

 <b>ESTADO DE SANTA CATARINA</b> MUNICÍPIO DE PONTE SERRADA  <b>CNPJ:</b> 82.777.236/0001-01 <b>Telefone:</b> (49) 3435-0600 <b>Endereço:</b> Rua Madre Maria Theodora, 264 - Centro <b>CEP:</b> 89683-000 - Ponte Serrada	<b>DISPENSA DE LICITAÇÃO</b> <b>Nr.: 14/2023</b>
	<b>Processo Adm.:</b> 124/2023 <b>Data do Processo:</b> 10/10/2023

## TERMO DE HOMOLOGAÇÃO E ADJUDICAÇÃO DE PROCESSO LICITATÓRIO

O(a) responsável desta entidade, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela legislação em vigor, especialmente pela lei 8.666/1993, Art. 17, I.a e alterações posteriores, a vista do parecer conclusivo exarado pela Comissão de Licitações, resolve:

01 - Homologar e Adjudicar a presente Licitação nestes termos:

- a) **Nr. Processo:** 124/2023  
b) **Nr. Licitação:** 14/2023 - DL  
c) **Modalidade:** Dispensa de licitação  
d) **Data de Homologação:**  
e) **Objeto da Licitação:** *CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NO FORNECIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS MATEMATICOS E MULTIDISCIPLINARES para atendimento das necessidades da Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Esporte e Lazer, pelo período de 12 (doze) meses,*

**Lote: 1**

**Participante: MS JOGOS EDUCATIVOS LTDA**

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
1	Múltipla Escolha ME0119: Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4 ; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas. Na m, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Múltipla Escolha ME0119: Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4 ; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas. Na m, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.	58,000	UND	116,32	6.746,56

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
2	<p>Tartaruga Numérica TN0119: Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3 , com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes). Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO - Tartaruga Numérica TN0119: Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3 , com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes). Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO</p> <p>Marca:</p>	58,000	UND	129,48	7.509,84
3	<p>Jogo da Formas JF0119: Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadriculas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela; uma caixinha retangular com quatro divisórias cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Jogo da Formas JF0119: Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadriculas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela; uma caixinha retangular com quatro divisórias cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as</p>	58,000	UND	121,07	7.022,06

regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
4	<p>Pensando 8 PO119: Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; Uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro(caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; Oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Pensando 8 PO119: Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; Uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro(caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; Oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p> <p>Marca:</p>	58,000	UND	97,09	5.631,22
5	<p>Cor com Cor CC0119: Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; um pião quadrado, dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO - Cor com Cor CC0119: Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; um pião quadrado,</p>	58,000	UND	110,39	6.402,62

dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
6	Alinhacor AC0119: Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Alinhacor AC0119: Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. Marca:	58,000	UND	110,39	6.402,62
7	Joaninha Sabida JS0119: Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos , para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Joaninha Sabida JS0119: Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos , para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e	58,000	UND	101,98	5.914,84

II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
8	<p>Borboleta Geométrica BG0119: Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda). Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Borboleta Geométrica BG0119: Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda). Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p> <p>Marca:</p>	58,000	UND	142,31	8.253,98
9	<p>O Resultado é... OR0119: Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro , na cor vermelha e quatro, na cor azul. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - O Resultado é... OR0119: Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro , na cor vermelha e quatro, na cor azul. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para</p>	58,000	UND	94,05	5.454,90

Expêriências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
10	<p>Vai-vai VV0119: Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho(Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Vai-vai VV0119: Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho(Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p> <p>Marca:</p>	58,000	UND	138,46	8.030,68
11	<p>Painel das Ordens e Classes Simples PC0119: Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO - Painel das Ordens e Classes Simples PC0119: Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de</p>	28,000	UND	96,37	2.698,36

cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO

Marca:

Item	Especificação	Qtd.	Unidade	Valor Unitário	Valor Total
12	<p>Painel das Ordens e Classes Duplo PC0129: Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Painel das Ordens e Classes Duplo PC0129: Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento(EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p> <p>Marca:</p>	28,000	UND	151,57	4.243,96
13	<p>Painel das Ordens e Classes Triplo PC0319: Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das</p>	28,000	UND	207,00	5.796,00

unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO. - Painel das Ordens e Classes Triplo PC0319: Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a); O segundo, com folder com as regras do jogo; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.

Marca:

**Total do Participante: 80.107,64**

**Total Geral: 80.107,64**

02 - Autorizar a emissão da(s) nota(s) de empenho correspondente(s):

Descrição da Despesa	Dotação	Valor Estimado
MANUT. DA EDUCAÇÃO INFANTIL - PRÉ-ESCOLAR	05.001.12.365.1201.2043.3.3.90.00.00	R\$ 80.107,64



Ponte Serrada, 30 de Outubro de 2023

.....

**Assinatura do Responsável**