PROCESSO LICITATÓRIO Nº 135/2022

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

EDITAL DE LICITAÇÃO

Regido pela Lei nº 10.520, de 17 de julho de 2002 e subsidiariamente pela Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993 (com as alterações da Lei nº 8.883/94 e da Lei nº 9.648/98), Decreto nº 10.024, de 20 de setembro de 2019, Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 (com as alterações da Lei Complementar nº 147/2014 e Lei Complementar nº 155/2016).

Interessado: PREFEITURA MUNICIPAL DE TUNÁPOLIS.

Tipo: MENOR PREÇO POR ITEM

Objeto: CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA FORNECIMENTO MATERIAL PEDAGÓGICO E BRINQUEDOS EDUCATIVOS, QUE SERÁ DESTINADO PARA A JOGOTECA E ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNCÍPIO DE TUNÁPOLIS-SC, de acordo com as especificações técnicas, itens, e quantitativos constantes em seus anexos, parte integrante neste ato convocatório.

DO RECEBIMENTO DA DOCUMENTAÇÃO E DAS PROPOSTAS DE PREÇOS

Início da Sessão de Disputa de Preços (lances)

Sessão pública será realizada no site www.portaldecompraspublicas.com.br no dia **23 de agosto de 2022, com início às 8h**, horário de Brasília – DF.

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 135/2022

O MUNICÍPIO DE TUNÁPOLIS – S.C., ESTADO DE SANTA CATARINA, através de sua PREGOEIRA e Equipe de Apoio, comunica aos interessados que está promovendo o Processo Licitatório na Modalidade de Pregão eletrônico, do tipo **MENOR PREÇO POR ITEM**, para entrega imediata, conforme dispõe o Decreto Municipal nº 1.247, de 28 de outubro de 2009, e Decreto Municipal nº 2131 de 21 de julho de 2020, Lei Federal nº. 10.520, de 17 de julho de 2002, Lei Complementar 123/2006, **Lei Complementar Nº 147, de 07 de agosto de 2014,** com aplicação subsidiária da Lei nº. 8.666, de 21 de junho de 1993, e suas alterações posteriores, vigente e pertinente a matéria, através do site www.portaldecompraspublicas.com.br.

1 – DO OBJETO

A presente licitação tem por objeto a **CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA FORNECIMENTO MATERIAL PEDAGÓGICO E BRINQUEDOS EDUCATIVOS, QUE SERÁ DESTINADO PARA A JOGOTECA E ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNCÍPIO DE TUNÁPOLIS-SC,** de acordo com as especificações técnicas, itens, e quantitativos constantes em seus anexos, parte integrante neste ato convocatório.

2 – LOCAL, DATA E HORA

2.1 A sessão pública será realizada no site www.portaldecompraspublicas.com.br no dia **23 de Agosto de 2022, com início às 8h**, horário de Brasília – DF.

2.2 Somente poderão participar da sessão pública, as empresas que cadastrarem os documentos e propostas através do site descrito no item 2.1, até as 7h55min do mesmo dia.

2.3 A Pregoeiro, via sistema eletrônico, dará início à Sessão Pública, na data e horário previstos neste edital, com a divulgação da melhor proposta para cada item.

2.4 Ocorrendo decretação de feriado ou outro fato superveniente que impeça a realização desta licitação na data acima mencionada, o evento será automaticamente transferido para o primeiro dia útil subsequente, no mesmo horário, independente de nova comunicação.

2.5 Incumbirá ao licitante acompanhar as operações no sistema eletrônico durante a sessão pública do Pregão, ficando responsável pelo ônus decorrente da perda de negócios, diante da inobservância de quaisquer mensagens emitidas pelo sistema ou de sua desconexão.

3 – PARTICIPAÇÃO

3.1 Poderá participar do presente pregão eletrônico, a empresa que atender a todas as exigências, inclusive quanto à documentação constante deste Edital e seus Anexos e, estiver devidamente cadastrado junto ao Órgão Provedor do Sistema, através do site www.portaldecompraspublicas.com.br.

3.2 Como requisito para participação no pregão, em campo próprio do sistema eletrônico, o licitante deverá manifestar o pleno conhecimento e atendimento às exigências de habilitação previstas no Edital.

3.3A realização do procedimento estará a cargo da Pregoeira e do Portal de Compras Públicas, empresa contratada para, através da rede mundial de computadores, prover o sistema de compras eletrônicas.

3.4 Todos os custos decorrentes do credenciamento no Portal de Compras Públicas, da laboração e apresentação de propostas, serão de responsabilidade da licitante.

4 – REPRESENTAÇÃO E CREDENCIAMENTO

4.1 Para participar do pregão, o licitante deverá se credenciar no Sistema "PREGÃO ELETRÔNICO" através do site www.portaldecompraspublicas.com.br.

4.1.1 O credenciamento dar-se-á pela atribuição de chave de identificação e de senha, pessoal e intransferível, para acesso ao sistema eletrônico.

4.1.2 O credenciamento do licitante, junto ao provedor do sistema implica a responsabilidade legal do licitante ou seu representante legal e a presunção de sua capacidade técnica para realização das transações inerentes ao pregão eletrônico.

4.2 O uso da senha de acesso ao sistema eletrônico é de inteira e exclusiva responsabilidade do licitante, incluindo qualquer transação efetuada diretamente ou por seu representante, não cabendo ao provedor do sistema ou ao Município de Tunápolis, promotor da licitação, responsabilidade por eventuais danos decorrentes de uso indevido da senha, ainda que por terceiros.

5 – ENVIO DAS PROPOSTAS DE PREÇOS

5.1. Os licitantes encaminharão, exclusivamente por meio do sistema, concomitantemente com os documentos de habilitação exigidos no edital, proposta com a descrição do objeto ofertado e o preço, até a data e o horário estabelecidos para abertura da sessão pública, quando, então, encerrar-se-á automaticamente a etapa de envio dessa documentação.

5.2. O envio da proposta, acompanhada dos documentos de habilitação exigidos neste Edital, ocorrerá por meio de chave de acesso e senha.

5.2.1 Não ocorrendo o envio dos documentos no prazo e de acordo com o item 5.1 e 5.2 o fornecedor será inabilitado.

5.2.2 Os documentos devem ser anexados em campo específico no sistema do compras publicas, NÃO SERÁ ACEITO arquivo único com todos os documentos.

5.3. As Microempresas e Empresas de Pequeno Porte deverão encaminhar a documentação de habilitação, ainda que haja alguma restrição de regularidade fiscal e trabalhista, nos termos do art. 43, § 1º da LC nº 123, de 2006.

5.4. Incumbirá ao licitante acompanhar as operações no sistema eletrônico durante a sessão pública do Pregão, ficando responsável pelo ônus decorrente da perda de negócios, diante da inobservância de quaisquer mensagens emitidas pelo sistema ou de sua desconexão.

5.5. Até a abertura da sessão pública, os licitantes poderão retirar ou substituir a proposta e os documentos de habilitação anteriormente inseridos no sistema.

5.6. Não será estabelecida, nessa etapa do certame, ordem de classificação entre as propostas apresentadas, o que somente ocorrerá após a realização dos procedimentos de negociação e julgamento da proposta.

5.7 *Os documentos que c*ompõem a proposta e a habilitação do licitante melhor classificado somente serão disponibilizados para avaliação do pregoeiro e para acesso público após o encerramento do envio de lances.

5.8 O licitante se responsabilizará por todas as transações que forem efetuadas em seu nome no sistema eletrônico, assumindo como firmes e verdadeiras suas propostas, assim como os lances inseridos durante a sessão pública.

6. DA PROPOSTA

6.1. O licitante deverá enviar sua proposta mediante o preenchimento, no sistema eletrônico, dos seguintes campos:

6.1.1. Valor unitário e total do item;

6.1.2. Valor Total do LOTE;

6.1.3. Marca. **Será aceito somente uma única marca/modelo para cada item;**

6.1.4. Descrição detalhada do objeto, contendo as informações similares à especificação do Termo de Referência: indicando, no que for aplicável, o modelo, prazo de validade ou de garantia, número do registro ou inscrição do bem no órgão competente, quando for o caso;

6.2. Todas as especificações do objeto contidas na proposta vinculam a Contratada.

6.3. Nos valores propostos estarão inclusos todos os custos operacionais, encargos previdenciários, trabalhistas, tributários, comerciais e quaisquer outros que incidam direta ou indiretamente no fornecimento dos bens.

6.4. Os preços ofertados, tanto na proposta inicial, quanto na etapa de lances, serão de exclusiva responsabilidade do licitante, não lhe assistindo o direito de pleitear qualquer alteração, sob alegação de erro, omissão ou qualquer outro pretexto.

6.5. O prazo de validade da proposta não será inferior a 60 (sessenta) dias, a contar da data de sua apresentação.

6.6. Os licitantes devem respeitar os preços máximos estabelecidos nas normas de regência de contratações públicas federais, quando participarem de licitações públicas.

7. DA ABERTURA DA SESSÃO, CLASSIFICAÇÃO DAS PROPOSTAS E FORMULAÇÃO DE LANCES

7.1. A abertura da presente licitação dar-se-á em sessão pública, por meio de sistema eletrônico, na data, horário e local indicados neste Edital.

7.2. A Pregoeira verificará as propostas apresentadas, desclassificando desde logo aquelas que não estejam em conformidade com os requisitos estabelecidos neste Edital, contenham vícios insanáveis ou não apresentem as especificações técnicas exigidas no Termo de Referência.

7.2.1. A desclassificação será sempre fundamentada e registrada no sistema, com acompanhamento em tempo real por todos os participantes.

7.2.2A não desclassificação da proposta não impede o seu julgamento definitivo em sentido contrário, levado a efeito na fase de aceitação. A pregoeira e Comissão de Licitação irão analisar cada proposta, juntamente com o Mecânico responsável, para verificação das marcas apresentadas, considerando que somente serão aceitas propostas com marcas de peças de 1ª linha de montagem.

7.3. O sistema ordenará automaticamente as propostas classificadas, sendo que somente estas participarão da fase de lances.

7.4. O sistema disponibilizará campo próprio para troca de mensagens entre a Pregoeira e os licitantes.

7.5. Iniciada a etapa competitiva, os licitantes deverão encaminhar lances exclusivamente por meio do sistema eletrônico, sendo imediatamente informados do seu recebimento e do valor consignado no registro.

7.5.1. O lance deverá ser ofertado pelo valor unitário do item, sendo que o julgamento será pelo Menor Valor do ITEM.

7.6. Os licitantes poderão oferecer lances sucessivos, observando o horário fixado para abertura da sessão e as regras estabelecidas no Edital.

7.7. O licitante somente poderá oferecer lance de valor inferior ao último por ele ofertado e registrado pelo sistema.

7.8. Será adotado para o envio de lances no pregão eletrônico o modo de disputa *"aberto e fechado"*, em que os licitantes apresentarão lances públicos e sucessivos.

7.8.1 No modo de disputa aberto e fechado a etapa de envio de lances da sessão pública terá duração de quinze minutos.

7.8.2 Encerrado o prazo indicado do 7.8.1 o sistema encaminhará o aviso de fechamento iminente dos lances e, transcorrido o período de até dez minutos, aleatoriamente determinado, a recepção de lances será automaticamente encerrada.

7.8.3 Encerrado o prazo de que trata o 7.8.2, o sistema abrirá a oportunidade para que o autor da oferta de valor mais baixo e os autores das ofertas com valores até dez por cento superiores àquela possam ofertar um lance final e fechado em até cinco minutos, que será sigiloso até o encerramento deste prazo.

7.8.4 Na ausência de, no mínimo, três ofertas nas condições de que trata o 7.8.3, os autores dos melhores lances subsequentes, na ordem de classificação, até o máximo de três, poderão oferecer um lance final e fechado em até cinco minutos, que será sigiloso até o encerramento do prazo.

7.8.5 Encerrados os prazos estabelecidos nos 7.8.2 e 7.8.3, o sistema ordenará os lances em ordem crescente de vantajosidade.

7.8.6 Na ausência de lance final e fechado classificado nos termos dos 7.8.2 e 7.8.3, haverá o reinício da etapa fechada para que os demais licitantes, até o máximo de três, na ordem de classificação, possam ofertar um lance final e fechado em até cinco minutos, que será sigiloso até o encerramento deste prazo, observado, após esta etapa, o disposto no 7.8.4.

7.9 Critérios de desempate

7.9.1 Após a etapa de envio de lances, haverá a aplicação dos critérios de desempate previstos nos art. 44 e art. 45 da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006, seguido da aplicação do critério estabelecido no § 2º do art. 3º da Lei nº 8.666, de 1993, se não houver licitante que atenda à primeira hipótese.

7.9.2 Os critérios de desempate serão aplicados nos termos do 7.9.1, caso não haja envio de lances após o início da fase competitiva.

7.9.3 Na hipótese de persistir o empate, a proposta vencedora será sorteada pelo sistema eletrônico dentre as propostas empatadas.

7.10 - Desconexão do sistema na etapa de lances

7.10.1 Na hipótese de o sistema eletrônico desconectar para a pregoeira no decorrer da etapa de envio de lances da sessão pública e permanecer acessível aos licitantes, os lances continuarão sendo recebidos, sem prejuízo dos atos realizados.

7.10.2 Quando a desconexão do sistema eletrônico para a pregoeira persistir por tempo superior a dez minutos, a sessão pública será suspensa e reiniciada somente decorridas vinte e quatro horas após a comunicação do fato aos participantes, no sítio eletrônico utilizado para divulgação.

7.10.3 Incumbirá ao licitante acompanhar as operações no sistema eletrônico durante a sessão pública do Pregão, ficando responsável pelo ônus decorrente da perda de negócios, diante da inobservância de quaisquer mensagens emitidas pelo sistema ou de sua desconexão.

8 – JULGAMENTO E NEGOCIAÇÃO DAS PROPOSTAS

8.1 Encerrada a etapa de envio de lances da sessão pública, a pregoeira encaminhará, pelo sistema eletrônico, contraproposta ao licitante que tenha apresentado o melhor preço, para que seja obtida melhor proposta.

8.1.1 A negociação será realizada por meio do sistema e poderá ser acompanhada pelos demais licitantes.

8.1.2 **A proposta final do licitante declarado vencedor,** adequada ao último lance ofertado após a negociação de que trata o 8.1, **deverá ser encaminhada eletronicamente no prazo de 2 (duas) horas**, **a contar** da solicitação da pregoeira no sistema, e, se necessário, com os documentos complementares.

8.2 Encerrada a etapa de negociação de que trata o 8.1, a pregoeira examinará a proposta classificada em primeiro lugar quanto à adequação ao objeto e à compatibilidade do preço em relação ao máximo estipulado para contratação no edital, observado o disposto no parágrafo único do art. 7º e no § 9º do art. 26 do Decreto 10.024/2019, e verificará a habilitação do licitante conforme disposições do edital, observado o disposto no item 9.

9 – HABILITAÇÃO

9.1 A habilitação do licitante vencedor será verificada mediante apresentação dos seguintes documentos:

a) **registro comercial**, no caso de empresa individual;

b) **ato constitutivo, estatuto social, contrato social** ou sua consolidação e posteriores alterações contratuais, devidamente registradas na junta comercial e em vigor, e, no caso de sociedade por ações, estatuto social, ata do atual capital social acompanhado da ata de eleição de sua atual administração, registrados e publicados;

c) **prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ)** emitido a menos de três meses;

d) **prova de regularidade com a Fazenda Federal, Estadual e Municipal**, sendo a última do domicílio ou sede do licitante;

e) **prova de regularidade junto ao Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS);**

f) Certidão negativa de falência expedida pelo distribuidor da sede da pessoa jurídica;

Nota explicativa: Licitantes de Santa Catarina, considerando a implantação do sistema eproc no Poder Judiciário de Santa Catarina, a partir de 01/04/2019, as certidões dos modelos "Cível" e "Falência, Concordata e Recuperação Judicial" deverão ser apresentadas tanto no sistema EPROC quando no SAJ. As duas certidões deverão ser apresentadas conjuntamente, caso contrário não terá validade.

g) Certidão Negativa de Falência, Recuperação Judicial ou Extrajudicial válida em seu estado. (Para empresas sediadas nos demais estados).

h) **Declaração** do disposto no inciso XXXIII do art. 7º da Constituição e na Lei nº 9.854, de 27 de outubro de 1999. **(modelo anexo ao edital).**

i) **Prova de inexistência de débitos inadimplidos perante a Justiça do Trabalho (CNDT)**, mediante a apresentação de certidão negativa, nos termos do Título VII-A da Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto nº 5.452, de 1º de maio de 1943.

9.3 Ainda como **CONDIÇÃO PRÉVIA** para a habilitação do Licitante, a Pregoeira verificará o eventual descumprimento das condições de participação, especialmente quanto à existência de sanção que impeça a participação no Certame ou a futura contratação, mediante a consulta aos seguintes cadastros: **Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas – CEIS**, mantido pela Controladoria-Geral da União (www.portaldatransparencia.gov.br/ceis); **Cadastro Nacional de Condenações Cíveis por Atos de Improbidade Administrativa**, mantido pelo Conselho Nacional de Justiça (www.cnj.jus.br/improbidade_adm/consultar_requerido.php).

9.4 – DA PARTICIPAÇÃO DAS MICROEMPRESAS E EMPRESAS DE PEQUENO PORTE

9.4.1 – As Microempresas e Empresas de Pequeno Porte que quiserem participar deste Certame usufruindo os benefícios concedidos pela Lei Complementar nº 123/2006, deverão observar o disposto nos subitens seguintes.

9.4.2 – A condição de Microempresa e Empresa de Pequeno Porte, para efeito do tratamento diferenciado previsto na Lei Complementar 123/2006, deverá ser comprovada, mediante apresentação da seguinte documentação:

a) Declaração, firmada pelo representante legal da empresa, de não haver nenhum dos impedimentos previstos no § 4º, do artigo 3º, da LC 123/2006 e confirmando o enquadramento de ME ou EPP (MODELO ANEXO "II").

b) Certidão Simplificada da Junta Comercial do Estado da licitante ou Certidão do Registro Civil de Pessoa Jurídica, emitida em até 1 (um ano) da data do registro da proposta.

9.4.3 – As Microempresas e Empresas de Pequeno Porte deverão apresentar toda a documentação exigida referente a regularidade fiscal e trabalhista, mesmo que está apresente alguma restrição na comprovação.

9.4.4 – Havendo alguma restrição na comprovação da regularidade fiscal e trabalhista, será assegurado o prazo de cinco dias úteis, cujo termo inicial corresponderá ao momento em que o proponente for declarado o Vencedor do Certame, para a regularização da documentação, pagamento ou parcelamento do débito, e emissão de eventuais certidões negativas ou positivas com efeito de certidão negativa.

10 – IMPUGNAÇÃO AO ATO CONVOCATÓRIO

10.1 As impugnações ao ato convocatório do pregão serão recebidas até 3 (três) dias úteis antes da data fixada para o recebimento das propostas, exclusivamente por meio de formulário eletrônico, no sítio do Portal de Compras Públicas.

Obs.: a descrição do objeto e o preço estimado é de exclusiva responsabilidade do **órgão/Secretaria solicitante**, que será, neste prazo, intimada a prestar esclarecimentos, caso necessário, para consubstanciar a decisão da Pregoeira.

10.1.1 Caberá a Pregoeira decidir sobre a petição no prazo de 48 (quarenta e oito) horas;

10.1.2 Deferida a impugnação contra o ato convocatório, será designada nova data para realização do certame.

11 – RECURSOS ADMINISTRATIVOS

11.1 – Declarado o Vencedor, a Pregoeira abrirá o prazo de trinta minutos, onde qualquer Licitante poderá, de forma imediata, em campo próprio do sistema, manifestar sua intenção de recorrer.

a) A ausência de manifestação imediata e motivada do Licitante quanto à intenção de recorrer, nos termos do disposto no caput, importará na decadência desse direito, e o pregoeiro estará autorizado a adjudicar o objeto ao Licitante declarado Vencedor;

b) O Pregoeiro examinará a intenção de Recurso, aceitando-a ou, motivadamente, rejeitando-a, em campo próprio do sistema.

11.1.1 – A intenção motivada de recorrer é aquela que identifica, objetivamente, os fatos e o direito que o Licitante pretende que sejam revistos pela Pregoeira.

11.2 – O Licitante que manifestar a intenção de Recurso e a mesma ter sido aceita pela Pregoeira, disporá do prazo de três dias consecutivos para a apresentação das Razões do Recurso, por meio de formulário específico do sistema, que será disponibilizado a todos os participantes, ficando os demais desde logo intimados para apresentar as Contrarrazões em igual número de dias.

11.3 – A falta de manifestação imediata e motivada do Licitante importará na decadência do direito de recurso, e adjudicação do objeto pelo Pregoeiro ao Licitante Vencedor.

11.4 – O Recurso contra a decisão da Pregoeira terá efeito suspensivo.

11.5 – O acolhimento do Recurso importará na invalidação apenas dos atos insuscetíveis de aproveitamento.

11.6 – Não serão conhecidos os Recursos interpostos após os respectivos prazos legais, bem como os encaminhados por e-mail, fax, correios ou entregues pessoalmente.

11.7 – Decairá do direito de Impugnar, perante a Administração, os termos desta Licitação, o Licitante que, aceitando-os sem objeção, venha apontar, depois do julgamento, falhas ou irregularidades que a viciaram, hipótese em que tal comunicação não terá efeito de recurso.

12 – ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

12.1 A adjudicação do objeto do presente certame será viabilizada pela Pregoeira sempre que não houver recurso.

12.2 A homologação da licitação é de responsabilidade da autoridade competente e só poderá ser realizada depois da adjudicação do objeto ao proponente vencedor pela Pregoeira, ou, quando houver recurso, pela própria autoridade competente.

13 – RESPONSABILIDADES DO LICITANTE

a) entregar o objeto licitado conforme especificações deste edital e em consonância com a proposta de preços;

b) providenciar a imediata correção das deficiências e/ou irregularidades apontadas pelo MUNICÍPIO;

c) arcar com eventuais prejuízos causados ao MUNICÍPIO e/ou a terceiros, provocados por ineficiência ou irregularidade cometida pelo LICITANTE;

d) aceitar nas mesmas condições contratuais os acréscimos e supressões até 25% do valor inicial atualizado da nota de empenho;

e) arcar com todas as despesas com transporte, taxas, impostos ou quaisquer outros acréscimos legais, que correrão por conta exclusiva do Contratado;

14 – EMPENHO

14.1 Homologada a licitação, a Secretaria Municipal de Administração, emitirá ordem de compra e a respectiva nota de empenho. A ordem de compra será enviada ao licitante vencedor, para proceder a entrega do bem dentro do prazo previsto neste edital.

15 – SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

15.1 Em caso de atraso injustificado na entrega do objeto, sujeitar-se-á o licitante vencedor à multa de mora de 2% (dois por cento) ao mês de juros, sobre o valor do contrato ou da nota de empenho, ou conforme o caso, sobre o valor correspondente aos itens em atraso.

15.1.1 A multa a que alude o item anterior não impede que a Administração rescinda unilateralmente o contrato e aplique outras sanções previstas na Lei nº 8.666/93.

15.2 Em casos de inexecução parcial ou total das obrigações fixadas neste Pregão, em relação ao objeto desta licitação a Administração poderá, garantida a ampla defesa e o contraditório, aplicar as seguintes sanções:

a) advertência, por escrito, no caso de pequenas irregularidades;
b) multa de até 10% (dez por cento), calculada sobre o valor do contrato ou do empenho, no caso do licitante vencedor não cumprir rigorosamente as exigências contratuais ou deixar de receber a Nota de Empenho, salvo se decorrente de motivo de força maior definido em Lei, e reconhecido pela autoridade competente;
c) suspensão temporária do direito de licitar e impedimento de contratar com a Administração, pelo prazo de até 02 (dois) anos, quando da inexecução contratual sobrevierem prejuízos para a Administração;
d) declaração de inidoneidade para licitar ou contratar com a Administração Pública, enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida a reabilitação.

15.2.1 Se o licitante deixar de entregar a documentação ou apresentá-la falsamente, ensejar o retardamento da execução de seu objeto, não mantiver a proposta, falhar ou fraudar na execução do contrato, comportar-se de modo inidôneo ou cometer fraude fiscal, ficará pelo prazo de até 5 (cinco) anos, impedido de contratar com a Administração Pública, sem prejuízo das multas previstas no edital e das demais cominações legais.

15.3 A sanção de advertência de que trata o item 15.2, poderá ser aplicada nos seguintes casos:

I – Descumprimento das determinações necessárias à regularização das faltas ou defeitos observados na prestação dos serviços;
II – Outras ocorrências que possam acarretar transtornos no desenvolvimento dos serviços da CONTRATANTE, desde que não caiba a aplicação de sanção mais grave.

15.4 A penalidade de suspensão será cabível quando o licitante participar do certame e for verificada a existência de fatos que o impeçam de contratar com a administração pública. Caberá ainda a suspensão

quando a licitante, por descumprimento de cláusula editalícia, tenha causado transtornos no desenvolvimento dos serviços da CONTRATANTE.

16 – DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

16.1 As despesas decorrentes do presente procedimento, correrão à conta das seguintes dotações orçamentárias sob o número sinteticamente: 52, 60,73 consignados no orçamento do ano de 2022 da Prefeitura.

17 – DO REGIME DE EXECUÇÃO:

17.1. Os materiais solicitados (objeto deste edital) deverão ser entregues em até 10 (dez) dias, após recebimento da autorização de fornecimento. O fornecedor deverá entrar em contato com o fiscal responsável pelo recebimento dos materiais, para agendar as entregas no seguinte endereço: Rua João Castilho, na Secretaria de Educação e Cultura , tendo como ponto de referencia a Prefeitura Municipal de Tunápolis. O prazo para entrega de 10 (dez) dias poderá ser prorrogado uma única vez, por igual período, a **critério da Administração**, desde que seja requerido pelo interessado, de forma motivada. A nota fiscal/fatura emitida pelo fornecedor deverá conter, em local de fácil visualização, a indicação do nº. do Edital de Pregão e da Nota de empenho, a fim de se acelerar o trâmite de recebimento do material e posterior liberação do documento fiscal para pagamento. O produto a ser entregue deverá ser novo, sem uso, e em fase normal de fabricação (não será aceito produto fora de linha de fabricação). O MUNICÍPIO reserva-se o direito de rejeitar o fornecimento em desacordo com as condições do edital, e exigir a substituição do produto.. O objeto será fiscalizado pelo Sr. (a) Carlise Groth, servidor (a) municipal.

18 – PAGAMENTO

18.1 O pagamento será feito pela Prefeitura Municipal de Tunápolis, em até 10 (dez) dias, após execução do objeto desta licitação, mediante a apresentação da Nota Fiscal ou Fatura, diretamente na tesouraria da Prefeitura Municipal, ou mediante a emissão de Ordem Bancária em conta corrente indicada pela contratada.

18.2 A Contratada deverá encaminhar junto a Nota Fiscal ou Fatura, informando a Agencia Bancária e o numero da Conta a ser depositado o pagamento. Não será aceita a emissão de boletos bancários para efetuar o pagamento das Notas Fiscais e/ou Faturas.

18.3 Em caso de devolução da Nota Fiscal ou Fatura para correção, o prazo para o pagamento passará a fluir após a sua reapresentação.

18.4 Os valores mencionados neste Edital não sofrerão reajuste

18.5 A nota fiscal/fatura deverá ser emitida pela própria Contratada, obrigatoriamente com o número de inscrição no CNPJ apresentado nos documentos de habilitação e das propostas de preços, bem como da Nota de Empenho, não se admitindo notas fiscais/faturas emitidas com outros CNPJs.

19. RESPONSABILIDADE DA CONTRATADA:

19. 1. Da licitante vencedora:

19.1.1. Arcar com todas as despesas de frete (carga/descarga) dos materiais/produtos/equipamentos adjudicados.
19.1.2. Assumir integralmente a responsabilidade pelas despesas relativas a encargos fiscais, trabalhistas, previdenciários e de ordem de classe, indenizações civis e quaisquer outras que forem devidas a funcionários da empresa, ficando o Município de Tunápolis-SC isento de qualquer vínculo empregatício para com os funcionários da Contratada.
19.1.3. Assinar o Contrato no prazo de 03 (três) dias úteis a partir da convocação da Administração, nos termos do artigo 64, Lei Federal nº 8.666/93, quando houver Contrato.

19.1.4. Todos os itens licitados deverão estar de acordo com a legislação vigente para este tipo de material.
19.1.5. Produtos porventura entregues em desacordo com o Edital ou com eventuais defeitos de fabricação, serão oportunamente restituídos, com ônus para o contratado, devendo ser substituído em até 05 (cinco) dias.
19.1.6. Manter, durante todo o Contrato/prazo de fornecimento, quando houver, compatibilidade com as obrigações assumidas, bem como todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação.
19.1.7. Fazer a entrega no local e no prazo estipulado, conforme este Edital e Termo de Referência

20 – DISPOSIÇÕES GERAIS

20.1 É facultado a Pregoeira, auxiliado pela Equipe de Apoio, proceder em qualquer fase da licitação, diligências destinadas a esclarecer ou a complementar a instrução do processo, vedada a inclusão posterior de documento ou informação que deveria constar originalmente da proposta.
20.2 A critério da Administração o objeto da presente licitação poderá sofrer acréscimos ou supressões, de acordo com o artigo 65, § 1º, da Lei nº 8.666/93.
20.3 A apresentação da proposta de preços implica na aceitação plena e total das condições deste Pregão, sujeitando-se o licitante às sanções previstas nos artigos 86 a 88, da Lei nº 8.666/93.
20.4 Os casos omissos serão resolvidos pelo Pregoeiro, que decidirá com base na legislação em vigor.
20.5 O Município não aceitará, sob nenhum pretexto, a transferência de responsabilidade do LICITANTE para outras entidades, sejam fabricantes, técnicos ou quaisquer outros.
20.6 O Município de Tunápolis reserva-se o direito de anular ou revogar a presente licitação, no total ou em parte, sem que caiba indenização de qualquer espécie.

20.7 O Edital e demais documentos pertinentes a esta licitação encontram-se à disposição no site do Município e no www.portaldecompraspublicas.com.br. Maiores informações na Prefeitura Municipal de Tunápolis, Rua João Castilho, 111, Tunápolis/SC – Fone: (49) 3632.1122 durante o horário de expediente.

Tunápolis, 10 de agosto de 2022.

MARINO JOSÉ FREY
PREFEITO MUNICIPAL

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 135/2022

ANEXO I

TERMO DE REFERÊNCIA

CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA FORNECIMENTO MATERIAL PEDAGÓGICO E BRINQUEDOS EDUCATIVOS, QUE SERÁ DESTINADO PARA A JOGOTECA E ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNCÍPIO DE TUNÁPOLIS-SC, de acordo com as especificações técnicas, itens, e quantitativos constantes em seus anexos, parte integrante neste ato convocatório.

1	Jogo pedagógico, que os jogadores necessitam formar sequência de 4 fichas na mesma cor primeiro para vencer o jogo. Objetivo do Jogo: Colocar 4 fichas da mesma cor em sequência, na horizontal, vertical ou diagonal. Instruções: Cada jogador escolhe uma cor de ficha, define-se quem começa a partida, o primeiro jogador coloca uma ficha em qualquer uma das aberturas do tabuleiro. O próximo jogador faz o mesmo e assim sucessivamente, o primeio jogador que formar a sequência de quatro fichas ganha a partida, se todos os espaços do tabuleiro forem preenchidos sem nenhuma sequência, o jogo termina empatado. Contém, 1 tabuleiro, 1 bandeja, 42 fichas, um jogo para 2 jogadores. Tamanho aproximado do Jogo: 21,5 x 17 x 15,5 cm, tamanho aproximado da embalagem: 30 x 22,5 x 4,5 cm.	UNID.	260	25,21	6.554,60
2	Jogo com bola: Um brinquedo super divertido que possui um visual cheio de detalhes. Quando a bolinha bate ela brilha!! Os pratinhos tem um elástico na parte de trás para segurar. Cada um dos dois jogadores estará com um pratinho na mão, o objetivo é pegar a bolinha que grudará no prato devido á sucção das vestosas! Contém: - 01 Bolinha de Ventosa que brilha. - 02 Pratos (Desenho e cor Sortida). Dimensões: - Prato: 18cm x 18cm. - Bolinha: cerca de 06cm.	UNID.	160	18,99	3.038,40
3	Livro: Surpresas com àgua, um livro para molhar e se divertir. É necessário encher o pincel com água e descobrir o que as páginas revelam. Livros que	UNID.	45	16,93	761,85

	abordem, animais, fazenda, objetos, alimentos..entre outros mediante a concordância da administração.				
4	Brinquedo para bebê, leve e macio. Atôxico. É possivel brincar como uma bola, desmontar e montar os gomos , encaixar os gomos entre eles. Desenvolve: a percepção, coordenação motora e distinção de cor.	UNID.	45	22,99	1.034,55
5	Árvore pedagógica - Permite um trabalho com a identificação das cores, noções de quantidade, lateralidade, coordenação motora, operações matemáticas de soma e subtração, entre outras variações que a sua imaginação permitir. Material: plástico. Dimensões aproximadas: 9,8x15,7 mm (cada). Embalagem: madeira - 325x300x40 mm. Nº de peças: 84.	unid	5	92,90	464,50
6	Jogo de tabuleiro, que necessita de conhecimento para dizer o que é verdadeiro e falso na versão de tabuleiro. Jogo certo ou errado? Show de perguntas divertidas em casa, que vai encantar a criançada. Contém: 01 tabuleiro, 100 cartas, 06 peões, 1 dado e 1 manual. Material: Cartonado. Medidas aproximadas da embalagem: largura 65cm, altura 28 cm e profundidade 28cm.	Unid	5	80,86	404,30
7	Jogo de estratégia jogado em 4 níveis diferentes. Nesse jogo em cada nível, o jogador deve criar um plano para movimentar seus peões, buscando chegar aos orifícios e avançar para o próximo nível. Ganha o jogador que conseguir levar o seu peão até o nível 4. Para 2 a 4 jogadores. Conteúdo da embalagem: 01 Jogo tabuleiro e acessórios.	Unid	5	74,69	373,45
8	Jogo com objetivo, entreter e ensinar. Jogo que aborda noção sobre a organização e ocupação de espaços, estimulando o raciocínio lógico, a coordenação motora, e a concentração. Promove socialização, diverte e educa. Com 4 tabuleiros em formato de caminhão. O jogo, embora simples de jogar, é muito dinâmico, rápido, divertido e envolvente. A turma terá que colocar os móveis nos espaços demarcados no caminhão, de forma a caber toda a mobília. O participante que encher o caminhão primeiro, ganha o jogo ou aquele que ocupar o maior número de espaços. Para jogar entre 2 a 4 participantes. Material: cartão, papelão. Conteúdo da embalagem: 1 tabuleiro, 32 cartas, 32 fichas de móveis e 1 manual de instruções. Medidas do produto: (C x A x L) 35 x 22 x 4 cm. Medidas da embalagem: (C x A x L) 35 x 22 x 4 cm. Peso aproximado do produto: 0,320 gramas.	Unid	5	39,99	199,95

9	História em cubinhos com 9 dados impressos num total de 54 imagens diferentes em suas faces, é possível inventar infinitas histórias. O Objetivo é criar uma história onde figurem todas as imagens da face superior dos dados arremessados. As histórias podem ser contadas em grupo ou por único participante na sua vez. Essa aventura proporcionará uma oportunidade maravilhosa de desenvolver técnicas de narrativa construtiva, criativas e diferentes. Contém:1 Bandeja de Dados, 1 livreto de regras e anotações, 9 dados.	Unid	5	66,40	332,00
10	Jogo para duas pessoas. Neste jogo para duas pessoas, os jogadores se revezam movendo as colunas formadas por bolas enfileiradas no tabuleiro. O objetivo é simples, empurrar seis bolas do oponente para fora do tabuleiro. Um jogo de estratégia divertido e viciante. Estimula o raciocínio, memória, e inteligência. Medidas do Tabuleiro: 31x27x3 cm. Medidas da caixa: 33x29x5,5 cm.	unid	5	98,50	492,50
11	Jogo de tabuleiro em madeira, que visa bloquear o adverário. Jogo divertido e empolgante onde os jogadores devem cruzar todo o tabuleiro contornando os bloqueios que os adversários forem colocando no caminho. Especificações do Produto: Número de jogadores: de 2 ou 4. Material: 1 Tabuleiro com 81 casas e depósitos para os bloqueios, 4 pinos coloridos (sendo 1 amarelo, 1 verde, 1 vermelho e 1 azul), 20 bloqueios. Dimensões aproximadas: 25,0 x 25,0 x 4,5 cm Peso: 450 g.	Unid	5	74,90	374,50
12	Jogo de tabuleiro em madeira com o objetivo: Um jogo simples e muito desafiante que melhora a visão espacial e o pensamento estratégico. Além de testar o seu julgamento, sua competência organizacional e a capacidade de categorizar as características em cada situação. Descrição: Um jogo de estratégia que tem como característica pedagógica detectar alguns conceitos por meio das ações realizadas pelas crianças como: coordenação simultânea, organização do espaço, estabelecer relação entre as partes, analisadas as possibilidades e transferir conhecimento. Jogado em uma matriz 4X4 com 16 peças distintas, onde para vencer o jogador deve colocar 4 peças em uma linha onde todas as 4 peças compartilhem da mesma qualidade (todas grandes ou pequenas, etc.). Dimensões do produto: Altura: 5 cm, largura: 20 cm, comprimento: 20 cm. Peso: 300 g.	Unid	5	112,00	560,00

13	Jogo com desafios divertidos, como por exemplo: Equilibre a bolinha embaixo do queixo, ponha a carta sobre a sua cabeça, faça atividades acumulativas, contorça-se, para conseguir realizar todas as ações e chegar ao final do tabuleiro. Contém na embalagem: 1 Tabuleiro, 4 pinos coloridos, 5 bolinhas plásticas e 54 cartas.	Unid	5	57,32	286,60
14	Jogo que testa seus conhecimentos e é possível apostar com seus amigos. Traz cartas com dicas sobre pessoas, personagens, animais, coisas ou lugares para você deduzir de quem é o perfil em questão. Quanto menos dicas você utilizar, mais pontos irá ganhar. Um divertido jogo que testa seus conhecimentos. Contém: Cartas, tabuleiro, peões e dado.	Unid	3	64,23	192,69
15	Jogo que necessita ajudar a Chapeuzinho Vermelho encontrar a casa da vovó na floresta em 48 desafios diferentes? Comece organizando as peças no tabuleiro para criar um caminho direto, desde a Chapeuzinho Vermelho até a casa da vovó. Esse jogo estimula as seguintes habilidades cognitivas: concentração, planejamento, resolução de problemas, percepção visual e percepção de espaço. Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 5 peças com estradas, 1 Chapeuzinho Vermelho, 1 Lobo Mau, 3 árvores, 1 casa, 1 livreto com desafios e soluções e - 1 livro ilustrado.	Unid	3	260,00	780,00
16	Jogo que envolva problemas na fazenda. Os animais estão fazendo uma grande bagunça e precisam ser separados... mas o fazendeiro tem apenas 3 cercas simples para dividir seu campo em partes separadas. Você pode ajudá-lo a colocar as cercas para que os cavalos, vacas, ovelhas e porcos tenham seus próprios espaços? Então, você pode garantir que todos tenham água própria para beber? Material: Plastico. Contém: 1 tabuleiro de jogo com 4 cercas fixas, 2 cavalos, 2 vacas, 2 ovelhas, 2 porcos, 3 bebedouros, 3 cercas e 1 livreto com 60 desafios e soluções. Dimensões e peso do produto, C x L x A - 24cm x 6cm x 24cm (embalagem) Peso: 0,550 kg	Unid	3	198,00	594,00
17	Jogo de desafio, acompanha 1 jogo com 20 cavas em 6 cores, 20 esferas em 6 cores, 1 dado e 2 colheres. O brinquedo educativo tem como principal objetivo colocar todas as esferas nas cavas, o participante que colocar primeiro vence o jogo. Feito em madeira e plástico, este jogo educativo trabalha a atenção, raciocínio, percepção espacial, coordenação. Conteúdo da Embalagem: 1 Jogo Desafio Funcional com 23 Peças.	Unid	5	143,90	719,50

18	Jogo em é necessário sortear uma carta e buscar o objeto dentro da cabeça do monstrinho. Mas, você só pode usar as mãos, não vale espiar! Quem achar o objeto primeiro, ganha! e para o jogo ficar ainda mais divertido, você pode usar a imaginação, colocar mais objetos dentro do cuca cheia e criar suas próprias cartas. Um jogo para quem é ágil e bom de tato.	Unid	5	171,51	857,55
19	O jogo de comportamentos que auxilia na terapia cognitivo-comportamental e apresenta diversas possibilidades de intervenção, dentre elas: Psicoeducar sobre as emoções, monitorar o humor, verificar como o paciente se enxerga (visão de si), identificar pensamentos, psicoeducar o modelo cognitivo, realizar reestruturação cognitiva, identificar crenças, auxiliar no diagnóstico de transtornos alimentares. Contém: 8 corpos humanos (variando cor e forma física) em 4 lâminas, 10 peças de expressões faciais (variando emoção e cor), 8 peças de cabelo (variando cor, forma e comprimento), 12 sinalizadores das emoções no corpo, 1 balão de pensamento verde, 1 balão de pensamento vermelho, 1 óculos com lente preta, 1 óculos com lente vermelha, 1 óculos com lente espelhada para fora, 1 manual.	Unid	5	171,00	855,00
20	Jogo sobre procurar. Quem procura acha, se não achou, continue jogando. Você tem de ser rápido para memorizar as imagens. Vire a carta e diga, antes de todos, o item que falta. Passe pelos 6 níveis de dificuldade e divirta-se com seus amigos. Número de jogadores: de 2 a 4. Quantidade de cartas: 54.	Unid	5	75,00	375,00
21	Jogo que relaciona itens de mala, para 4 jogadores. É um divertido desafio inspirado no tangram, em que os participantes competem para ver quem consegue colocar todos os itens na mala primeiro. É necessário ser rápido e encaixar todos os itens na mala. Mas, tem um detalhe: ela precisa fechar! A cada partida, é selecionado um destino diferente, com itens como chapéu, protetor solar, sunga e muitos outros. Quem fechar a mala é o vencedor. E não vale sentar em cima! O jogo vem com quatro malas, mas é possível combinar outras unidades para adicionar jogadores. Dimensões da Embalagem: 26 x 26 x 8 cm Dimensões do Produto: 8 x 26 x 26 cm. Peso do Produto: 800g	Unid	5	139,40	697,00

22	Jogo tradicional que envolve aspectos da vida. Envolve dinheiro e filhos. Construa uma carreira, simule a vida real com muita diversão. Características do produto: Número de Jogadores: 2 a 8 jogadores. Material, plástico e papel cartonado. Itens Inclusos: 1 Tabuleiro, 8 Carrinhos, 8 Certificados de ações 1 Roleta, 32 Pinos azuis, 32 Pinos rosas, 24 Cartões de riqueza 24 Apólices de seguro, 21 Notas provisórias de $20.000	Unid	4	99,90	399,60
23	Jogo de formar palavras, perfeito para jogar reunindo a familia e amigos ou mesmo um contra um. Jogo que desafia sua mente a cada partida. Os jogadores procuram formar palavras interligadas usando letras no tabuleiro. Além de desenvolver e estimular o raciocínio, e técnicas de pensamento e estratégias. Jogo tradicional de palavras cruzadas com 120 peças em madeira mdf 6mm. 2x2cm impressas em serigrafia. Acompanha 4 suportes em madeira de mdf. 1 saco plástico para as letras e 1 tabuleiro em papel cartão tamanho 37x37cm. Versão para alfabetização e formação das primeiras palavras de um jeito divertido!	Unid	5	49,90	249,50
24	Jogo de corrida em que um jogador chacoalha a caixa das bolinhas e a coloca no centro da mesa, tomando cuidado para que as esferas coloridas se acomodem em seus lugares e o modelo formado pelas esferas seja visível a todos os jogadores. E então, está dada a largada. O primeiro jogador a montar o modelo de cores como no gabarito, leva a vitória.	Unid	5	43,90	219,50
25	Jogo de uma movimentada competição, na qual sua rapidez e seu reflexo decidem cada jogada. Os jogadores recebem as cartelas com figuras que estão no tabuleiro e depois do sinal, devem tentar localizá-las rapidamente, com suas fichas coloridas. Quem colocar primeiro as fichas será o vencedor. Por isso, não perca tempo! Você pode vencer ou perder em questão de segundos.	Unid	5	54,89	274,45
26	Jogo de cartas para ser jogado: O jogo pode juntar um grupo de duas a dez pessoas e é composto por 108 cartas: 19 Cartas azuis, numeradas de 0 a 9; 19 Cartas verdes, numeradas de 0 a 9; 19 Cartas amarelas, numeradas de 0 a 9; 19 Cartas vermelhas, numeradas de 0 a 9; 8 Cartas de inversão de sentido (duas de cada cor); 8 Cartas de +2 (duas de cada cor); 8 Cartas de Pular (duas de cada cor); 4 Cartas de joker para troca de cor, 4 Cartas de joker troca de cor e +4. O objetivo do UNO é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão. Para o efeito terá de jogar uma carta de cada	Unid	5	15,99	79,95

	vez, que corresponda ao número ou cor da carta jogada anteriormente.				
27	Jogo de tabuleiro, xadrez: Tabuleiro confeccionado em madeira reflorestada, medindo 27 x 27 cm e tinta atóxica, 32 peças plásticas com Rei com 5,6 cm.	unid	5	72,00	360,00
28	Jogo de cartas: Os jogadores necessitam pegar um cartão e abrir juntos. Quem achar que o padrão em sua mão é o mesmo que o padrão nas mãos de outras pessoas, primeiro grita o padrão e joga sua carta na mão do oponente. Quando as cartas dobradas são usadas, o jogo acaba, e a pessoa que perde mais mãos ganha. Características: Um total de 55 cartas, 8 símbolos e apenas um símbolo é sempre compartilhado entre as duas cartas. O jogo dura cerca de 10 a 20 minutos. Há cinco maneiras diferentes de jogar. Adequado para 2-8 pessoas para jogarem juntos. O premiado jogo de percepção visual para retratos de família. Entre as duas cartas, há sempre apenas um e um símbolo correspondente. Desenvolver concentração, percepção visual, habilidades de fala e linguagem, e habilidades motoras finas.	Unid	4	50,80	203,20
29	Jogo de cartas: Que ofereça possibilidades para brincar com este baralho de letras, aprenda as letras maiúsculas, e forme palavras.	Unid	6	45,47	272,82
30	Jogo de tabuleiro em 3D, com vários animais que tentam ganhar esse posto, uma vez que o rei ou a rainha ganha pode fazer tudo o que quiser dentro desse período. Fiquem a postos e disputem este divertido jogo para ver quem será o vencedor. Conteúdo 3 níveis de tabuleiro, suporte de tabuleiro, 4 peões cartonados, 4 suportes plásticos, 2 dados. Para 2 a 4 jogadores. Tempo estimado de uma partida 20 minutos.	Unid	5	65,59	327,95
31	Jogo de tabuleiro: Os participantes testam sua estratégia e inteligência. Contém 16 peças de plástico coloridas e um dado. Para crianças a partir dos 5 anos. Dimensões da embalagem, altura: 5,5 cm, largura: 13,5 cm, comprimento: 20,5 cm.	Unid	5	19,50	97,50

32	Jogo de equilibrio: Brinquedo interativo, quebra cabeça com blocos de empilhar, envolve precisão, através de peças coloridas. Como Jogar: Estabeleça a base suporte de equilíbrio em uma superfície plana, vá revezando entre os amigos e encaixando as peças. Quem colocar a peça errada e desequilibrar a base, perde. Dimensões: - CAIXA - A: 27,5cm x P: 5,5cm / Peso: 330g - Base: 6cm x 17cm / 5.5cm x 7cm - Peças (média): 3cm x 3cm / 6cm x 1.5cm . Material: Plástico. Incluso: 16 Peças estilo quebra-Cabeça (coloridas e sortidas). 1 Base Suporte de Equilíbrio	Unid	5	75,00	375,00
33	Jogo que é necessário rolar os dados e estabelecer qualquer combinação numérica de peças que corresponda ao seu lançamento. Tamanho: 22x22x3,5cm. Material: Madeira. O pacote inclui: 1 jogo de madeira com 4 jogadores.	Unid	5	115,00	575,00
34	Jogo clássico que estimula a percepção visual e habilidade de concentração. Contém: 28 varetas de madeira coloridas. Dimensões do produto com embalagem: 0,19 x 0,05 x 0,05 cm. Peso: 100 g	Unid	5	4,90	24,50
35	Jogo com copos. Cada jogador recebe cinco copos, um de cada cor, e tenta solucionar os desenhos das cartas, que mostram objetos coloridos – trens, pássaros, xícaras etc. – alinhados vertical ou horizontalmente. Características: Quantidade mínima de jogadores: 2. Quantidade máxima de jogadores: 4. Itens inclusos: 20 Copos Plásticos Coloridos 24 Cartas (56 x 87 mm) 1 Sineta 1 Folheto de Regras.	unid	5	153,32	766,60
36	Jogo clássico de blocos de madeiras que contém 54 blocos em madeira. Contémm 54 blocos de madeira. Tamanho: 11,50 cm x 28,00 cm x 8,00 cm.	Unid	5	19,26	96,30
37	Jogo de tabuleiro: Uma carta é virada com figuras e uma fórmula. Um exemplo de uma FOCA e uma BANANA. De FOCA a criança subtrai FO , de BANANA, ela subtrai NA. O resultado é CA + BANA = CABANA. Após decifrar o segredo, é preciso ser rápido para bater no alvo e ganhar pontos. Palavra secreta. Um jogo que auxilia no desenvolvimento do raciocínio de forma inteligente e dinâmica. Produzido com papel, papel-cartão e poliestireno.	Unid	5	55,79	278,95
38	Jogo de tabuleiro, estilo trilha. Jogo de comerciante mirim barato em que é possível comprar um empreendimento, fazer melhorias nelw. Contém: 1 tabuleiro, 1 dado, 4 peças de jogador (formato de carrinho), 4 marcadores, 60 notinhas de dinheiro, Talão de cheques. Material: papel e polipropileno. Tamanho aproximado do	Unid	5	7,99	39,95

	tabuleiro: 25 cm x 39 cm				
39	Jogo de tabuleiro matemático de adição e subtração. O objetivo do jogo é ir avançando no tabuleiro fazendo as contas necessárias para seus passos e ser o primeiro a chegar a casa final. O primeiro jogador a conseguir superar todos os obstáculos e chegar ao final da partida é o grande vencedor! Jogue os dados, some ou subtraia os números, faça a matemática e vença esse desafio! Acompanha 01 tabuleiro, 04 suportes, 04 peões, 02 dados, 01 dado branco e 01 cartela de adesivos para jogar e se divertir.	Unid	5	59,40	297,00
40	Jogo de encaixe em forma de octogo, peças triangulares funcionam como peças de mosaico. São diversas formas para montar, na base redonda de madeira ou fora dela a criança explora coordenação motora, criatividade e descobre muitas possibilidades com esses pequenos triângulos. Peso e Medidas Aproximadas da Embalagem: 5 x 19 x 21cm, 500g	Unid	5	182,00	910,00
41	Jogo que permite criar faces. Inclui um tabuleiro de madeira com 27 peças para criar faces de animais. Excelente para a imaginação, concentração e reconhecimento de formas das crianças. Caixa 21 cm x 21 cm x 3 cm.	Unid	5	240,00	1200,00
42	Sudoku, o objetivo é completar o tabuleiro sem que os bichos se repitam dentro de cada tabela e nas linhas horizontais e verticais do tabuleiro. Possui 2 níveis de dificuldade: fácil e média. Contém 1 tabuleiro de vinil, 16 cartões com ilustrações de animais e 1 gabarito de desafios e resultados	Unid	5	67,04	335,20
43	Jogo composto por cubos que permite construir rostos e muda-los facilmente. Treina a capacidade de pensamento lógico das crianças, melhora a capacidade prática e a coordenação olho-mão, o que é muito adequado para a educação infantil. Inclui 16 blocos de emoji e 64 cartas desafiadoras.	Unid	5	137,00	685,00
44	Jogo que visa combinar as cartas, mostrando suas verdadeiras cores. O objetivo é ir sobrepondo palavras, cores, os dois ou o oposto.	Unid	4	36,99	147,96

45	Jogo com cubos de memória: Composto por 24 peças em madeira, medindo 40mm x 40mm x 40mm, pintada na cor branca com impressão de formas em 06 cores e modelos. Acondicionadas em uma caixa em madeira medindo 266mm x 186mm x 50mm com um manual explicativo. Trabalha a brincadeira e o jogo. A criança organiza a construção mental, propicia múltiplas possibilidades de interação com ela mesma e com os outros. Constrói a afetividade e a inteligência que constituem um par inseparável na evolução psíquica, permitindo à criança atingir níveis de evolução cada vez maior. Material: madeira. Peso aproximado do produto: 1,300 Kg. Conteúdo da embalagem: 24 peças. Medidas da embalagem: (c x A x l) 27 x 19 x 6 cm.	Unid	5	129,00	645,00
46	Jogo de bichos, com peças grandes em madeira (6,8cm) + 3 dados. Objetivo do jogo é encontrar o bicho na cor e textura sorteados. Desenvolve a percepção visual, raciocínio e concentração.	Unid	5	37,60	188,00
47	Jogo para posicionar cartas na mesa para ganhar palitos de seis cores diferentes.Seja astuto como uma raposa, posicione suas cartas com inteligência para ganhar o máximo de palitos possível. Conteúdo: 55 cartas e 48 palitos coloridos (6 cores, 8 de cada cor).	Unid	5	82,99	414,95
48	Jogo de cartas para trabalhar memória e habilidade visual. Trabalha a agilidade e o reconhecimento de quantidades, cores e identificação de elementos do jogo, trabalha ainda a verbalização, estimulando a atenção e a percepção a cada descarte das cartas.E muita diversão. Jogo contendo 60 cartas redondas.	Unid	5	48,41	242,05
49	Jogo de improviso que contém: 02 Painéis de pontuação. 30 Fichas de pontuação. 05 Cartas sorteio. 01 Saco plástico. 240 Cartas divididas em 04 temas. 01 Apito. Quantidade de Jogadores: ilimitado Neste jogo super divertido você tem 240 cartinhas com encenações que terá que fazer improvisando. Octogono de encaixe:	Unid	5	54,99	274,95
50	Jogo de montar: Ao todo são 50 quebra-cabeças diferentes que podem vencer você! Escolha um dos quebra-cabeças e vá tentando encaixar suas peças. No começo é fácil, mas depois... Cuidado! Use todo seu raciocínio! Vá encaixando as peças sobre as formas correspondentes no tabuleiro, em qualquer ordem. Para vencer, você tem que encaixar todas as peças do quebra-cabeças que você escolheu.	Unid	5	34,80	174,00

51	Jogo da memória, movido a pilha. Para se sair bem nessa divertida competição tem de ter habilidade e boa memória. É preciso também pensar rápido e tentar repetir as sequências de luzes e sons sem errar. Traz diversas combinações para testar e desafiar o poder de concentração dos participantes. E agora a brincadeira pode ser em qualquer lugar! Você pode levar o seu jogo para viagens, passeios, casa dos amigos e muitos outros lugares.	Unid	5	79,49	397,45
52	Jogo divertido de percurso para jogar com os amigos e família. Na trama deste jogo, um excêntrico milionário sorteou seis pessoas desconhecidas e informou seu fiel advogado, que somente uma delas ficará com toda a herança.Para ganhar é preciso ser o primeiro a encontrar o Sr. Smith que está escondido entre os 40 lugares possíveis. A originalidade desse jogo é que um personagem muda de lugar de maneira inesperada. Encontre-o com espírito de dedução e jogadas de risco.	Unid	5	54,87	274,35
53	Uma encantadora lua equilibrista e simpáticas estrelinhas que auxiliam no desenvolvimento da coordenação motora, raciocínio estratégico e concentração dos pequenos de maneira lúdica e criativa. Feito de madeira reflorestada. Contém 1 lua e 10 estrelas coloridas. Para os 'menorzinhos' inicie apenas com as estrelinhas sobre uma superfície plana e aos poucos progrida sobre a lua. Indicado para crianças a partir de 2 anos. Recomenda-se a interação de um adulto. Utilizamos materiais seguros, duráveis e ecológicos. é um jogo de regra simples que desenvolve a coordenação motora e raciocínio lógico! Este divertido brinquedo educativo de madeira permite que as crianças possam exercer suas habilidades manuais, colocando as peças (estrelas) com delicadeza para não derrubar a lua de madeira com todas as peças!! Pode ser jogado com mais de uma criança, estimulando a competição saudável. Durante cada jogada é preciso atenção e percepção visual para as estrelas não derrubarem a lua! Características e especificações: Material: Madeira reflorestada. Tamanho: 4,8 x 4,8 cm (estrelas), 19 x 7,5 cm (lua). Espessura das peças: 1,8 cm. Contém 1 lua e 10 estrelas coloridas	Unid	5	79,99	399,95

54	Jogo que aborda famílias. Conheça o novo jogo de baralho sobre as famílias brasileiras. Com quem será que está o filho da família Tanakara? E a mãe da família Mato-Fino? E os avós da família Bom-Fim? Procure, pergunte e advinhe onde estão todos os integrantes da família que você deseja reunir.	Unid	5	52,00	260,00
55	Jogo que estimula a fala, neste jogo trabalha-se a nomeação, imitação de gestos e sons, linguagem receptiva, percepção acústica e prosódia de forma interativa e divertida. Convide a criança a retirar de uma caixa com a mão direita ou esquerda fichas com desenhos que representam: Gestos: para trabalhar a imitação, Sons: produzindo Onomatopeias. Apontar: partes do rosto. Músicas infantis, por exemplo: sapo (sapo não lava o pé). Características: Contém 1 caixa com 2 furos nas laterais 42 fichas divididas em nomeação de sons, imitação de gestos, apontar partes do rosto e cantar músicas.		2	82,00	164,00
56	Livro sobre a fala da criança. A partir de 1 ano de idade a criança começa a relacionar gestos com a fala e a emitir sons. O processo da fala é longo e complexo e envolve o pensamento e a motricidade facial. A criança consegue se comunicar, mas de forma incorreta, necessitando de estimulação desde o nascimento. Este livro-caixinha tem por objetivo estimular o desenvolvimento da fala e da linguagem em bebês e crianças, para que aprendam de forma correta a emissão dos fonemas. Os exercícios fonoarticulatórios e as onomatopeias, que são os sons da natureza, dos animais e dos objetos, incentivam a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa. Uma obra para ser utilizada também por professores e terapeutas. Indicação: a partir de 1 ano.		2	30,00	60,00
57	Jogo que estimule a fala: Objetivo: trabalhar a fala ponto articulatório e automatização do fonema alvo. Conteúdo: uma caixa de madeira adesivada com o macaco, 60 fichas magnéticas com imagens do fonema “r e l” tanto na sílaba simples como no arquifonema e encontro consonantal. Além de 10 bananas. Idade Indicada: a partir de 4 anos. Além de 10 bananas para alimentar o macaco quando a criança falar a palavra corretamente. Objetivo aprender o alfabeto maiúsculo e minúsculo de maneira lúdica.		1	85,00	85,00

58	Jogo em que todos ficarão embolados! Mantenha a bolinha no lugar e faça movimentos engraçados e complicados. Jogo de ação. 6 bolinhas coloridas de vinil. 50 cartas de desafio. Cumpra os desafios sem deixar a bola cair.		5	79,04	395,20
59	Castelo lógico: Jogo de quebra-cabeça especialmente para pré-escola que deixa as crianças construirem castelos de torres. Como Jogar: Inicialmente é necessário escolher um desafio, depois arranjar blocos e torres para construir um castelo. Uma vez concluído, é necessário verificar a solução no flipside da página de desafio para ver se preencheu o desafio corretamente. É confeccionado em peças de madeira de alta qualidade que são lindamente pintadas. Existem 48 desafios com 4 níveis de dificuldade. Grande jogo para viajar. Grande jogo de solitário. Ajuda as crianças desenvolverem habilidades de raciocínio lógica e espacial. Uma diversão, torção única em jogos quebra-cabeça; Construir castelos de blocos e torres.		5	182,00	910,00
60	Jogue suas peças para desequilibrar e inclinar o tabuleiro para o lado de seu adversário. Se você conseguir, seu adversário terá que retirar do tabuleiro uma ou mais peças brancas para restabelecer o equilíbrio. Aquele que retirar primeiro todas as suas peças brancas perde o jogo. Contém: Tampa e fundo. 52 peças. Material: Cartão. Número de jogadores: 2 ou +.		5	89,99	449,95
61	Jogo que aborde vocabulário. Você é capaz de dizer o nome de 5 países africanos, ou de 5 atores infantis? Seja rápido e responda antes do tempo acabar. Junte sua equipe e se prepare para esse desafio. Contém: 1 tabuleiro, 1 baralho, 4 peões, 1 ampulheta, 12 fichas-bônus verdes e 4 fichas-bônus azuis e 1 folheto de regra.		5	62,99	314,95
62	Jogo em que ser rápido não será suficiente, jogo cognitivo. Esteja atento aos novos desafios de cada nível. Combine sua memória e atenção e torne-se o melhor jogador. Este jogo trabalha flexibilidade cognitiva, controle inibitório, memória operacional e atenção seletiva. Jogadores: 2 a 5. Contém: 1 - dado colorido, 3 - dados pretos e branco. 3 - dados coloridos (vermelho, azul e amarelo). 8 - cartas. 5 - peões. 3 - tabuleiros.		5	110,00	550,00

63	Brinquedo educativo fazendinha. As crianças terão horas de diversão passando o cordão pelo orifício dos 12 blocos. Esse brinquedo tem uma maneira divertida de aprender e também fortalecer os dedinhos. Os blocos podem ser usados para brincar separadamente. Tamanho: 6.5×6.5×27.		5	103,42	517,10
64	Jogo terapeutico: São 6 sugestões de utilização, mas com ainda mais possibilidades de uso. Características: 1 cenário no tamanho A4. 8 fichas em MDF com animais (tamanho 5,5cm). 8 cartas com versos para serem cantados/declamados, 8 cartas com comandos de preposição de lugar, 8 cartas com comandos de motricidade orofacial e global, 1 saquinho. Embalado em pasta zip: 36×26 cm.		5	54,99	274,95
65	Jogo com 80 desafios divididos em 2 temas com regras simples e muita diversão. Consegue salvar o astronauta? Em uma missão na lua o astronauta deve chegar ao centro do tabuleiro para ser salvo. O objetivo é levar a peça principal (vermelha) para o centro do tabuleiro usando apenas movimentos verticais e horizontais com a ajuda das demais peças que marcam o limite da deslocalização possível da peça vermelha.		5	61,25	306,25
66	Jogo em que cada participante começa o jogo com 14 pedras, e o objetivo é se livrar de todas elas, baixando jogos sobre a mesa. Os jogos podem ser sequências numéricas de mesma cor, ou de números iguais e cores diferentes. O grande diferencial é que você pode “encaixar” suas pedras nos jogos baixados pelos outros jogadores. É necessário separar sequências numéricas, junte dois ou três jogos em um só e faça qualquer movimentação com as pedras que estão na mesa. Componentes: 104 pedras numeradas, 2 pedras-curinga, 4 suportes plásticos e 1 manual de instruções participantes: 2 a 4.	Unid	5,00	173,25	866,25
67	Tapete térmico emborrachado dupla face. Textura macia que seja fácil de limpar. Possui efeito antiderrapante com a textura piramidal, além de ser impermeável. Para a viagem passa a ser um item essencial, e quanto a organização, são necessários apenas 3 segundos pra dobrá-lo, ajudando a manter o quarto ou sala super organizado. Tapete infantil para atividades com desenhos recreativos Fabricado em polietileno, macio, emborrachado com alta durabilidade Fácil Limpeza: pano macio e úmido. Impermeável. Leve e fácil de dobrar.Medidas Aproximadas: Comprimento: 200 cm Largura: 150 cm Espessura: 10 mm. Composição: 100% epe. Conteúdo da	UNID	6	258,98	1553,88

	Embalagem: 1 Tapete Infantil P/Recreação Dobrável 1,50 x 2,00m. 1 Bolsa de Transporte.				
68	Brinquedo interativo que permite total interacao da crianca. Ele simula praticas cotidianas de um grande estacionamento, permitindo transitar entre as pistas com o carrinho, estacionar, abastecer nas bombas de gasolina, subir e descer com o automovel em um grande elevador, e muitas outras funcoes muito divertidas. E para a brincadeira ficar ainda mais completa, vem com dois super carrinhos e um helicóptero. Conteúdo da Embalagem: 01 Super Parking, 02 carrinhos e 01 helicóptero. Dimensões Aprox. do produto (cm) AxLxC: 82x55x105 cm. Dimensões Aprox. da embalagem (cm) AxLxC: 56x22x42 cm. Peso Aprox. da embalagem c/ produto (kg): 3,100 kg.	UNID	6	192,60	1155,60
69	Brinquedo educativo pedagógico de madeira Montessori. Brinquedos educativos para crianças, aprenda matemática pré-escolar de forma descontraída. Produto em Madeira (lisa e sem rebarbas, e a tinta decorativa não tem odor) Muitas atividades: números / forma / cor / correspondência de letra / jogo de pesca, contagem, empilhamento de blocos numéricos. Idade a partir de 2 anos. Bom para números, cores e treinamento de memória de letras, estimula a memória, mão-olho, motor fino e habilidades de expressão criativa. Ajude seus filhos a desfrutar de momentos divertidos de aprendizagem	UNID	6	198,90	1193,40
70	Jogo que trabalha a coordenação motora e visomotora.Contém: 1 tronco, 2 copas, 4 lanças-macacos, 16 macaquinhos, 16 bananas de cartão, 1 folha de adesivos. - Jogo que trabalha a coordenação motora e visomotora.Contém: 1 tronco, 2 copas, 4 lanças-macacos, 16 macaquinhos, 16 bananas de cartão, 1 folha de adesivos.	Jogo	2	49,28	98,56

71	Jogo de memória: Nas opções de animais, alimentação, meios de transporte, letras, números, cores, entre outros. O venecedora do item, deverá entrar em contato com a secretaria de Educação que elencará os quantidas por opção. Jogo de 30 à 40 Peças, produzidas em madeira. Dimensões minimas do produto: 0 x 20 x 10 cm;	Jogo	15	24,50	367,50
72	Kit fantasia de bruxa, vestido tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos), cor preto com roxo ou preto com laranja. Material elanca, bember e Tule, além do vestido, deverá conter um chápeu infantil.	Kit	1	130,00	130,00
73	Kit fantasia de branca de neve, nas cores tradicionais. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit contará com um vestido, capa e arco.	Kit	1	130,00	130,00
74	Kit fantasia de cinderela, nas cores tradicionais. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit contará com um vestido, luvas, arco e varinha	Kit	1	200,00	200,00
75	Kit fantasia de chapeuzinho vermelho, nas cores tradicionais. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit contará com um vestido e uma capa vermelha.	Kit	1	130,00	130,00
76	Kit fantasia de rapunzel, podendo ser na cor rosa ou roxo claro. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit contará com um vestido, tranças e coroa.	Kit	1	150,00	150,00
77	Kit fantasia de tinker Bell, na cor verde. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit contará com um vestido e asas.	Kit	1	230,00	230,00
78	Kit fantasia de ariel, na cor verde com detalhes em roxo. . Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). Além de vestido (que a criança consiga caminhar), deverá conter peruca em tom avermelhado e coroa.	Kit	1	280,00	280,00
79	Kit fantasia de principe, nas cores branco, azul e vermelho. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit deverá conter 01 Casaco, 1 Regata, 01 Calça, 01 Cinto e 01 Coroa	Kit	1	220,00	220,00
80	Kit fantasia de peter pan na cor verde, com detalhes em preto.Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos). O kit deverá conter, macação ou bermuda/camisa e também um chapéu	Kit	1	120,00	120,00
81	Kit fantasia de rei. Material principal: 100% poliester, o kit deverá conter uma calça preta, camisa manga longa branca, capa vermelha com detalhes em dourado e uma coroa. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos).	Kit	1	350,00	350,00

82	Kit fantasia de maria chiquinha: Vestido verde com detalhes amarelo em tecido tactel , casaquinho vermelho em malha vermelha e bermuda em malha branca. O kit deverá conter 1 vestido , 1 casaquinho , 1 bermuda. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos).	Kit	1	120,00	120,00
83	Kit fantasia de chaves: Contendo uma bermuda marrom ou verde escuro, camisa listrada, suspensório vermelho ou macação completo e um chapeu classíco do personagem. Material algodão ou helanca. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos).	Kit	1	130,00	130,00
84	Kit fantasia de lobo: Contendo uma calça azul, camisa marrom com detalhe em bege ressaltado na barriga, suspensório vermelho e um chapéu/mascara. Material da roupa algodão ou helanca. Tamanho infantil (crianças de 4 à 6 anos).	Kit	1	230,00	230,00
TOTAL					**43.117,16**

justificativa

Brincadeiras e brinquedos estão presentes em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento, pois na formação da personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, as interações criança/ família e criança/ sociedade estão associadas aos efeitos de brincar. Segundo psicólogos, não existe nenhum mecanismo que tenha se revelado como mais importante para facilitar o desenvolvimento da criança. Inúmeras são as publicações a respeito da importância do brincar para o processo ensino-aprendizagem, que tem sido visto como uma das formas mais puras de inserção da criança na sociedade. Os jogos educativos são trabalhados de forma direcionada. O objetivo é que a criança, ao brincar através dos mesmos possa, em simultâneo, aprender, desenvolver a sua capacidade cognitiva, de memória, de raciocínio, de coordenação, entre outras, o que a estimulará no seu caminho da aprendizagem, na aquisição de novos conhecimentos. Através de esquemas mentais, estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e do espaço, os jogos educativos favorecem um maior desenvolvimento ao nível das habilidades como a coordenação, destreza, rapidez, força e concentração. Os conhecimentos são assimilados pela criança através da brincadeira e do uso do objeto brinquedo, este que é dotado de imagens, significados e simbologias próprias das interações lúdicas, que se dá entre a criança, o brinquedo e as outras pessoas. A partir das brincadeiras se pode ser criativo, e é no criar que se brinca. A criança que é estimulada a brincar terá grandes possibilidades de se transformar num adulto criativo; Do ponto de visto psicoterapêutico o brincar tem a função de entender a criança nos seus processos de crescimento e de remoção dos bloqueios do desenvolvimento, que se tornam evidentes, conduz aos relacionamentos grupais, é uma forma de comunicação consigo mesma e com os outros, por si só é uma terapia.

DO REGIME DE EXECUÇÃO:

Os materiais solicitados (objeto deste edital) deverão ser entregues em até 10 (dez) dias, após recebimento da autorização de fornecimento. O fornecedor deverá entrar em contato com o fiscal responsável pelo recebimento dos materiais, para agendar as entregas no seguinte endereço: Rua João Castilho, na Secretaria de Educação e Cultura , tendo como ponto de referencia a Prefeitura Municipal de Tunápolis. O prazo para entrega de 10 (dez) dias poderá ser prorrogado uma única vez, por igual período, a **critério da Administração**, desde que seja requerido pelo interessado, de forma motivada. A nota fiscal/fatura emitida

pelo fornecedor deverá conter, em local de fácil visualização, a indicação do nº. do Edital de Pregão e da Nota de empenho, a fim de se acelerar o trâmite de recebimento do material e posterior liberação do documento fiscal para pagamento. O produto a ser entregue deverá ser novo, sem uso, e em fase normal de fabricação (não será aceito produto fora de linha de fabricação). O MUNICÍPIO reserva-se o direito de rejeitar o fornecimento em desacordo com as condições do edital, e exigir a substituição do produto.. O objeto será fiscalizado pelo Sr. (a) Carlise Groth, servidor (a) municipal.

PAGAMENTO

O pagamento será feito pela Prefeitura Municipal de Tunápolis, em até 10 (dez) dias, após execução do objeto desta licitação, mediante a apresentação da Nota Fiscal ou Fatura, diretamente na tesouraria da Prefeitura Municipal, ou mediante a emissão de Ordem Bancária em conta corrente indicada pela contratada.

A Contratada deverá encaminhar junto a Nota Fiscal ou Fatura, informando a Agencia Bancária e o numero da Conta a ser depositado o pagamento. Não será aceita a emissão de boletos bancários para efetuar o pagamento das Notas Fiscais e/ou Faturas.

Em caso de devolução da Nota Fiscal ou Fatura para correção, o prazo para o pagamento passará a fluir após a sua reapresentação.

Os valores mencionados neste Edital não sofrerão reajuste

A nota fiscal/fatura deverá ser emitida pela própria Contratada, obrigatoriamente com o número de inscrição no CNPJ apresentado nos documentos de habilitação e das propostas de preços, bem como da Nota de Empenho, não se admitindo notas fiscais/faturas emitidas com outros CNPJs.

Este Termo de Referência foi elaborado pelo secretário abaixo, no uso das suas atribuições legais e profissionais, estando em consonância com as disposições e normativas aplicáveis. O licitante vencedor que entregar o item em desconformidade com esse anexo, será sumariamente devolvido. Dúvidas relacionadas a descrição destes itens poderão ser tratadas na Secretária Municipal dos Transportes, através do endereço de e-mail: educacao@tunapolis.sc.gov.br, telefone 49 36321680, ou número telefone celular 49 99103 5756

NAISSA CARMINE SCHAURICH
Secretária Municipal da Educação

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 135/2022

ANEXO II

MODELO DA DECLARAÇÃO DE ENQUADRAMENTO DE MICROEMPRESA OU EMPRESA DE PEQUENO PORTE.

_____, inscrita no CNPJ sob o nº __ _____, por intermédio de seu representante legal, o(a) Sr.(a) _____, portador(a) da Carteira de Identidade nº _____, do CPF nº _____, DECLARA, para fins do disposto no item ..... do Edital de Pregão Eletrônico nº 16/2022 sanções administrativas cabíveis e sob as penas da lei, que esta empresa, na presente data, é considerada:

( ) MICROEMPRESA, conforme inciso I do art. 3.º da Lei Complementar nº 123, de 14/12/2006.

( ) EMPRESA DE PEQUENO PORTE,conforme inciso II do art. 3.º da Lei Complementar nº 123, de 14/12/2006.

Declara ainda que a empresa está excluída das vedações constantes do § 4º do art. 3.º da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

_____, ____ de _____ de 20__.

_____
(assinatura do responsável pela empresa)
OBSERVAÇÃO:

Assinalar com um "X" a condição da empresa

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 135/2022

ANEXO III

DECLARAÇÃO

A empresa ..... pessoa jurídica de direito privado inscrita no CNPJ sob o nº ....., estabelecida na Rua .....,....., centro no Município de ....., **DECLARA** para os devidos fins e sob penas da lei, que **atende** o inciso V, do artigo 27 da lei n° 8.666/93, que se refere ao inciso XXXIII, do artigo 7° da Constituição Federal, de que não possui em seu quadro de empregados, trabalhadores menores de 18 (dezoito) anos, e de 16 (dezesseis) anos.

....., ...de ..... de 2022.

.....
CNPJ sob .....

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 16/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 135/2022

ANEXO V

MINUTA DO CONTRATO

CONTRATANTE: **MUNICÍPIO DE TUNÁPOLIS**, pessoa jurídica de direito público, devidamente inscrito no CNPJ n° 78.486.198/0001-52, com sede na Rua João Castilho, nº 111, centro, neste Município, neste ato representado por seu Prefeito Municipal o Sr. Marino José Frey, brasileiro, casado, portador da cédula de identidade nº 506.483, inscrito no CPF nº 345.967.559-49, residente e domiciliado na Rua 25 de Julho, nº 100, no Município de Tunápolis/SC, doravante denominada simplesmente **CONTRATANTE.**

CONTRATADO: FUNDAMENTO LEGAL: Vincula-se o presente contrato às normas previstas na Lei nº 8.666/93, e **Processo Licitatório 135/2022 e Pregão Eletrônico n° 16/2022.**

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O objeto **deste contrato é** a **CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA FORNECIMENTO MATERIAL PEDAGÓGICO E BRINQUEDOS EDUCATIVOS, QUE SERÁ DESTINADO PARA A JOGOTECA E ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNCÍPIO DE TUNÁPOLIS-SC.**

CLÁUSULA SEGUNDA – DAS OBRIGAÇÕES DO CONTRATADO

2.1 O Contratado obriga-se ao fiel e bom cumprimento por seus sócios, a fornecer ao Município as peças e serviços, bem como de manter durante toda a execução do contrato todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação.

CLÁUSULA TERCEIRA - REGIME DE EXECUÇÃO

3.1 Os materiais solicitados (objeto deste contrato) deverão ser entregues em até 10 (dez) dias, após recebimento da autorização de fornecimento. O fornecedor deverá entrar em contato com o fiscal responsável pelo recebimento dos materiais, para agendar as entregas no seguinte endereço: Rua João Castilho, na Secretaria de Educação e Cultura , tendo como ponto de referencia a Prefeitura Municipal de Tunápolis. O prazo para entrega de 10 (dez) dias poderá ser prorrogado uma única vez, por igual período, a **critério da Administração**, desde que seja requerido pelo interessado, de forma motivada. A nota fiscal/fatura emitida pelo fornecedor deverá conter, em local de fácil visualização, a indicação do nº. do Edital de Pregão e da Nota de empenho, a fim de se acelerar o trâmite de recebimento do material e posterior liberação do documento fiscal para pagamento. O produto a ser entregue deverá ser novo, sem uso, e em fase normal de fabricação (não será aceito produto fora de linha de fabricação). O MUNICÍPIO reserva-se o

direito de rejeitar o fornecimento em desacordo com as condições do edital, e exigir a substituição do produto.. O objeto será fiscalizado pelo Sr. (a) Carlise Groth, servidor (a) municipal.

CLÁUSULA QUARTA - DAS OBRIGAÇÕES DO CONTRATANTE

4.1 O MUNICÍPIO DE TUNÁPOLIS obriga-se utilizar os itens deste contrato nos exatos termos estabelecidos no presente contrato, bem como, ao pagamento do valor estipulado na Cláusula Quinta, sem prejuízo das disposições estabelecidas nas demais cláusulas do presente contrato.

CLÁUSULA QUINTA - PREÇO, FORMA DE PAGAMENTO E REAJUSTE

5.1 O pagamento será feito pela Prefeitura Municipal de Tunápolis, em até 10 (dez) dias, após execução do objeto desta licitação, mediante a apresentação da Nota Fiscal ou Fatura, diretamente na tesouraria da Prefeitura Municipal, ou mediante a emissão de Ordem Bancária em conta corrente indicada pela contratada.

5.2 A Contratada deverá encaminhar junto a Nota Fiscal ou Fatura, informando a Agencia Bancária e o numero da Conta a ser depositado o pagamento. Não será aceita a emissão de boletos bancários para efetuar o pagamento das Notas Fiscais e/ou Faturas.

5.3 Em caso de devolução da Nota Fiscal ou Fatura para correção, o prazo para o pagamento passará a fluir após a sua reapresentação.

5.4 Os valores mencionados neste Edital não sofrerão reajuste

5.5 A nota fiscal/fatura deverá ser emitida pela própria Contratada, obrigatoriamente com o número de inscrição no CNPJ apresentado nos documentos de habilitação e das propostas de preços, bem como da Nota de Empenho, não se admitindo notas fiscais/faturas emitidas com outros CNPJs.

CLÁUSULA SEXTA - DESPESAS E FONTES DOS RECURSOS.

6.1 As despesas decorrentes do presente procedimento, correrão à conta das seguintes dotações orçamentárias sob o número sinteticamente : 100. Recursos Próprios da Administração, consignados no orçamento do ano de 2022 da Prefeitura.

CLÁUSULA SÉTIMA - PRAZO.

7.1 O presente contrato tem vigência de 90(noventa) dias iniciando na data de sua assinatura, podendo ser prorrogado até o limite permitido por Lei.

CLÁUSULA OITAVA - RESCISÃO CONTRATUAL.

8.1 O presente contrato poderá ser rescindido:

a) por ato unilateral e escrito da administração nos casos de inexecução total ou parcial;
b) amigavelmente, por acordo entre as partes;
c) judicialmente, nos termos da legislação, respeitados, no primeiro caso, os direitos da Administração conforme previsto no art. 77 da Lei nº 8.666/93.

CLÁUSULA NONA – PENALIDADES.

9.1 O não cumprimento as obrigações assumidas ou dos preceitos legais aplicáveis sujeitará o Contratado às seguintes penalidades:
I – advertência;
II – suspensão do direito de licitar junto ao Município;
III – declaração de inidoneidade;
IV – multa de 05% (cinco por cento) sobre o montante da proposta no caso de inadimplência.

CLÁUSULA DÉCIMA – DAS CONDIÇÕES GERAIS.

10.1 A execução do objeto do presente contrato será feita mediante a prestação do serviço contratado de forma continuada, de acordo com as solicitações do Contratante, vedada a subcontratação.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Qualquer comunicação entre as partes relativa ao presente contrato será formalizada por escrito em 02 (duas) vias, uma das quais visadas pelo destinatário, o que constituirá prova de sua efetiva entrega.

PARÁGRAFO SEGUNDO – A fiscalização e o controle por parte do Município, não implicarão em qualquer responsabilidade por parte deste, nem exoneração ao Contratante do fiel e real cumprimento de quaisquer responsabilidades aqui assumidas.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA - FORO COMPETENTE

11.1 Fica eleito o foro da Comarca de Itapiranga, com prevalência sobre qualquer outro, por mais privilegiado que seja, para adoção de medidas judiciais oriundas do presente contrato.

E por estarem justos e contratados, firmam o presente contrato em 02 (duas) vias de igual teor e forma.

Tunápolis - SC, ... de ..... de 2022.

CONTRATADO

Testemunhas: