 32 aulas (se for anual);2. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a refletir sobre a valorização do espaço escolar e seus profissionais, das suas experiências vividas e as diferenças de cada um, da saúde e da leitura; reconhecer as diferentes expressões culturais populares; desenvolver atividades de solidariedade; contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo e cidadania.3. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.4. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de imagens, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, organização dos ambientes da casa; apresentação dinâmica e interativa, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.5. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.6. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.7. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
3º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 3º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<p>projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; refletir e desenvolver atividades de solidariedade; contação de histórias, a socialização e a convivência em grupo e cidadania; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
4º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 4º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação; conhecer a formação do povo brasileiro com intuito de desmistificar o preconceito, levando todos a entenderem que as diferenças são comuns e importantes e, por isso, devem ser respeitadas; entender sobre a eletricidade e desenvolver circuitos elétricos.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens e materiais publicitários, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, construir circuitos elétricos, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
5º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 5º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<p>projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: reconhecer a importância do hábito de poupar como forma de melhorar o orçamento familiar com planejamento, empreendedorismo e consumo consciente; aprender a pensar de forma mais divertida utilizando a lógica de programação na criação de jogos e animação; conhecer a formação do povo brasileiro com intuito de desmistificar o preconceito, levando todos a entenderem que as diferenças são comuns e importantes e, por isso, devem ser respeitadas; entender sobre a eletricidade e desenvolver circuitos elétricos.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: criação e edição de textos e imagens e materiais publicitários, criação de livro interativo multimídia, produção de animações, apresentação dinâmica e interativa, construir circuitos elétricos, desenvolvimento de planilhas eletrônicas, construção de jogos e animações, lógica de programação, produções de vários gêneros textuais como história em quadrinhos, cartaz, cartão, revista etc.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
6º ano do Ensino Fundamental	Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 6º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: projetar e programar o seu próprio game, através da lógica e linguagem de programação; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; entender sobre a eletricidade e construir circuitos elétricos em papéis.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, apresentação dinâmica e interativa, criação e edição de vídeos, planilha eletrônica, construção de livro interativo multimídia, criação de histórias em quadrinhos, circuitos elétricos em papéis, entre outros.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
7º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 7º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<p>projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: projetar e programar o seu próprio game, através da lógica e linguagem de programação; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; entender sobre a eletricidade e construir circuitos elétricos em papéis.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, apresentação dinâmica e interativa, criação e edição de vídeos, planilha eletrônica, construção de livro interativo multimídia, criação de histórias em quadrinhos, circuitos elétricos em papéis, entre outros.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
8º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 8º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: conscientização dos cuidados com o meio ambiente ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo com sustentabilidade; trabalhar as inseguranças, incertezas e mudanças que são temas vivenciados na adolescência; projetar e programar o seu próprio game de conscientização sobre os perigos das drogas, má utilização da internet, bullying, sexualidade precoce; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; experimentar o mundo do cinema e tornar-se um roteirista, produtor e editor de um documentário.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, construção de projetos em 3D, publicidade, apresentação dinâmica e interativa, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica, entre outros.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
9º ano do Ensino Fundamental	<p>Livro(s) paradidático(s) impressos e digital, como material de tecnologia educacional para atender o 9º ano do Ensino Fundamental. O(s) livro(s) deverá(ão) conter as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se for anual: Apresentar mínimo 4 projetos integradores aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

	<p>projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 32 aulas.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Se for bimestral: Cada um livro paradidático apresentar mínimo 1 projeto integrador aos componentes curriculares e temas contemporâneos. Cada projeto deverá contemplar o mínimo de 2 componentes curriculares e 1 tema contemporâneo. Mínimo de 8 aulas.3. Projetos que tenham a proposta de levar ao aluno a: conscientização dos cuidados com o meio ambiente ao explorar as habilidades do planejamento, organização e empreendedorismo com sustentabilidade; trabalhar as inseguranças, incertezas e mudanças que são temas vivenciados na adolescência; projetar e programar o seu próprio game de conscientização sobre os perigos das drogas, má utilização da internet, bullying, sexualidade precoce; explorar o dinamismo das histórias em quadrinhos, elaborar, planejar e construir um gibi passando por várias etapas e produções; desenvolver habilidades através da educação financeira que possibilite Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar; experimentar o mundo do cinema e tornar-se um roteirista, produtor e editor de um documentário.4. Contemplar o desenvolvimento das habilidades pedagógicas do processo ensino-aprendizagem de acordo com a BNCC.5. Apresentar ferramentas tecnológicas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades tecnológicas como: produção e edição de textos e imagens, lógica de programação, linguagem de programação, criação de games, construção de projetos em 3D, publicidade, apresentação dinâmica e interativa, filmagem e edição de áudio e vídeo, produção de roteiro, planilha eletrônica, entre outros.6. Os softwares de aprendizagem apresentados nos livros deverão estar disponíveis para fazer download na plataforma digital no ambiente de cada projeto.7. Possibilidade de ser utilizado no material impresso e/ou no digital e no sistema operacional: windows e/ou Android.8. Os livros impressos deverão ter o formato fechado mínimo de 20,5 x 27,5 cm, capa 4/4, miolo 4/4 e mínimo de 32 páginas (se for bimestral) e mínimo de 128 páginas (se for anual).
--	---

5.2. A plataforma digital deverá atender as seguintes especificações:

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

1. O acesso a plataforma web deverá ser crossbrowser, ou seja, funciona perfeitamente para todos os navegadores.
2. Possuir área de Login e Senha para acesso exclusivo do professor e do aluno. Através da plataforma, o aluno terá acesso, com uso de uma senha pessoal, aos conteúdos disponibilizados, softwares e videoaulas entre outros recursos indicados no livro impresso e digital.
3. Ter acesso diferenciado para o aluno e para o professor.
4. Página principal com:
 - a. Menu de acesso para ambiente dos E-Books de cada projeto integrador;
 - b. Recursos de interação: web conferência, fórum e chat.
 - c. Acesso aos E-Books divididos por títulos e imagem das capas para identificação.
 - d. Ícones indicativos permitindo acesso a:
 - i. Livro paradidático de tecnologia educacional no formato de E-book virtual;
 - ii. Download dos softwares de aprendizagem;
 - iii. Videoaulas e Tutoriais em vídeos explicativos de utilização dos softwares de aprendizagem;
 - iv. Banco de imagens como material de apoio para construções dos projetos;
 - v. Atividades complementares ao conteúdo do livro paradidático de tecnologia educacional;
 - vi. Fórum de Dúvidas;
 - vii. Guia de Orientação Pedagógica para o Professor;
 - viii. Planejamento de aula específico do projeto integrador, para o professor.
5. Recursos de acessibilidade: o ambiente virtual deverá ser de fácil navegação e compreensão do conteúdo para quem navega com teclado (TAB), mouse ou com a ajuda de um leitor de tela. Para atender a acessibilidade na modalidade visual, acessando o ambiente mediante a utilização de softwares de voz, com softwares que interagem com os usuários através de síntese de voz.
6. E-books: livro paradidático com projetos integradores no formato digital, deverá oferecer as atividades e projetos elaborados pela equipe pedagógica da empresa contratada. Os títulos deverão estar estruturados em capítulos com objetivos pedagógicos, textos próprios e atividades seguidas de comentários e aplicações da tecnologia. Os textos deverão explorar situações reais, intercalados com atividades que favorecem a construção de aprendizagem a partir da tríade agir-refletir-agir, induzindo a construção progressiva das competências do aluno. Contendo atividades a serem desenvolvidas individualmente e em grupo, coletivamente. Com possibilidade de realização de atividades mais abertas e mais complexas. As atividades deverão propor o aprender fazendo e a resolução de problemas. A maior parte das culminâncias de atividades e projetos deverá ser socializada por meio de debates, exposição, troca de experiências, e expressa em forma de material digital criado pelo aluno com orientação do professor.
7. Guia de Orientações Pedagógicas para o professor e planejamento das aulas: guia do professor com orientações pedagógicas sobre a utilização dos projetos integradores utilizando os recursos tecnológicos e planejamentos das aulas para oferecer uma visão de como trabalhar com as atividades de cada projeto, com uma descrição mais específica sobre como utilizar cada módulo que compõe os

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

projetos. O objetivo desses materiais é orientar e auxiliar na compreensão da proposta da atividade, além de orientar especificamente sobre o desenvolvimento do planejamento de aula e estudo. Ainda que apresentem estrutura padrão, deverão ser adaptáveis para o desenvolvimento e execução das propostas pedagógicas respeitando as particularidades das instituições, como também guia do aluno, especificando:

- a. Componentes curriculares aplicáveis no projeto;
- b. Habilidades tecnológicas e pedagógicas a serem desenvolvidas de acordo com a BNCC;
- c. Recursos tecnológicos utilizados;
- d. Sugestão mínima de 8 aulas por projeto (se bimestral) e mínimo 32 aulas (se anual);
- e. Sequência didática para auxiliar o professor na preparação da aula na sala de aula e/ou virtual.

5.3. Formação continuada para os professores:

Tendo em vista o guia de orientações pedagógicas e para dar efetividade na utilização do material de forma célere, a empresa vencedora deverá, no prazo de 5 dias após a entrega dos materiais, entrar em contato com a Secretaria de Educação para agendar a realização do processo de formação e assessoria continuada para os professores de mínimo de 30 horas, no formato virtual. A formação online deverá ser ministrada pelos autores do material ou prepostos desde que tenham formação qualificada conforme a especificação do produto.

5.4. REQUISITOS DE AVALIAÇÃO DA AMOSTRA DE OBRAS SIMILARES OU EQUIVALENTES

5.4.1 Quanto a compatibilidade com a Descrição Técnica
a) A obra apresentada é compatível com um Sistema Operacional (Windows e/ou Linux e/ou Android)?
b) A obra apresentada, além do livro físico, está disponível na plataforma virtual (E-Books) ?
c) A obra apresentada possui Registro do ISBN na Biblioteca Nacional?

5.4.2 Quanto a compatibilidade com a Descrição Pedagógica
a) A obra integra objetos de conhecimento de diferentes componentes curriculares, visando ao desenvolvimento de pelo menos uma, das dez competências gerais da BNCC?
b) A obra contempla os temas contemporâneos de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)?
c) A obra apresenta recursos tecnológicos para uso de construção de games, lógica de programação, Internet, Editor de texto, Produção de Livro Interativo Multimídia, Planilha eletrônica, Construção de Jogos e Animações, Editor de apresentação – slides, Editor de vídeo e imagens, Produção e edição de Vídeos, Produção de momento Maker e entre outros?

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

d) A obra apresenta transdisciplinaridade, abordando os temas contemporâneos, valorizando a participação do estudante na construção de seu conhecimento?
e) A obra propõe situações que exijam o uso de diferentes habilidades?
f) A obra aborda temas do currículo, tais como: Educação Ambiental, Empreendedorismo, Sustentabilidade, Educação Financeira, Gameificação e Campos de Experiência da Educação, entre outros?
g) A obra apresenta, no mínimo de 1, projeto integrador contemplando o mínimo de 2 componentes curriculares?
h) A obra articula atividades em grupo, coletivas e individuais, desenvolvendo a sociabilidade e a troca de experiência?
i) A obra estimula a curiosidade, pesquisa, leitura e reflexão?
j) Utilizar ferramentas tecnológicas (softwares e/ou aplicativos) compatíveis com o Sistema Operacional?
k) A obra contribui para o fortalecimento da aprendizagem dos estudantes nos diversos componentes curriculares?

5.4.3 Quanto a apresentação gráfica do material:

a) A obra apresenta boa diagramação da página escrita, com adequada distribuição das atividades na página, letras em formato e tamanho compatíveis com o público ao qual se destina o material?
b) A obra apresenta boa qualidade do papel impresso, de modo que as páginas não se rasguem ou descolem com facilidade?
c) A obra oferece espaço suficiente para a realização das atividades propostas?
d) A obra apresenta ilustrações, quando houver, as mesmas se relacionam ao conteúdo abordado com qualidade estética e que não exerçam função meramente decorativa?

5.4.4 Quanto ao material que se destina a orientar os professores:

a) É autoexplicativo, de maneira a possibilitar ao professor o planejamento dos dias letivos?
b) Apresenta de forma bem definida e numa linguagem clara a estrutura do material com os objetivos de cada uma das seções, unidades e/ou capítulos e finalidades das atividades propostas?
c) Explicita claramente as concepções que fundamentam o material, mantendo coerência com as situações propostas no livro do estudante?
d) Caracteriza-se por uma boa diagramação da página escrita, com indicação precisas dos tópicos e/ou seções do material do estudante que se referem às orientações e/ou comentários?
e) As orientações incentivam a utilização de várias ferramentas tecnológicas, tais como: softwares e/ou aplicativos, compatíveis com o Sistema Operacional?
f) O professor é orientado a fazer relação dos conteúdos apresentados com contextos reais de uso da linguagem matemática, oral e/ou escrita?
g) As orientações são coerentes com a proposta metodológica do material?

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

h) As orientações incentivam o professor a diversificar seus métodos de ensino?

i) São orientadas atividades individuais, em pequenos grupos e em grandes grupos?

6. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DA LICITANTE VENCEDORA

6.1. A licitante vencedora deverá cumprir todas as obrigações constantes no Termo de Compromisso, seus anexos e sua proposta, assumindo com exclusividade os riscos e despesas decorrentes da boa e perfeita execução do objeto e, ainda:

6.1.1. Efetuar a entrega do objeto em perfeitas condições, conforme especificações, prazo e local constantes no Edital e seus anexos, acompanhado da respectiva nota fiscal, na qual constarão as indicações referentes a: modalidade, título, fabricante, modelo, procedência e prazo de garantia ou validade;

6.1.2. Responsabilizar-se pelos vícios e danos decorrentes do objeto, de acordo com os artigos 12, 13 e 17 a 27, do Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078, de 1990);

6.1.3. Substituir, reparar ou corrigir, às suas expensas, imediatamente, o objeto com avarias ou defeitos; considerando a natureza do serviço/objeto;

6.1.4. Comunicar à Prefeitura, no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas que antecede a data da entrega, os motivos que impossibilitem o cumprimento do prazo previsto, com a devida comprovação;

6.1.5. Manter, durante toda a execução do Termo de Compromisso, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação;

6.1.6. Indicar preposto para representá-la durante o prazo de vigência da Ata.

7. DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE

7.1. Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas no Termo de Compromisso e seus anexos;

7.2. Verificar minuciosamente, no prazo fixado, a conformidade dos bens recebidos provisoriamente com as especificações constantes do Termo de Referência e da proposta, para fins de aceitação e recebimento definitivo;

7.3. Comunicar à licitante vencedora, por escrito, sobre imperfeições, falhas ou irregularidades verificadas no objeto fornecido, para que seja substituído, reparado ou corrigido;

7.4. Acompanhar e fiscalizar o cumprimento das obrigações da licitante vencedora, através de comissão/servidor especialmente designado;

7.5. Efetuar o pagamento à licitante vencedora no valor correspondente ao fornecimento do objeto, no prazo e forma estabelecidos no Termo de Compromisso e seus anexos;

7.6. A Administração não responderá por quaisquer compromissos assumidos pela licitante vencedora com terceiros, ainda que vinculados à execução do presente Termo de Compromisso, bem como por qualquer dano causado a terceiros em decorrência de ato da licitante vencedora, de seus empregados, prepostos ou subordinados.

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires
ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

8. DA FISCALIZAÇÃO

8.1. A fiscalização dos serviços será realizada por preposto designado pela Secretaria Municipal de Educação – SEMED, o qual deverá atestar a nota, sem o qual não será permitido qualquer pagamento, em conformidade com a Lei 8666/93.

9. DA PROPOSTA

9.1. A licitante vencedora, antes de apresentar sua proposta, deverá analisar o presente Termo de Referência, dirimindo, tempestivamente, todas as dúvidas, de modo a não incorrerem em omissões, eis que jamais poderão ser alegadas em favor de eventuais pretensões de acréscimos dos preços propostos. Possíveis indefinições, omissões, falhas ou incorreções das especificações ora fornecidas não poderão, em nenhuma hipótese, constituir pretexto para a licitante vencedora cobrar “serviços extras” e/ou alterar a composição de seus preços unitários.

9.2. Nos preços da proposta deverão estar inclusas todas as despesas e custos diretos e indiretos, como impostos, contribuições, taxas, fretes, encargos sociais, fiscais e trabalhistas, serviços e materiais necessários à completa execução dos serviços.

10. DA LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA

10.1. Este termo de referência teve como base a Lei nº 8.666/93 que institui normas para licitação e contratos da Administração Pública e dá outras providências; além de outras normas que venham assegurar o cumprimento dos princípios inerentes, bem como, Legislação Municipal e Disposição do Tribunal de Contas do Estado de São Paulo.

11. DA LIVRE COMPETITIVIDADE E DOS PRODUTOS SIMILARES

11.1. Toda e qualquer especificação e referência dos materiais desse projeto são meramente exemplificativos, portanto, qualquer indicação a marca e/ou modelo de material e/ou equipamentos é totalmente exemplificativo.

Por caráter legal e normativo, indicamos as especificações para existir uma referência apenas como padrão.

11.2. É admitido a apresentação/ofertas de produtos similares, compatíveis, equivalentes e/ou superiores em qualidade/potência.

A referência dos materiais didáticos foi através de pesquisas e estudos pela equipe pedagógica, junto a equipe de tecnologia, portanto conclamamos para que todas as empresas, distribuidoras de livros e editoras e outros que tenham tais produtos e que vierem a se interessar por oferecer suas propostas, que possam participar desse certame apresentando seus produtos.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1. Por fim, entendemos que conforme documentos do Ministério de Educação, a última aprovação dos materiais de Tecnologia Educacionais que foram qualificados e se deu em Dezembro de 2018 e dessa data em diante não foram efetuadas novas avaliações pelo Ministério da Educação, e nesse caso podendo ter surgido no mercado nacional de livros e conteúdos paradidáticos novos materiais que contemple a proposta pedagógica da

Prefeitura do Município da Estância Turística de Ribeirão Pires

ANEXO III – TERMO DE REFERÊNCIA

Secretaria de Educação de **RIBEIRÃO PIRES**, e justificadamente **VISANDO AMPLA COMPETITIVIDADE**, **conclamamos todas as empresas, tais como:** editoras, papelarias, distribuidoras de livros, livrarias ou representantes comerciais que ofereçam **MATERIAIS SIMILARES, EQUIVALENTES OU DE MELHOR QUALIDADE**, estando aptos que venham a participar dessa licitação e oferecer os seus produtos, desde que seja voltado para a área de Tecnologia Educacional e que atendam **ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS E FINAIS), E DOCENTES** das unidades municipais de ensino da Secretaria de Educação do Município de **RIBEIRÃO PIRES** e que sejam compatíveis ou de acordo com ao termo de referência.

14.2. Os **PRODUTOS SIMILARES**, deverão passar pela prova de conceito pela equipe pedagógica e tecnológica, atendendo o padrão e a qualidade, superando todas as expectativas, e os participantes não podendo alegar qualquer tipo de restrição a competitividade.

15. LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA

15.1. Este termo de referência teve como base a Lei nº 8.666/93 que institui normas para licitação e contratos da Administração Pública e dá outras providências; as Normas pertinentes da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT; além de outras normas que venham assegurar o cumprimento dos princípios inerentes, bem como, Legislação Municipal e Disposição do Tribunal de Contas do Estado do São Paulo.