

PROCESSO LICITATÓRIO Nº 09/2025
DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 02/2025

O MUNICÍPIO DE CAMPOS NOVOS, pessoa jurídica de direito público interno, inscrito no CNPJ sob o nº. 82.939.232/0001-74, representado neste ato pela Secretária Municipal de Educação e Cultura, Sra. Elenice Aparecida Oliveira Fornara, no uso de suas atribuições, conforme delegação de competência estabelecida no Decreto 8514/20, em conformidade com o Art. 75, inciso XV da Lei nº 14.133/21, com suas alterações posteriores, torna público o Processo Licitatório nº 14/2024, conforme segue:

1. DO OBJETO

1.1. CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS EDUCACIONAIS PARA MINISTRAR CURSOS MAKERS, ATENDENDO A DEMANDA DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE CAMPOS NOVOS/SC.

1.2. Os cursos serão ministrados para turmas integradas ao currículo do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II, da Escola de Ensino Fundamental Novos Campos, dos períodos matutino e vespertino – tempo integral, para o ano de 2025, organizados pela Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a escola e com o Serviço Social da Indústria-SESI, visando proporcionar diferentes oportunidades de melhorar o nível de aprendizado e promover também o desenvolvimento integral para ingressar no mercado de trabalho.

1.3. Serão ministrados Curso Maker Start Teens, Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário, Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário.

2. JUSTIFICATIVA DA CONTRATAÇÃO

2.1. A contratação de faz necessária para oferecer ensino educação fundamentada no fazer.

O Maker explora a curiosidade, a criatividade e a autonomia das crianças, propõe um jeito novo de aprender, começando com a imaginação, passando pela criação, pelo brincar, pelo compartilhamento e pela reflexão, podendo retomar cada fase sempre que necessário e, assim, fortalecer o pensamento experimental e o teste de ideias para se tornem tangíveis e formando jovens para o mercado de trabalho;

2.2. Busca oferecer educação fundamentada no ensino profissional que propõe um novo jeito de aprender, por meio de práticas educacionais inovadoras, a potencialização e o desenvolvimento de jovens para novas profissões do cenário contemporâneo.

2.3. Encontrar soluções, modelando e divulgando a solução e ferramentas de gestão;

2.4. Criar games usando uma linguagem de programação (Scratch preferencialmente) para promover as habilidades matemáticas de origem algébrica.

2.5. A presente dispensa de licitação está sendo realizada tendo em vista a necessidade deste Município em contratar empresa especializada para prestação de Serviços Educacionais para o desenvolvimento de Oficinas Maker, de Ensino Fundamental, Escola Novos Campos, para o ano de 2025.

3. DO FORNECEDOR E JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA

3.1. O Serviço Social da Indústria (SESI), criado pela Confederação Nacional da Indústria, a 1º de julho de 1946, consoante o Decreto-lei nº 9.403, de 25 de junho do mesmo ano, tem por escopo estudar, planejar e executar medidas que contribuam, diretamente, para o bem-estar social dos trabalhadores na indústria e nas atividades assemelhadas, concorrendo para a melhoria do padrão de vida no país, e, bem assim, para o aperfeiçoamento moral e cívico, e o desenvolvimento do espírito da solidariedade entre as classes, as pesquisas socioeconômicas e atividades educativas e culturais, visando à valorização do homem e aos incentivos à atividade produtora. O Serviço Social da Indústria dará desempenho às suas atribuições em cooperação com os serviços afins existentes no Ministério do Trabalho e Previdência Social.

3.2. O Serviço Social da Indústria - SESI disponibiliza o serviço de Educação Continuada

(ECO), que compreende o papel de ser indutor da educação maker e aprendizagem criativa, valorizando a diversidade, contribuindo para o autoconhecimento e aprimorando potencialidades, no campo propedêutico da educação básica. Para alcançar estes objetivos o SESI, por meio dos serviços da ECO adota um design de aprendizagem fundamentado na engenharia pedagógica, aplicadas a atividades mão na massa e essencialmente práticas. O cerne desta abordagem reside em colocar o estudante e a experimentação no centro do processo. Deste modo, potencializa o protagonismo do estudante e desenvolve competências e habilidades ao que se refere ao aprender, fazer, conviver e ser, alinhando-se com as teorias contemporâneas de aprendizagem.

3.3. A empresa atende os requisitos da lei instituição brasileira, que executa atividades de ensino conforme o Regulamento da Instituição, de inquestionável reputação ética e profissional e que não tem fins lucrativos.

4. JUSTIFICATIVA DO VALOR

4.1. Considerando, os valores a serem pagos a contratação da empresa estão condizentes com o valor de mercado observando todos os moldes definidos na Lei Federal nº 14.133/21 e suas posteriores alterações, constatamos que para o objeto em questão a proposta apresentada ao Município de Campos Novos, tem os valores hora/aula menor que os valores praticados em outros municípios, conforme propostas e contratos, bem como tabela comparativa de valores cobrados (documentos anexos); contratos celebrados com os municípios de: Capinzal, Ibiam e Ibicaré, no ano de 2024.

4.2. Os valores apresentados ao município de Campos Novos são menores, pois as aulas serão ministradas no espaço da Escola Novos Campos, com a utilização e infraestrutura e mobiliário das salas de espaço Maker disponibilizados pela mesma.

4.3. Para aferir o preço de mercado foi considerado o valor da hora aula (planilha comparativa de valores, anexo).

4.4. Dos Cursos:

4.4.1. *Curso Maker Start Teens*, turmas integradas ao currículo, (alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II): ministrado para a capacitação, de 06 (seis) turmas, de até 30 (trinta) alunos, com carga horária de 440 (quatrocentos e quarenta) horas/aula, será pago o **valor de R\$ 530.640,00 (quinhentos e trinta mil, seiscientos e quarenta reais)**, conforme proposta apresentada.

4.4.2. *Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário*, turmas itinerários formativos, (alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental II): ministrado para a capacitação, de 03 (três) turmas, de até 30 (trinta) alunos, com carga horária de 160 (cento e sessenta) horas/aula por curso, será pago o **valor de R\$ 96.160,00 (noventa e seis mil, cento e sessenta reais)**, conforme proposta apresentada

4.4.3. Tabela dos valores:

ITEM	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
01	<i>Curso Maker Start Teens – Cursos ministrados a turmas integradas ao currículo - 6º ao 9º ano</i>	11	Mês	48.240,00	530.640,00
02	<i>Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário - turmas itinerários formativos 6º e 7º</i>	11	Mês	8.770,90	96.479,90
Valor Total Anual				R\$ 627.119,90	

- *INVESTIMENTO FINAL CONSIDERANDO DESCONTO DE R\$0,10 DEVIDO ARREDONDAMENTO DAS PARCELAS: R\$ 627.119,90.*

5. DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

5.1. As despesas decorrentes da presente dispensa de licitação, correrão por conta da

seguinte Dotação Orçamentária:

Orgão	Departamento do Ensino Fundamental	
Programa	Educação	
Ação	Manutenção do Departamento de Ensino Fundamental	
Despesa	63	3.3.90.00.0 / 1.500.1001.0001

6. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

6.1. A presente dispensa está amparada pelo inciso XV, art. 75, da Lei Federal nº 14.133/21:

Art. 75 É dispensável a licitação:

[...]

XV - para contratação de instituição brasileira que tenha por finalidade estatutária apoiar, captar e executar atividades de ensino, pesquisa, extensão, desenvolvimento institucional, científico e tecnológico e estímulo à inovação, inclusive para gerir administrativa e financeiramente essas atividades, ou para contratação de instituição dedicada à recuperação social da pessoa presa, desde que o contratado tenha inquestionável reputação ética e profissional e não tenha fins lucrativos;

[...]

7. VIGÊNCIA

7.1. O prazo de vigência do presente instrumento será até 31 de dezembro de 2025, podendo ser prorrogado nos termos da Lei Federal 14.133/21.

8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1. Constitui anexo do presente edital, dele fazendo parte integrante:

ANEXO I – Termo de Referência;

ANEXO II – Minuta de Contrato;

9. DA DELIBERAÇÃO

9.1. Nada mais havendo a tratar, e tendo em vista todas as condições apresentadas retro,

encerra-se o presente Termo de Dispensa. Requer, assim, o devido Despacho para a continuidade da referida contratação, no atendimento dos interesses da Administração Municipal, conforme art. 75, “*caput*”, inc. II, da Lei nº 14.133/21.

Sendo desta maneira, assinado pelo responsável da **unidade requisitante** e pela **autoridade superior**, para que produzam seus efeitos legais.

Campos Novos, 05 de fevereiro de 2025.

ELENICE APARECIDA OLIVEIRA FORNARA
Secretária Municipal De Educação E Cultura
Município De Campos Novos

Desta feita, **autorizo a contratação do Serviço Social da Indústria**, por intermédio da empresa SESI – Serviço Social da Indústria, CNPJ sob o nº 03.777.341/0040-72, para a prestação de serviços educacionais para ministrar Curso de Maker Start Teens e Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário, município de Campos Novos/SC.

Campos Novos, 05 de fevereiro de 2025.

ELENICE APARECIDA OLIVEIRA FORNARA
Secretária Municipal De Educação E Cultura
Município De Campos Novos

PROCESSO LICITATÓRIO Nº 09/2025
DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 02/2025
ANEXO I
TERMO DE REFERÊNCIA

1. DEFINIÇÃO DO OBJETO

1.1. CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS EDUCACIONAIS PARA MINISTRAR CURSOS MAKERS, ATENDENDO A DEMANDA DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE CAMPOS NOVOS/SC.

1.2. Os cursos serão ministrados para turmas integradas ao currículo do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II, da Escola de Ensino Fundamental Novos Campos, dos períodos matutino e vespertino – tempo integral, para o ano de 2025, organizados pela Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a escola e com o Serviço Social da Indústria-SESI, visando proporcionar diferentes oportunidades de melhorar o nível de aprendizado e promover também o desenvolvimento integral para ingressar no mercado de trabalho.

1.3. Serão ministrados Curso Maker Start Teens, Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário, Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário

1.4. Especificação dos Serviços:

1.4.1. A especificação dos itens e os quantitativos a serem contratados constam na tabela abaixo:

ITEM	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
01	Curso Maker Start Teens – Cursos ministrados a turmas integradas ao currículo - 6º ao 9º ano	11	Mês	48.240,00	530.640,00

02	Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário - turmas itinerários formativos 6º e 7º	11	Mês	8.770,90	96.479,90
Valor Total Anual		R\$ 627.119,90			

1.5. Da classificação do objeto:

1.5.1. O objeto desta contratação não se enquadra como sendo de bem de luxo, conforme Decreto Municipal nº 9.382/2023.

1.5.2. O objeto é classificado como serviço de natureza COMUM, tendo em vista que seus padrões de desempenho e qualidade podem ser objetivamente definidos pelo edital, por meio de especificações usuais de mercado

1.6. Do prazo de vigência:

1.6.1. O prazo de vigência do presente instrumento será até 31 de dezembro de 2025, podendo ser prorrogado nos termos da Lei Federal 14.133/21.

2. FUNDAMENTAÇÃO DA CONTRATAÇÃO

2.1. A contratação de faz necessária para oferecer ensino educação fundamentada no fazer. O Maker explora a curiosidade, a criatividade e a autonomia das crianças, propõe um jeito novo de aprender, começando com a imaginação, passando pela criação, pelo brincar, pelo compartilhamento e pela reflexão, podendo retomar cada fase sempre que necessário e, assim, fortalecer o pensamento experimental e o teste de ideias para se tornem tangíveis e formando jovens para o mercado de trabalho;

2.2. Busca oferecer educação fundamentada no ensino profissional que propõe um novo jeito de aprender, por meio de práticas educacionais inovadoras, a potencialização e o desenvolvimento de jovens para novas profissões do cenário contemporâneo.

2.3. Encontrar soluções, modelando e divulgando a solução e ferramentas de gestão;

2.4. Criar games usando uma linguagem de programação (Scratch preferencialmente) para

promover as habilidades matemáticas de origem algébrica.

2.5. A presente dispensa de licitação está sendo realizada tendo em vista a necessidade deste Município em contratar empresa especializada para prestação de Serviços Educacionais para o desenvolvimento de Oficinas Maker, de Ensino Fundamental, Escola Novos Campos, para o ano de 2025.

3. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

3.1. Segundo estudo técnico preliminar, a solução proposta é a contratação de empresa para a prestação dos serviços por empresa especializada na prestação de Serviços Educacionais para o desenvolvimento de Oficinas Maker e iniciação profissional.

3.2. Para a solução apresentada podemos levar em consideração:

3.2.1. Esses cursos visam complementar o Programa Escola em Tempo Integral, instituído pela Lei nº 14.640, 31 de julho de 2023, que visa fomentar a criação de matrículas em tempo integral em todas as etapas e modalidades da educação básica, priorizando as escolas que atendam estudantes em situação de maior vulnerabilidade socioeconômica, na perspectiva da educação integral.

3.2.2. Coordenado pela Secretaria de Educação Básica (SEB) do Ministério da Educação (MEC), o programa busca o cumprimento da Meta 6 do Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024, política de Estado construída pela sociedade e aprovada pelo parlamento brasileiro.

3.3. Das Entidades Participantes:

3.3.1. São entidades participantes do presente certame:

CNPJ	ENTIDADE
82.939.232/0001-74	Município de Campos Novos

3.4. Da Execução:

3.4.1. O prazo para início execução do serviço, se dará 15 dias após a assinatura do contrato

e emissão da solicitação de fornecimento com o devido empenho;

3.4.2. Cursos serão realizados nas dependências da Escola Municipal de Ensino Fundamental, Novos Campos, situada na Rua Assis Camargo Costa, Bairro Boa Vista, saída para Tangará;

3.4.3. Os cursos serão realizados em dias da semana em horários a serem definidos pela Secretária de Educação e Cultura juntamente com o SESI;

3.4.4. Os cursos estão previstos para serem ofertados nos meses de fevereiro á dezembro de 2025;

3.4.5. O conteúdo programático dos módulos ofertados são os que seguem abaixo:

3.4.5.1. *Curso Maker Start Teens:*

a. Ministrado para 6 turmas (6ºA, 6ºB, 7ºA, 7ºB, 8º e 9º), com até 30(trinta) alunos por turma;

b. Será realizado um turno matutino ou vespertino, com encontros de 4 (quatro) horas, com início e termino conforme horário de funcionamento da escola

c. A carga horária prevista é de 440 horas/turma;

d. Como pré-requisito os alunos deverão ter 10 anos completos e ensino fundamental incompleto;

e. Habilidades Previstas:

I - Módulo Softs Skills

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

II - Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos

de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.

- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.
- Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e eletrônicos, bem como sistemas de automação, para compreender as tecnologias contemporâneas, avaliando seus impactos sociais, culturais e ambientais, e contextualizando suas características nas diversas aplicações.
- Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, vídeo minuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, playlists comentadas etc. para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.
- Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.

- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida cotidiana e ao mundo do trabalho.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.
- Representar e/ou prototipar figuras, planos em 2D e 3D e/ou objetos através de suas projeções mediante adoção de tecnologias.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.
- Explorar as TDIC, compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado às práticas de linguagem em diferentes contextos.

3.4.5.2. *Curso Maker Startup Teens, Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário*

- a. Ministrado para 3 turmas (6º e 7º ano), com até 30(trinta) alunos por turma;
- b. Será realizado com encontros de 4 (quatro) horas semanais, com dias e horários a definir
- c. A carga horária prevista é de 160 horas por curso;
- d. Como pré-requisito os alunos deverão ter 10 anos completos e ensino fundamental incompleto;
- e. Habilidades Previstas:
 - I – Curso Maker Startup Teens:
 - a) Módulo Softs Skills
 - Autonomia e Colaboração

- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida cotidiana e ao mundo do trabalho.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.

- Representar e/ou prototipar figuras, planos em 2D e 3D e/ou objetos através de suas projeções mediante adoção de tecnologias.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos

II – Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário:

a) Módulo Soft Skills:

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.
- Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e eletrônicos, bem como sistemas de automação, para compreender as tecnologias contemporâneas, avaliando seus impactos sociais, culturais e ambientais, e contextualizando suas características nas diversas aplicações.

- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida cotidiana e ao mundo do trabalho

III - Curso Maker Tecnologia e Mídias Intermediário:

a) Módulo Soft Skills:

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills:

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital,

individual e coletiva, e socioambiental.

- Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, videominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, playlists comentadas etc. para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.

3.5. Da Subcontratação

3.5.1. Não será admitida a subcontratação do objeto.

4. REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

4.1. **Dos documentos de habilitação:**

4.1.1. Para fornecimento do objeto/prestação do serviço pretendido, a pessoa jurídica contratada deverá comprovar que atua em ramo de atividade compatível com o objeto da licitação, bem como apresentar documentos que comprovem a regularidade jurídica, fiscal e trabalhista

5. MODELO DE EXECUÇÃO DO OBJETO

5.1. A contratação com a pessoa jurídica contratada deverá ser formalizada com a celebração de Contrato Administrativo;

5.2. A contagem do prazo para fornecimento dos serviços objeto desta contratação terá início a partir da notificação ao fornecedor acerca da emissão do empenho da Solicitação de Fornecimento ou da assinatura do contrato.

5.3. Constituem obrigações da CONTRATADA:

- a. Após a convocação, realizar a assinatura do contrato no prazo estabelecido, sob pena de aplicação das sanções previstas;
- b. Cumprir todas as obrigações constantes no Termo de Dispensa, seus anexos e sua proposta, assumindo como exclusivamente seus os riscos e as despesas decorrentes da boa e perfeita execução do objeto;
- c. Não transferir a outrem a execução do objeto e demais obrigações avançadas;
- d. Entregar o (s) objeto (s) de acordo com as especificações exigidas no Termo de Dispensa e seus anexos, na forma, nos locais e dentro do prazo determinado;
- e. Manter, durante toda execução do Contrato, em compatibilidade com as obrigações por ela assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação;
- f. Responsabilizar-se por todos os custos, diretos e indiretos, que incidem na execução do objeto;
- g. Reparar, corrigir, remover, reconstruir ou substituir, às suas expensas, no total ou em parte, o objeto que vier a ser recusado em razão de vícios, defeitos ou incorreções resultantes de sua execução ou de materiais e produtos nela empregados;

- h. Indicar, por escrito, o nome, o telefone e o e-mail do preposto que será responsável por realizar e receber as comunicações do fiscal e/ou gestor do contrato;
- i. Responsabilizar-se pelos danos causados diretamente à Administração ou a terceiros em razão da execução do objeto;
- j. Responsabilizar-se pelo pagamento dos encargos tributários, sociais, fiscais, trabalhistas, previdenciários, securitários e de gerenciamento, resultantes do fornecimento do objeto;
- k. Cumprir as exigências de reserva de cargos prevista em lei, bem como em outras normas específicas, para pessoa com deficiência, para reabilitado da Previdência Social e para aprendiz;
- l. Exigir dos órgãos requisitantes, a Solicitação e a respectiva Nota de Empenho para a efetiva liberação dos serviços solicitados;

5.4. Constituem obrigações da CONTRATANTE

- a. Designar servidor para exercer a função de fiscalização e acompanhamento da execução do contrato;
- b. Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas no Termo de Dispensa e seus anexos;
- c. Verificar minuciosamente, no prazo fixado, a conformidade dos bens recebidos provisoriamente com as especificações constantes do Edital e da proposta, para fins de aceitação e recebimento definitivo;
- d. Comunicar à contratada, por escrito, sobre imperfeições, falhas ou irregularidades verificadas no objeto fornecido, para que seja substituído, reparado ou corrigido;
- e. Efetuar o pagamento à proponente vencedora no valor correspondente ao fornecimento/execução do objeto, no prazo e forma estabelecidos no Termo de Dispensa e Anexos;
- f. Emitir a Solicitação e a respectiva Nota de Empenho e comunicar à contratada para que efetue a prestação do serviço.

6. MODELO DE GESTÃO DO CONTRATO

6.1. A gestão e a fiscalização do objeto contratado serão realizadas conforme o disposto no Decreto Municipal 9.386/2023, que “Regulamenta o § 3º do art. 8º da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, para disciplinar a atuação de agentes públicos no desempenho de atividades de agente de contratação, membro de comissão de contratação, equipe de apoio, gestor e fiscal do contrato no âmbito da administração pública municipal direta, autárquica e fundacional”.

6.2. As comunicações serão realizadas pelo fiscal ou gestor do contrato ao preposto indicado pela contratada.

6.2.1. A fiscalização do contrato ficará a cargo da servidora: Mairi Ribeiro Suzana

7. CRITÉRIOS DE PAGAMENTO

7.1. O valor contratado será pago em 11 (onze) parcelas mensais de fevereiro à dezembro/2025.

7.2. O pagamento será realizado em até 30 (trinta) dias, contados da prestação de serviço, mediante apresentação da nota fiscal;

7.3. Caso o objeto seja recusado por estar em desacordo com as especificações, o prazo para pagamento será contado a partir da data de substituição ou adequação do bem e/ou serviço;

7.4. A Nota Fiscal deverá ser emitida de acordo com a Solicitação de Fornecimento, indicar o número da Solicitação correspondente, bem como indicar o nome do banco e número da conta bancária para pagamento.

7.5. Caso o objeto seja recusado por estar em desacordo com as especificações, ou haja divergência/erro na emissão da nota fiscal, o prazo para pagamento será contado a partir da data de substituição ou adequação dos mesmos;

7.6. A conta corrente deverá estar em nome da CONTRATADA.

7.7. Nenhum pagamento será efetuado à CONTRATADA enquanto pendente de liquidação, qualquer obrigação que lhe for imposta, em virtude de penalidade contratual (multa) ou em razão de inadimplência referente à execução do objeto contratual, sem que isso gere direito ao pleito de reajustamento de preços ou à correção monetária.

7.8. Serão retidos na fonte os tributos e as contribuições elencados nas disposições determinadas pelos órgãos fiscais e fazendários, em conformidade com as instruções normativas vigentes.

7.9 Em caso de atraso no pagamento por parte da Prefeitura de Campos Novos, o valor do montante será atualizado financeiramente, e acordo com o Índice Nacional de Preços ao Consumidor–INPC(IBGE), desde a data do seu vencimento até o dia do efetivo pagamento, e será pago por meio de crédito em conta corrente, mediante Ordem Financeira e apresentação de nota de débito ou fatura.

8. FORMA E CRITÉRIO DE SELEÇÃO DO FORNECEDOR

8.1. A seleção do fornecedor se dará mediante DISPENSA DE LICITAÇÃO, com fundamento no inciso XV, artigo 75, da Lei Federal nº 14.1333/2021

9. DO VALOR DA CONTRATAÇÃO

9.1. O valor total da contratação será de **R\$ 627.119,90** (Seiscentos e vinte e sete mil, cento e dezenove reais e noventa centavos), sendo:

- a) R\$ 530.640,00 (quinhentos e trinta mil, seiscentos e quarenta reais) para Oficinas Maker – Integrado ao Currículo: Maker Start Teens – 440 horas/aula; e
- b) R\$ 96.479,90 (noventa e seis mil, quatrocentos e setenta e nove reais e noventa centavos) para Oficinas Maker – Itinerários Formativos: Maker Startup Teens, 160 horas/aula, Maker Tecnologia e Robótica Intermediário 160 horas/aula e Maker Tecnologia e Comunicação e Mídias Intermediário 160 horas/aula.

10. ADEQUAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

10.1. As despesas decorrentes da execução do objeto correrão à conta da(s) seguinte (s) rubrica (s) orçamentária (s):

Orgão	<i>Departamento do Ensino Fundamental</i>	
Programa	<i>Educação</i>	
Ação	<i>Manutenção do Departamento de Ensino Fundamental</i>	
Despesa	63	3.3.90.00.00 / 1.500.0000.0036

Campos Novos/SC, 05 de fevereiro de 2025.

ELENICE APARECIDA OLIVEIRA FONARA
SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
MUNICÍPIO DE CAMPOS NOVOS

PROCESSO LICITATÓRIO Nº 09/2025

DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 02/2025

ANEXO II

MINUTA DE CONTRATO

CONTRATO ADMINISTRATIVO Nº ____/____

Aos dias ____ do mês de ____ de ____, de um lado, o **MUNICÍPIO DE CAMPOS NOVOS/SC** pessoa jurídica de direito público, com sede na ____, na Cidade de ____, Estado _____ inscrito no CNPJ sob o nº _____ neste ato representado pela Secretária Municipal de Educação e Cultura, Sra. _____ portador(a) da Carteira de Identidade nº _____ e inscrito(a) no CPF/MF sob nº _____, neste ato denominada simplesmente **CONTRATANTE**, e, de outro lado, o SESI - Serviço Social da Indústria de Campos Novos, inscrito no CNPJ sob o nº 03.774.688/0051-14, com sede na Avenida Juscelino Kubitschek, bairro Senhor Nossa Senhora de Lourdes, no município de Campos Novos - SC, CEP 89620-000, neste ato representada _____, adiante simplesmente **CONTRATADA**, firmam o presente Contrato de Fornecimento do Sistema de Ensino Aprende Brasil, devidamente autorizado pelo **Processo de Dispensa nº _____**, que se regerá pela Lei nº 14.133, de 01/04/2021, alterações posteriores e demais legislações pertinentes, bem como pelas cláusulas e condições seguintes:

CLÁUSULA PRIMEIRA – OBJETO CONTRATUAL

1.1. **CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS EDUCACIONAIS PARA MINISTRAR CURSO DE OFICINAS MAKER – INTEGRADO AO CURRÍCULO: MAKER START TEENS E OFICINAS MAKER – ITINERÁRIOS FORMATIVOS: CURSO MAKER STARTUP TEENS, CURSO MAKER TECNOLOGIA E ROBÓTICA INTERMEDIÁRIO E MAKER TECNOLOGIA E MÍDIAS INTERMEDIÁRIO.**

CLÁUSULA SEGUNDA – REGIME DE EXECUÇÃO

- 2.1. O prazo para início execução do serviço, se dará 15 dias após a assinatura do contrato e emissão da solicitação de fornecimento com o devido empenho;
- 2.2. Cursos serão realizados nas dependências da Escola Municipal de Ensino Fundamental, Novos Campos, situada na Rua Assis Camargo Costa, Bairro Boa Vista, saída para Tangará;
- 2.3. Os cursos serão realizados em dias da semana em horários a serem definidos pela Secretária de Educação e Cultura juntamente com o SESI;
- 2.4. Os cursos estão previstos para serem ofertados nos meses de fevereiro á dezembro de 2025;

2.5.O conteúdo programático dos módulos ofertados são os que seguem abaixo:

2.5.1 *Curso Maker Start Teens:*

a. Ministrado para 6 turmas (6ºA,6ºB, 7ºA, 7ºB, 8º e 9º), com até 30(trinta) alunos por turma

b. Será realizado um turno matutino ou vespertino, com encontros de 4 (quatro) horas, com início e termino conforme horário de funcionamento da escola

c. A carga horária prevista é de 440 horas/turma;

Como pré-requisito os alunos deverão ter 10 anos completos e ensino fundamental incompleto;

I - Módulo Softs Skills

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

II - Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.

- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.

- Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e eletrônicos, bem como sistemas de automação, para compreender as tecnologias contemporâneas, avaliando seus impactos sociais, culturais e ambientais, e contextualizando suas características nas diversas aplicações.

- Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, vídeo minuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, playlists comentadas etc. para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.

- Avaliar os benefícios e os riscos à saúde e ao ambiente, considerando a composição, a toxicidade e a reatividade de diferentes materiais e produtos, como também o nível de exposição a eles, posicionando-se criticamente e propondo soluções individuais e/ou coletivas para seus usos e descartes responsáveis.

- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.

- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos

contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.

- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida cotidiana e ao mundo do trabalho.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.
- Representar e/ou prototipar figuras, planos em 2D e 3D e/ou objetos através de suas projeções mediante adoção de tecnologias.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.
- Explorar as TDIC, compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado às práticas de linguagem em diferentes contextos.

2.5.2 *Curso Maker Startup Teens, Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário*

- f. Ministrado para 3 turmas (6º e 7º ano), com até 30(trinta) alunos por turma;
- g. Será realizado com encontros de 4 (quatro) horas semanais, com dias e horários a definir
- h. A carga horária prevista é de 160 horas por curso;
- i. Como pré-requisito os alunos deverão ter 10 anos completos e ensino fundamental incompleto;

I – Curso Maker Startup Teens:

a) Módulo Softs Skills

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de

situações-problema sob uma perspectiva científica.

- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida quotidiana e ao mundo do trabalho.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.
- Representar e/ou prototipar figuras, planos em 2D e 3D e/ou objetos através de suas projeções mediante adoção de tecnologias.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos

II – Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário:

a) Módulo Soft Skills:

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de

equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.

- Investigar e analisar o funcionamento de equipamentos elétricos e eletrônicos, bem como sistemas de automação, para compreender as tecnologias contemporâneas, avaliando seus impactos sociais, culturais e ambientais, e contextualizando suas características nas diversas aplicações.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados, direitos autorais, lógica, programação e robótica.
- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Produzir e interpretar diferentes tipos de informação para ampliar o conhecimento sobre aspectos quantitativos e espaciais da realidade, bem como para resolver problemas relacionados à vida cotidiana e ao mundo do trabalho

III - Curso Maker Tecnologia e Mídias Intermediário:

a) Módulo Soft Skills:

- Autonomia e Colaboração
- Capacidade de Solucionar
- Valorização da Diversidade
- Inteligência Emocional
- Comunicação e Pensamento Crítico
- Criatividade

b) Módulo Hard Skills:

- Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.
- Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, para justificar o uso de equipamentos e comportamentos de segurança, visando às integridades física, digital, individual e coletiva, e socioambiental.
- Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, videominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, podcasts, playlists comentadas etc. para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.
- Conhecer, relacionar e/ou aplicar fundamentos de inteligência artificial, jogos digitais, modelagem digital, realidade virtual, redes sociais, marketing digital, estrutura de dados,

direitos autorais, lógica, programação e robótica.

- Explorar, investigar, comunicar, programar e/ou implementar algoritmos em diversos contextos, incluindo robótica, automação, jogos digitais e aplicativos. Além disso, planejar e desenvolver experimentos, projetos, dispositivos, aplicativos, hardware, softwares, jogos digitais ou protótipos, aplicando conhecimentos tecnológicos em todas as etapas do processo. Desenvolvendo a expertise em criar e produzir elementos multimídia, como imagem, áudio, vídeo, mídias interativas, animação digital, roteiros e narrativas.
- Utilizar tecnologia para construir, ler e/ou interpretar, materiais multissemióticos, por meio de comunicações orais ou escritas.
- Utilizar diferentes linguagens, softwares e mídias de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas digitais e ambientes colaborativos, para criar produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas, de construção individual e/ou coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.

CLAUSULA TERCEIRA – DO RECEBIMENTO

3.1. O recebimento do objeto dar-se-á definitivamente logo após a conclusão dos serviços, uma vez verificada a execução satisfatória dos serviços, mediante termo de recebimento definitivo, ou recibo apostado na nota fiscal, firmado pelo fiscal do contrato.

3.2. O serviço poderá ser rejeitado, no todo ou em parte, quando em desacordo com as especificações contidas neste Termo de Referência e na proposta.

3.3. Havendo rejeição dos serviços, no todo ou em parte, o contratado deverá refazê-los no prazo estabelecido pela Administração, observando as condições estabelecidas para a prestação.

3.4. Na impossibilidade de serem refeitos os serviços rejeitados, ou na hipótese de não serem os mesmos executados, o valor respectivo será descontado da importância devida à contratada, sem prejuízo da aplicação das sanções cabíveis.

3.5. Em caso de irregularidade não sanada pela contratada, a contratante reduzirá a termo os fatos ocorridos para aplicação de sanções.

3.6. O recebimento provisório ou definitivo não excluirá a responsabilidade civil pela solidez e pela segurança do serviço nem a responsabilidade ético-profissional pela perfeita execução do contrato, nos limites estabelecidos pela lei ou pelo contrato.

CLÁUSULA QUARTA – DA QUANTIDADE ESTIMADA E VALORES

4.1. A especificação dos itens e os quantitativos a serem contratados constam na tabela abaixo:

ITEM	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
01	<i>Curso Maker Start Teens – Cursos ministrados a turmas integradas ao currículo - 6º ao 9º ano</i>	11	Mês	48.240,00	530.640,00

02	<i>Curso Maker Startup Teens, Curso Maker Tecnologia e Robótica Intermediário e Curso Maker Tecnologia, Comunicação e Mídias Intermediário - turmas itinerários formativos 6º e 7º</i>	11	Mês	8.770,90	96.479,90
Valor Total Anual				R\$ 627.119,90	

4.2. O valor total de despesas estimado para a contratação é de **R\$ 627.119,90**

4.3. (Seiscentos e vinte sete mil, cento e dezenove reais e noventa centavos).

CLÁUSULA QUINTA – DO PAGAMENTO

5.1. O valor contratado será pago em 11 (onze) parcelas mensais de fevereiro à dezembro/2025.

5.2. O pagamento será realizado em até 30 (trinta) dias, contados da prestação de serviço, mediante apresentação da nota fiscal;

5.3. Caso o objeto seja recusado por estar em desacordo com as especificações, o prazo para pagamento será contado a partir da data de substituição ou adequação do bem e/ou serviço;

5.4. A Nota Fiscal deverá ser emitida de acordo com a Solicitação de Fornecimento, indicar o número da Solicitação correspondente, bem como indicar o nome do banco e número da conta bancária para pagamento.

5.5. Caso o objeto seja recusado por estar em desacordo com as especificações, ou haja divergência/erro na emissão da nota fiscal, o prazo para pagamento será contado a partir da data de substituição ou adequação dos mesmos;

5.6. A conta corrente deverá estar em nome da CONTRATADA.

5.7. Nenhum pagamento será efetuado à CONTRATADA enquanto pendente de liquidação, qualquer obrigação que lhe for imposta, em virtude de penalidade contratual (multa) ou em razão de inadimplência referente à execução do objeto contratual, sem que isso gere direito ao pleito de reajustamento de preços ou à correção monetária.

5.8. Serão retidos na fonte os tributos e as contribuições elencados nas disposições determinadas pelos órgãos fiscais e fazendários, em conformidade com as instruções normativas vigentes.

5.9. Em caso de atraso no pagamento por parte da Prefeitura de Campos Novos, o valor do montante será atualizado financeiramente, e acordo com o Índice Nacional de Preços ao Consumidor–INPC (IBGE), desde a data do seu vencimento até o dia do efetivo pagamento, e será pago por meio de crédito em conta corrente, mediante Ordem Financeira e apresentação de nota de débito ou fatura.

CLÁUSULA SEXTA - RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

6.1 A CONTRATANTE compromete-se a empenhar os valores decorrentes deste contrato de prestação de serviços de acordo com a dotação orçamentária:

Orgão	Departamento do Ensino Fundamental		
Programa	Educação		
Ação	Manutenção do Departamento de Ensino Fundamental		
Despesa	63	3.3.90.00.00 / 1.500.1001.0001	

CLÁUSULA SÉTIMA – DA VIGÊNCIA E PRORROGAÇÃO

7.1. O prazo de vigência do presente instrumento será até 31 de dezembro de 2025, podendo ser prorrogado nos termos da Lei Federal 14.133/21.

7.2. Eventuais alterações contratuais obedecerão ao disposto na Minuta Contratual e no artigo 124 e da Lei Federal nº 14.1333/2021.

CLÁUSULA OITAVA – DO REAJUSTE

8.1. Os preços praticados serão fixos e irrevogáveis pelo período de 12 (doze) meses, contados a partir da data do orçamento estimado.

8.2. Decorridos 12 (doze) meses do orçamento estimado, o valor contratado será reajustado, caso necessário, mediante a aplicação do INPC (Índice Nacional de Preços ao Consumidor) ou outro que venha a substituí-lo.

8.3. Nos reajustes subsequentes ao primeiro, o intervalo mínimo de um ano será contado a partir dos efeitos financeiros do último reajuste.

8.4. O pedido de reajuste deverá ser pleiteado até o término do contrato ou até a data da prorrogação contratual subsequente.

8.5. A concessão do reajuste será formalizada por despacho da autoridade competente e registrada no contrato por apostilamento.

CLÁUSULA NONA – DAS OBRIGAÇÕES

9.1. Constituem obrigações da CONTRATADA

a. Após a convocação, realizar a assinatura do contrato no prazo estabelecido, sob pena de aplicação das sanções previstas;

b. Cumprir todas as obrigações constantes no Termo de Dispensa, seus anexos e sua proposta, assumindo como exclusivamente seus os riscos e as despesas decorrentes da boa e perfeita execução do objeto;

c. Não transferir a outrem a execução do objeto e demais obrigações avançadas;

d. Entregar o (s) objeto (s) de acordo com as especificações exigidas no Termo de Dispensa e seus anexos, na forma, nos locais e dentro do prazo determinado;

e. Manter, durante toda execução do Contrato, em compatibilidade com as obrigações por ela assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação;

f. Responsabilizar-se por todos os custos, diretos e indiretos, que incidem na execução do objeto;

g. Reparar, corrigir, remover, reconstruir ou substituir, às suas expensas, no total ou em parte, o objeto que vier a ser recusado em razão de vícios, defeitos ou incorreções resultantes de sua execução ou de materiais e produtos nela empregados;

- h. Indicar, por escrito, o nome, o telefone e o e-mail do preposto que será responsável por realizar e receber as comunicações do fiscal e/ou gestor do contrato;
- i. Responsabilizar-se pelos danos causados diretamente à Administração ou a terceiros em razão da execução do objeto;
- j. Responsabilizar-se pelo pagamento dos encargos tributários, sociais, fiscais, trabalhistas, previdenciários, securitários e de gerenciamento, resultantes do fornecimento do objeto;
- k. Cumprir as exigências de reserva de cargos prevista em lei, bem como em outras normas específicas, para pessoa com deficiência, para reabilitado da Previdência Social e para aprendiz;
- l. Exigir dos órgãos requisitantes, a Solicitação e a respectiva Nota de Empenho para a efetiva liberação dos serviços solicitados;

9.2 Constituem obrigações da CONTRATANTE

- a. Designar servidor para exercer a função de fiscalização e acompanhamento da execução da ata de registro de preços e/ou contrato;
- b. Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas no Edital e seus anexos;
- c. Verificar minuciosamente, no prazo fixado, a conformidade dos bens recebidos provisoriamente com as especificações constantes do Edital e da proposta, para fins de aceitação e recebimento definitivo;
- d. Comunicar à contratada, por escrito, sobre imperfeições, falhas ou irregularidades verificadas no objeto fornecido, para que seja substituído, reparado ou corrigido;
- e. Efetuar o pagamento à proponente vencedora no valor correspondente ao fornecimento/execução do objeto, no prazo e forma estabelecidos no Edital;
- f. Emitir a Solicitação e a respectiva Nota de Empenho e comunicar à contratada para que efetue a entrega do bem ou prestação do serviço.

CLÁUSULA DÉCIMA – FISCALIZAÇÃO

10.1. A gestão e a fiscalização do objeto contratado serão realizadas conforme o disposto no Decreto Municipal 9.386/2023, que “Regulamenta o § 3º do art. 8º da Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, para disciplinar a atuação de agentes públicos no desempenho de atividades de agente de contratação, membro de comissão de contratação, equipe de apoio, gestor e fiscal do contrato no âmbito da administração pública municipal direta, autárquica e fundacional”.

10.2. As comunicações serão realizadas pelo fiscal ou gestor do contrato ao preposto indicado pela contratada.

10.2.1. A fiscalização do contrato ficará a cargo da servidora: Mairi Ribeiro Suzana

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA – DAS EXTINÇÃO

11.1. Constituirão motivos para extinção do Contrato, a qual deverá ser formalmente motivada nos autos do processo, assegurados o contraditório e a ampla defesa, as situações descritas no art. 137 da Lei nº 14.133/2021.

11.2. A CONTRATADA terá direito à extinção do Contrato, em caso de atraso superior a 2 (dois) meses, contados da emissão da nota fiscal, dos pagamentos ou de parcelas de pagamentos devidos pela CONTRATANTE, por despesas relativas aos fornecimentos,

conforme previsão contida no art. 137, §2º, IV, da Lei nº 14.133/2021.

11.3. Na hipótese referida no §1º, acima, a CONTRATADA poderá optar pela suspensão do cumprimento das obrigações assumidas, consoante facultado no art. 137, §3º, II, da Lei nº 14.133/2021.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA – DAS INFRAÇÕES E SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

12.1. Sem prejuízo das responsabilidades civil e criminal previstas na legislação brasileira vigente e da faculdade de rescisão contratual, o Município poderá aplicar sanções de natureza moratória e punitiva à Contratada, diante do não cumprimento das cláusulas contratuais, nos termos previstos no artigo 155 e seguintes da Lei nº 14.133/2021, garantida a prévia defesa, aplicar à Contratada as seguintes sanções:

I. Advertência, aplicada exclusivamente pela infração administrativa prevista no inciso I do caput do art. 155 da Lei Federal nº 14.133/2021 aplicado a este certame, quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave.

II. Multa, que será deduzida dos respectivos créditos, garantia prestada ou cobrados administrativamente ou judicialmente, correspondente a:

1º) **1% (um por cento)** do valor do contrato ou solicitação de fornecimento por dia que exceder ao prazo para entrega do objeto, até o limite de 15% (quinze por cento);

2º) **15% (quinze por cento)** do valor total da proposta, no caso de:

- a. dar causa à inexecução parcial do contrato;
- b. deixar de entregar a documentação exigida para o certame;
- c. não celebrar o contrato ou não entregar a documentação exigida para a contratação, quando convocado dentro do prazo de validade de sua proposta;
- d. ensejar o retardamento da execução ou da entrega do objeto da licitação sem motivo justificado;

3º) **20% (vinte por cento)** do valor total da proposta, no caso de:

- a. dar causa à inexecução parcial do contrato que cause grave dano à Administração, ao funcionamento dos serviços públicos ou ao interesse coletivo;
- b. não manter a proposta, salvo em decorrência de fato superveniente devidamente justificado;

4º) **30% (trinta por cento)** do valor total da proposta, no caso de:

- a. dar causa à inexecução total do contrato;
- b. apresentar declaração ou documentação falsa exigida para o certame ou prestar declaração falsa durante a licitação ou a execução do contrato;
- c. fraudar a licitação ou praticar ato fraudulento na execução do contrato;
- d. comportar-se de modo inidôneo ou cometer fraude de qualquer natureza;
- e. praticar atos ilícitos com vistas a frustrar os objetivos da licitação;
- f. praticar ato lesivo previsto no art. 5º da Lei nº 12.846, de 1º de agosto de 2013.

III. Impedimento de licitar e contratar, que será aplicada ao responsável pelas infrações administrativas previstas nos incisos II, III, IV, V, VI e VII do caput do art. 155 da Lei Federal nº 14.133/2021 quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave, e

impedirá o responsável de licitar ou contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta do Município de Campos Novos, pelo prazo máximo de 3 (três) anos.

IV. Declaração de inidoneidade para licitar ou contratar, que será aplicada ao responsável pelas infrações administrativas previstas nos incisos VIII, IX, X, XI e XII do caput do art. 155 da Lei Federal nº 14.133/2021, bem como pelas infrações administrativas previstas nos incisos II, III, IV, V, VI e VII do caput do referido artigo que justifiquem a imposição de penalidade mais grave que a sanção referida no subitem anterior, e impedirá o responsável de licitar ou contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta de todos os entes federativos, pelo prazo mínimo de 3 (três) anos e máximo de 6 (seis) anos.

12.2. A sanção de multa poderá ser cumulada com as demais sanções.

12.3. As sanções de advertência e inidoneidade não são cumulativas entre si, mas poderão ser aplicadas juntamente com as multas e/ou com a Cláusula Penal no caso de rescisão.

12.4. As sanções administrativas somente serão aplicadas mediante regular processo administrativo, assegurada a ampla defesa e o contraditório;

12.5. Independentemente das sanções legais cabíveis, o Licitante ficará sujeito, ainda, à composição das perdas e danos causados à Administração pelo descumprimento das obrigações licitatórias e/ou contratuais.

12.6. Na aplicação da sanção de multa, será facultada a defesa do interessado no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de sua intimação.

12.7. A aplicação das sanções impedimento de licitar e contratar e declaração de inidoneidade requererá a instauração de processo de responsabilização, a ser conduzido por comissão composta de 2 (dois) ou mais servidores estáveis, que avaliará fatos e circunstâncias conhecidos e intimará o licitante ou o contratado para, no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data de intimação, apresentar defesa escrita e especificar as provas que pretenda produzir.

12.8. Na hipótese de deferimento de pedido de produção de novas provas ou de juntada de provas julgadas indispensáveis pela comissão, o licitante ou o contratado poderá apresentar alegações finais no prazo de 15 (quinze) dias úteis, contado da data da intimação.

12.9. Serão indeferidas pela comissão, mediante decisão fundamentada, provas ilícitas, impertinentes, desnecessárias, protelatórias ou intempestivas.

12.10. Assegurado o direito à defesa prévia e ao contraditório, e após exaurida a fase recursal, a aplicação da sanção será formalizada por despacho motivado, cujo extrato deverá ser publicado no Diário Oficial dos Municípios do Estado de Santa Catarina (DOM/SC) e encaminhado ao Controle Interno do Município para adoção das providências cabíveis.

CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA – VINCULAÇÃO AO TERMO DE DISPENSA DE LICITAÇÃO

13.1. A presente contratação vincula-se ao Processo nº 09/2025, Dispensa de Licitação nº 02/2025.

CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA – LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

14.1. Aplicam-se à execução deste Contrato a Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021, no que couber, os preceitos de Direito Público e, supletivamente, os Princípios da Teoria

Geral dos Contratos e as disposições de Direito Privado.

14.2. Os casos omissos serão resolvidos à luz da Lei 14.133/21 e suas alterações, recorrendo-se à analogia, aos costumes e aos princípios gerais do direito.

14.3. Fazem parte deste contrato, independentemente de transcrição, a proposta da CONTRATADA e o Edital com seus anexos, cujo teor é de conhecimento das partes contratantes.

CLÁUSULA DÉCIMA QUINTA – DO FORO

15.1. As partes se obrigam, por si e seus sucessores, ao fiel cumprimento de todas as cláusulas e condições deste Contrato e seus anexos, e elegem o Foro da sede da CONTRATANTE, para a solução de questões decorrentes deste instrumento.

15.2. E, por estarem justas e contratadas, lavra-se o presente termo de Contrato, em 02 (duas) vias de igual teor e forma, para que produza os devidos efeitos, assinado na presença das testemunhas abaixo nomeadas, obrigando-se ao fiel cumprimento de suas obrigações.

Campos Novos – SC, ____ de _____ de 2025.

MUNICÍPIO DE CAMPOS NOVOS/SC

CONTRATANTE

CONTRATADA CNPJ

TESTEMUNHAS:
