

Ofício nº 2024.11.29.01

Pereiro/CE, 29 de Novembro de 2024.



À  
PREFEITURA MUNICIPAL DE REDENÇÃO/CE

A(o) Ilmo(a) Sr(a).  
**JANE CLEIA PEREIRA DA COSTA** /Secretária  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO - ÓRGÃO GERENCIADOR DA ARP.**

E-mail: [licitação@redenção.ce.gov.br](mailto:licitação@redenção.ce.gov.br)

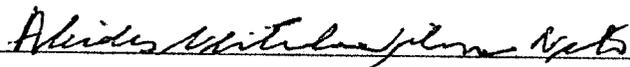
Assunto: Solicitação de **AUTORIZAÇÃO** para Adesão à Ata do Registro nº 011/2024 PE SRP decorrente do **PREGÃO ELETRÔNICO nº 011/2024 E SRP.**

Senhora Secretária,

Ao cumprimentá-la cordialmente, dirijo-me a V. Sa., para solicitar **AUTORIZAÇÃO** de Adesão a Ata do Registro de Preços referida acima, conforme itens e quantidades, em anexo, da **Ata do Registro nº 011/2024PE SRP**, decorrente do **Pregão Eletrônico nº 011/2024PE SRP**, do Município de **REDENÇÃO-CE**, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS PARA AQUISIÇÃO DE LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL ENSINO**, para tanto requeremos autorização para fazer uso da referida Ata de Registro de Preços, bem como cópia das seguintes peças do processo licitatório originário da **Pregão Eletrônico nº 011/2024PE SRP.**

- Edital e anexos;
- Publicação do Edital;
- Proposta vencedora adequada;
- Ata do Registro de Preços e publicações;
- Documentação da empresa vencedora; e
- Homologação e publicações;

Aguardamos o pronunciamento de Vossa Senhoria primeiramente através do endereço de e-mail: [educ@educ.pereiro.ce.gov.br](mailto:educ@educ.pereiro.ce.gov.br) OU [alcides\\_ce@hotmail.com](mailto:alcides_ce@hotmail.com)  
Atenciosamente,



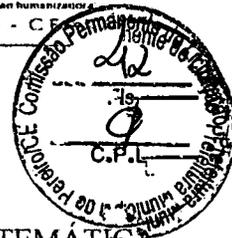
Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário Municipal de Educação e Desporto  
Pereiro/CE

Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário Municipal de Educação  
Portaria 002/2021

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
AV. JOAO TERCEIRO DE SOUZA, 431  
PEREIRO-CE







Anexo ao Ofício nº 2024.11.06.01

**Objeto da Aquisição:** AQUISIÇÃO DE LABORATÓRIO MÓVEL E DIDÁTICO DE MATEMÁTICA PARA ATENDER AS NECESSIDADES DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E DESPORTO DO MUNICÍPIO DE PEREIRO/CE.

**Objeto da Ata de Origem:** REGISTRO DE PREÇOS PARA AQUISIÇÃO DE LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL ENSINO.

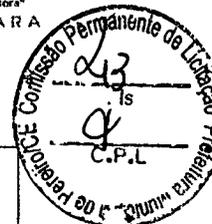
ITEM	ESPECIFICAÇÃO DO ITENS	UND	QUANT	VALOR UND	VALOR TOTAL
	1-LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE UNIDADE 4 110.000,00 440.000,00 MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 01 (UMA) - ESTANTE LABORATÓRIO MÓVEL - ELABORADO EM MATERIAL LEVE, COMPOSTA POR 3 MÓDULOS, CONSTRUÍDO EM FORMATO DE ESTANTE MOVEL COM CHASSI E RODÍZIOS. A MEDIDA DE CADA MÓDULO EXPOSITOR DEVE POSSIBILITAR O DESLOCAMENTO DO LABORATÓRIO MOVEL ENTRE SALAS DE AULAS COM PORTAS COM ATE 60 CM DE LARGURA. AS MEDIDAS SÃO MOVEL FECHADO, FRENTE: 0,90M, LATERAL: 0,60M, ALTURA:1.0M MOVEL ABERTO EM TRES ABAS, FRENTE: 1,80M, LATERAL: 0,60M, ALTURA: 1,0M. 04 (QUATRO) CONJUNTOS DE APROXIMADAMENTE 45 TIPOS DE JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS INTERDEPENDENTES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES E OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA DA BNCC. REPETIÇÃO DE 4 UNIDADES DE CADA TIPO DE JOGO SELECIONADO PARA DESENVOLVER AS HABILIDADES DA BNCC DE MATEMÁTICA PARA AO MENOS 4 GRUPOS DE ALUNOS, OU SEJA, AO MENOS 4 REPETIÇÕES DE CADA UM DOS APROXIMADAMENTE 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS.	01	04	R\$110.000,00	R\$ 440.000,00

6

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten mark]*

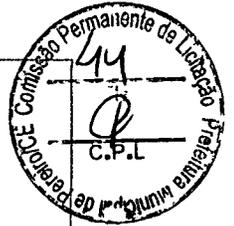
*[Handwritten mark]*



JOGO 1 - (EF06MA02) REPRESENTAÇÃO DOS NÚMEROS NATURAIS E DECIMAIS, NESTE JOGO. DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: CARACTERÍSTICAS LEITURA, ESCRITA E COMPARAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS E DE NÚMEROS RACIONAIS REPRESENTADOS NA FORMA DECIMAL. JOGO 2 - (EFD6MA05) BATALHA DA MULTIPLICAÇÃO X DIVISÃO. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NUMERO NATURAL. JOGO 3 - (EF06MA06) JOGO DOS MÚLTIPLOS E DIVISORES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL. JOGO 4 - (EF06MA07) E (EFO6MA08) DESAFIO DAS FRAÇÕES CIRCULARES. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: FRAÇÕES, SIGNIFICADOS (PARTE/TODO, QUOCIENTE), EQUIVALENCIA, COMPARAÇÃO, ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. JOGO 5 - (EF06MA10) E (EF06MA11) TRILHA DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS RACIONAIS. JOGO 6 - (EFO6MA16) BATALHA NAVAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PLANO CARTESIANO: ASSOCIAÇÃO DOS VÉRTICES DE UM POLÍGONO À PARES ORDENADOS. JOGO 7 - (EFOMA17) O SEGREDO DOS SÓLIDOS: PRISMAS E PIRAMIDES. NESTE JOGO CONTEMPLADOS SEGUINTE

O  
  
  
  



CONHECIMENTO: PRISMAS E PIRAMIDES: PLANIFICAÇÕES E RELAÇÕES ENTRE SEUS ELEMENTOS (VERTICES, FACES E ARESTAS). JOGO 8 - (EF06MA25) E (EF06MA27) JOGO DOS ÂNGULOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ANGULOS: NOÇÃO, USOS E MEDIDA. JOGO 9 - (EF06MA25) E (EF06MA27) DESAFIO ESTOCÁSTICO: O CAMINHO DAS POSSIBILIDADES? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE COMO A RAZÃO ENTRE O NÚMERO DE RESULTADOS FAVORAVEIS E O TOTAL DE RESULTADOS POSSIVEIS EM UM ESPAÇO AMOSTRAL EQUIPROVAVEL. JOGO 10 - (EF07MA01) BINGO DO MMC E MDC. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MULTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL. JOGO 11 - (EF07MA02) DESAFIANDO O FINANCEIRO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO

CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PORCENTAGENS E DE ACRESCIMOS E DECRESCIMOS SIMPLES. JOGO 12 - (EFO/MA03) RETA NUMÉRICA. NESTE JOGO DEVE SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NUMEROS INTEIROS: USOS, HISTÓRIA, ORDENAÇÃO, ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMERICA E OPERAÇÕES. JOGO 13 - (EF07MA11) E (EF07MA12) DOMINO DOS RACIONAIS, NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA E NA DECIMAL: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



NUMERICA E OPERAÇÕES. JOGO 14 - (EF07MA13) LINGUAGEM ALGÉBRICA. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM ALGÉBRICA VARIÁVEL E INCOGNITA. JOGO 15 - (EF07MA17) TRILHA DA PROPORCIONALIDADE. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PROBLEMAS ENVOLVENDO GRANDEZAS DIRETAMENTE PROPORCIONAIS E GRANDEZAS INVERSAMENTE PROPORCIONAIS. JOGO 16 - (EF07MA18) DOMINÓ DAS EQUAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 1º GRAU. JOGO 17 - (EF07MA21) TRANSFORMAÇÕES GEOMÉTRICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SIMETRIAS DE TRANSLAÇÃO, ROTAÇÃO E REFLEXÃO. JOGO 18 - (EF07MA31) E (EF07MA32) JOGO DAS ÁREAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUIVALÊNCIA DE ÁREA DE FIGURAS PLANAS: CÁLCULO DE ÁREAS DE FIGURAS QUE PODEM SER DECOMPOSTAS POR OUTRAS, CUJAS ÁREAS PODEM SER FACILMENTE DETERMINADAS COMO TRIANGULOS E QUADRILÁTEROS. JOGO 19 (EFO8MA05) E (EF07MA32) JOGO DOMINO DAS DIZIMAS PERIÓDICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: DIZIMAS PERIÓDICAS: FRAÇÃO GERATRIZ. JOGO 20 - (EFOMA02) DOMINO DAS POTÊNCIAS, NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO. JOGO 21 - (EFO8MA03) PRINCIPIO FUNDAMENTAL DOS

*Handwritten mark resembling a stylized '6' or '9'.*

*Handwritten initials 'P' and 'Q' with a checkmark below.*

MOVIMENTOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: O PRINCÍPIO MULTIPLICATIVO DA CONTAGEM. JOGO 22 - (EFO8MA04) DESAFIO DOS JUROS SIMPLES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO PORCENTAGEM E CONCEITO DE JUROS. JOGO 23 - (EFO8MA06) DE OLHO NAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. NESTE JOGO DEVEMSER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VALOR NUMERICO DE EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. JOGO 24 - (EFO8MADT) DESAFIO DA RETA NO PLANO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ASSOCIAÇÃO DE UMA EQUAÇÃO LINEAR DE 1º GRAU A UMA RETA NO PLANO CARTESIANO. JOGO 25 - (EFO8MA09) EQUAÇÃO DO 2º GRAU: APRENDA BRINCANDO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE CONHECIMENTO: EQUAÇÃO POLINOMIAL DE 2º GRAU DO TIPO  $AX^2 = B$ . JOGO 26 - (EFO8MA19) DESAFIO DAS ÁREAS E COMPRIMENTO DA CIRCUNFERÊNCIA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA. JOGO 27 - (EFO8MA25) DESAFIO DAS PROBABILIDADES POR MEIO DE FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DE TENDÊNCIA CENTRAL E DE DISPERSÃO. JOGO 28 - (EFO9MA01 - B) RETA DOS REAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA. JOGO



*[Handwritten signature]*

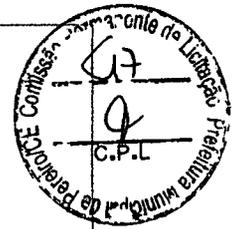
*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

29 - (EF09MA01 - C) DOMINÓ DOS CONJUNTOS NUMÉRICOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES. JOGO 30 - (EF09MA02) DOMINÓ DOS IRRACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS IRRACIONAIS: RECONHECIMENTO E LOCALIZAÇÃO DE ALGUNS NA RETA NUMÉRICA. JOGO 31 - (EF09MA09) FATORANDO EQUAÇÃO DO 2º GRAU. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RESOLUÇÃO DE EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 2º GRAU POR MEIO DE FATORAÇÕES. JOGO 32 - (EF09MA09) RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO. NESTE JOGO. DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETANGULO, TEOREMA DE PITÁGORAS: VERIFICAÇÕES EXPERIMENTAIS E DEMONSTRAÇÃO. JOGO 33 - (EF09MA17) DESAFIO DAS PROJEÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VISTAS ORTOGONAIS DE FIGURAS ESPACIAIS. JOGO 34 - (EF09MA19-B) DESAFIO DAS ÁREAS II. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA. JOGO 35 - (EF09MA19) DESAFIO DO VOLUME. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VOLUME DE PRISMAS E CILINDROS. JOGO 36 - (EF09MA20) DESAFIO DAS PROBABILIDADES: EVENTOS



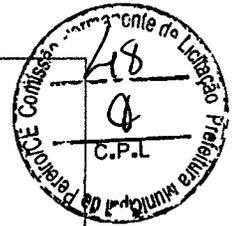
*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

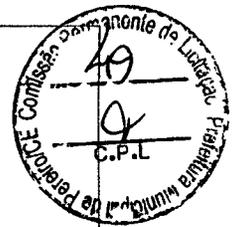
*[Handwritten signature]*



DEPENDENTES E INDEPENDENTES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ANÁLISE DE PROBABILIDADE DE EVENTOS ALEATÓRIOS: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES. JOGO 37 - (EF05MA01) SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: LEITURA, ESCRITA E ORDENAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS (DE ATÉ SEIS ORDENS). JOGO 38 - (EF04MA03), (EF04MA04) E (EF04MA05) ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. PROPRIEDADES DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO. JOGO 39 - (EF04MA06) E (EF04MA07) MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO E PROPRIEDADES DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. JOGO 40 - (EF05MA03). (EF05MA04) E (EF05MA05) DOMINO DAS FRAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS, EXPRESSOS NA FORMA DECIMAL E SUA REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA DOS NÚMEROS RACIONAIS: RECONHECIMENTO, SIGNIFICADOS, LEITURA E REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA. JOGO 41 - (EF05MA16) FIGURAS PLANAS E SÓLIDOS ESPACIAIS. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO CARACTERÍSTICAS DOS SÓLIDOS ESPACIAIS E DAS FIGURAS PLANAS. JOGO 42 - (EF05MA19 -B) E (EF05MA20) AREAS E PERÍMETROS.

*[Handwritten marks and signatures in the right margin]*

NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO; CALCULO DE AREA, CALCULO DE PERIMETRO, UNIDADES DE MEDIDA DE ÁREA UNIDADES DE MEDIDA DE PERIMETRO. JOGO 43- (EF05MA16) E (EF05MA17) JOGO DA PLANIFICAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NOÇÃO DE VOLUME: PLANIFICAÇÃO, CARACTERÍSTICAS DE TRIANGULOS E QUADRILATEROS. JOGO 44 - (EF05MA19) MEDIDAS DO DIA -A-DIA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DAS GRANDEZAS, COMPRIMENTO, ÁREA, MASSA, TEMPO, TEMPERATURA E CAPACIDADE, RECORRENDO A TRANSFORMAÇÕES ENTRE AS UNIDADES MAISUSUAIS EM CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS. JOGO 45 – (EF05MA23) E (EF05MA23) PROBABILIDADE PARA QUÊ? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS. 1 (UM) CONJUNTO DE EMBALAGENS RESISTENTES PARA 180 JOGOS, APROXIMADAMENTE 4 EMBALAGENS PARA CADA UM DOS 45 JOGOS, SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS. EMBALAGENS EM MDF, DE TAMANHOS QUE CAIBAM OS JOGOS. SOMANDO 180 EMBALAGENS, TODAS PERSONALIZADAS COM NOME DOS JOGOS, DETALHAMENTO DE COMO UTILIZAR. 1 (UM) CONJUNTO DE APROXIMADAMENTE 45 ROTINAS PEDAGÓGICAS, UMA PARA CADA TIPO DE JOGO DIDÁTICO E CADA CAPÍTULO DO LIVRO DE APOIO PEDAGOGICO, COM ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR UTILIZAR OS JOGOS, PASSO A PASSO, CONSOLIDAÇÃO DO APRENDIZADO E






AVALIAÇÃO DA HABILIDADE AO FINAL DA ATIVIDADE. CADA ROTINA POSSUI UMA METODOLOGIA DE ENSINO INOVADORA, EMBASADA NAS METODOLOGIAS ATIVAS AS ROTINAS SÃO DIVIDIDAS EM QUATRO PARTES. A SABER: PARTE 1 - LEITURA DE UM TEXTO INSPIRADOR. NESSA ETAPA, OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A REALIZAR DIFERENTES LEITURAS ASSOCIADAS AOS PARADIDATICOS QUE CONSTÃO NO LABORATORIO, AS LEITURAS SÃO PROPOSTAS CONSIDERANDO OS OBJETOS DO CONHECIMENTO PERTINENTES AO DESENVOLVIMENTO DA HABILIDADE DE CADA JOGO. ALÉM DISSO, CADA LEITURA ABORDA TAMBEM UM TEMA TRANSVERSAL E GÊNEROS TEXTUAIS DIVERSIFICADOS. PARTE 2- APRESENTAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS. NESTA ETAPA, O PROFESSOR FARÁ USO DOS RECURSOS DIGITAIS PARA APRESENTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DETALHADOS NESSA ROTINA PARA OS ESTUDANTES. COMO CADA ROTINA POSSUI HABILIDADES DISTINTAS, ENTÃO A CONSTRUÇÃO DESSES CONHECIMENTOS PRÉVIOS SE DARÁ DE FORMA DISTINTA. TODOS OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DA HABILIDADE POR MEIO DO JOGO FORAM DESCRITOS NESSA ETAPA. PARTE 3 - ATIVIDADES EM PARES. ESSE É O MOMENTO DO JOGO PROPRIAMENTE DITO. É NESSA ETAPA QUE OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS EM PARES PARA REALIZAR O JOGO. E NESSA ETAPA TAMBEM QUE CADA EQUIPE IRÁ ACUMULANDO PONTOS. PARTE 4 - VOCÊ É O PROTAGONISTA. NESSA ETAPA OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A RESPONDER QUESTÕES NOS MOLDES DAS AVALIAÇÕES EXTERNAS. 1 (UMA) COLEÇÃO DE 120 LIVROS INTERDISCIPLINARES. SENDO 30 DE CADA TITULO, RELACIONANDO AS



*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*



HABILIDADE E OS OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA ASITUAÇÕES E CONTEXTOS DO MUNDO COTIDIANO OU COM OUTRAS DISCIPLINAS. ESSA COLEÇÃO DEVERÁ SER COMPOSTA DE 4 TÍTULOS DE LIVROS DIFERENTES: ? A MATEMÁTICA DA NATUREZA EM POEMAS. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POEMAS E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL DA NATUREZA. A MATEMÁTICA DO MEIO AMBIENTE. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA O TEMA TRANSVERSAL - MEIO AMBIENTE. ? A MATEMÁTICA É CIDADANIA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL E DE POESIA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - CIDADANIA ? A MAGIA DA NATUREZA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE CRÔNICA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - NATUREZA. 1 (UMA) COLEÇÃO DE CADERNO DE ITENS DE AVALIAÇÃO, ESPECÍFICOS PARA CADA HABILIDADE E OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC DESENVOLVIDA PELOS JOGOS DIDÁTICOS, UM CADERNO PARA CADA ANO, DO 5º ANO AO 9º ANO, 5 CADERNOS. CADA CADERNO DEVERÁ CONTER UM TOTAL DE NO MÍNIMO 45 ITENS, ELABORADOS DE ACORDO COM AS TÉCNICAS DE ELABORAÇÃO DE ITENS E ATENDENDO AS HABILIDADES DA BNCC. PARA CADA ANO ESCOLAR, O LABORATÓRIO DEVERA APRESENTAR 40 CADERNOS, TOTALIZANDO 200 CADERNOS DE ITENS. 1 (UMA) PLATAFORMA E APLICATIVO DIGITAL PARA ALUNOS E

*S*

*G*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

<p>           PROFESSORES. A PLATAFORMA DEVERA APRESENTAR VIDEO AULAS SOBRE O USO DAS ROTINAS EM SALA DE AULA PARA O EFETIVO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DA BNCC PARA CADA ANO, ORIENTANDO O USO DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO, DEVE CONSTAR AINDA NA PLATAFORMA OS CADERNOS DE ITEM PARA CADA ANO ASSISTIDO PELO LABORATÓRIO. 1 (UMA) MESA DIGITALIZADORA: TIPO DE PRODUTO: MESA DIGITALIZADORA COM CANETA DIGITAL SENSIVEL À PRESSÃO, TAMANHO MÍNIMO: 200 X 160 X 8,8 MM, ÁREA ATIVA: 152 X 95MM, CABO INCLUÍDO: SIM - 1,5 M, CABO USB, P/ MICRO USB SEM PVC E COM PLUGUE EM FORMA DE L GARANTIA: 1 ANO. 1 (UM) NOTEBOOK: COM 01 (UM) PROCESSADOR INTEL CORE E 3 OU SUPERIOR, 08 (OITO) THREADS; DEVERÁ POSSUIR FREQUÊNCIA REAL DE CLOCK INTERNO DE, NO MÍNIMO, 1,60 GHZ, 2133 MHZ; DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 08 (OITO) GB (GIGABYTES) DE MEMÓRIA INSTALADA; ARMAZENAMENTO: DEVERÁ SER PADRÃO SSD (SOLID STATE DRIVE); DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 02 (DUAS) PORTAS USB (UNIVERSAL SERIAL BUS) PADRÃO 2.0 E/OU 3.0; DEVERÁ POSSUIR TELA COM NO MINIMO 14 POLEGADAS DE DIAGONAL VISIVEL E MÁXIMO DE 15,6 POLEGADAS, WIDESCREEN; DEVERÁ POSSUIR FONTE DE ALIMENTAÇÃO EXTERNA 100 - 240V (BIVOLT) COM SELEÇÃO AUTOMÁTICA DE TENSÃO, ACOMPANHADA DO SEU RESPECTIVO CABO DE ALIMENTAÇÃO NO PADRÃO BRASILEIRO: BATERIA DE POLÍMERO DE LÍTIO, INTERNA AO EQUIPAMENTO, A BATERIA DEVE POSSUIR AUTONOMIA MÍNIMA DE 04 QUATRO HORAS; O NOTEBOOK DEVERA POSSUIR NO MÍNIMO DE 01 (UMA) INTERFACE DE REDE, ONBOARD. PADRÃO GIGABIT ETHERNET 10/100/1000 MBPS; DEVE         </p>				
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--



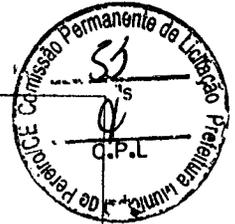
*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*



POSSUIR CONECTIVIDADE WIRELESS ONBOARD; 1 (UM) DATASHOW: NO MÍNIMO 3500 LUMENS 1280 X 720P HD, LED, PROJETOR MULTIMÍDIA, HOME THEATER, USB, HDMI - FLEXINTER - BIVOLT. 01 (UM) FILTRO DE LINHA: ENERGIA 5 TOMADAS - FILTRO DE LINHA + DPS – PRETO; TIPO DE CONECTOR; PLUGUE/TOMADA 2P + T PADRÃO BRASILEIRO; CLASSIFICAÇÃO DE CORRENTE: 10				
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

O valor estimado preliminar para esta contratação é de R\$ 440.000,00 (quatrocentos e quarenta mil reais)

*Alcides Leite da Silva Neto*

Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário Municipal de Educação e Desporto  
Pereiro/CE

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações. Suas conquistas.



Ofício nº 389/2024

Redenção/CE, 29 de novembro de 2024.

Ao Sr. Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário de Educação e Desporto do município de Pereiro-CE.

**ASSUNTO: RESPOSTA AO OFÍCIO Nº 2024.11.29.01 – SOLICITAÇÃO DE ADESÃO A ATA DE REGISTRO DE PREÇO Nº 011/2024-001 PE SRP, ORIGINÁRIA DO PREGÃO ELETRÔNICO Nº 011/2024-001 PE SRP DA PREFEITURA MUNICIPAL DE REDENÇÃO-CE.**

Senhor Secretário,

Após ciência de seu interesse em aderir à nossa Ata de Registro de Preço de nº 011/2024-001 PE SRP, do Processo Licitatório na modalidade Pregão Eletrônico nº 011/2024-001 PE SRP em referência que tem como objeto **REGISTRO DE PREÇO PARA AQUISIÇÃO DE LABORATORIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE ENSINO**, é de conhecimento que os termos pretendidos por Vossa Excelência encontram-se nela contemplados e estão compatíveis com os quantitativos registrados nessa referida ata em questão, decidimos pela **AUTORIZAÇÃO** da adesão pretendida, conforme abaixo discriminado:

**ATA DE REGISTRO DE PREÇO Nº 011/2024-001 PE SRP**  
**EMPRESA: NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCACAO TECNOLOGICA LTDA,**  
**CNPJ Nº 12.348.004/0001-44**

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1	LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 01 (UMA) - ESTANTE LABORATÓRIO MÓVEL - ELABORADO EM MATERIAL LEVE, COMPOSTA POR 3 MÓDULOS, CONSTRUÍDO EM FORMATO DE ESTANTE MÓVEL COM CHASSI E RODÍZIOS. A MEDIDA DE CADA MÓDULO EXPOSITOR DEVE POSSIBILITAR O DESLOCAMENTO DO LABORATÓRIO MÓVEL ENTRE SALAS DE AULAS COM PORTAS COM ATÉ 60 CM DE LARGURA. AS MEDIDAS SÃO MÓVEL FECHADO/FRENTE: 0,90M LATERAL: 0,60M ALTURA: 1,0M MÓVEL ABERTO EM TRÊS ABAS. FRENTE: 1,80M LATERAL: 0,60M ALTURA: 1,0M 04 (QUATRO) CONJUNTOS DE APROXIMADAMENTE 45	UNID	04	R\$ 110.000,00	R\$ 440.000,00

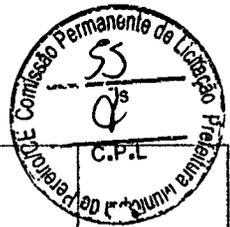
Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações. Suas conquistas.



<p>TIPOS DE JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS INTERDEPENDENTES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES E OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA DA BNCC. REPETIÇÃO DE 4 UNIDADES DE CADA TIPO DE JOGO SELECIONADO PARA DESENVOLVER AS HABILIDADES DA BNCC DE MATEMÁTICA PARA AO MENOS 4 GRUPOS DE ALUNOS, OU SEJA, AO MENOS 4 REPETIÇÕES DE CADA UM DOS APROXIMADAMENTE 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS.</p> <p>JOGO 1- (EF06MA02) REPRESENTAÇÃO DOS NÚMEROS NATURAIS E DECIMAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: CARACTERÍSTICAS, LEITURA, ESCRITA E COMPARAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS E DE NÚMEROS RACIONAIS REPRESENTADOS NA FORMA DECIMAL.</p> <p>JOGO 2- (EF06MA05)- BATALHA DA MULTIPLICAÇÃO X DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.</p> <p>JOGO 3- (EF06MA06) JOGO DOS MÚLTIPLOS E DIVISORES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.</p> <p>JOGO 4- (EF06MA07) E (EF06MA08) DESAFIO DAS FRAÇÕES CIRCULARES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: FRAÇÕES, SIGNIFICADOS (PARTE/TUDO, QUOCIENTE), EQUIVALÊNCIA, COMPARAÇÃO, ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.</p> <p>JOGO 5- (EF06MA10) E (EF06MA11) TRILHA DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS RACIONAIS.</p> <p>JOGO 6- (EF06MA16) BATALHA NAVAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PLANO CARTESIANO: ASSOCIAÇÃO DOS VÉRTICES DE UM POLÍGONO À PARES ORDENADOS.</p> <p>JOGO 7- (EF06MA17) O SEGREDO DOS SÓLIDOS: PRISMAS E PIRÂMIDES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PRISMAS E PIRÂMIDES: PLANIFICAÇÕES E RELAÇÕES ENTRE SEUS ELEMENTOS (VÉRTICES, FACES E ARESTAS).</p> <p>JOGO 8- (EF06MA25) E (EF06MA27) JOGO DOS ÂNGULOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÂNGULOS: NOÇÃO, USOS E MEDIDA.</p> <p>JOGO 9- (EF06MA25) E (EF06MA27) DESAFIO ESTOCÁSTICO: O CAMINHO DAS POSSIBILIDADES? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE COMO A RAZÃO ENTRE O NÚMERO DE RESULTADOS FAVORÁVEIS E O TOTAL DE RESULTADOS POSSÍVEIS EM UM ESPAÇO AMOSTRAL EQUIPROVÁVEL.</p> <p>JOGO 10- (EF07MA01) BINGO DO MMC E MDC. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.</p> <p>JOGO 11- (EF07MA02) DESAFIANDO O FINANCEIRO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PORCENTAGENS E DE ACRÉSCIMOS E DECRÉSCIMOS SIMPLES.</p> <p>JOGO 12- (EF07MA03) RETA NUMÉRICA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS INTEIROS: USOS, HISTÓRIA, ORDENAÇÃO, ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.</p>				<p>55 C.P.L.</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42

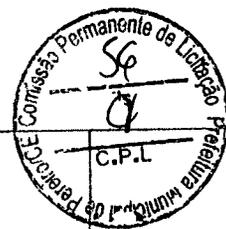
*[Handwritten mark]*



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações. Suas conquistas.



<p>JOGO 13- (EF07MA11) E (EF07MA12) DOMINÓ DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS NA REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA E NA DECIMAL: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.</p> <p>JOGO 14- (EF07MA13) LINGUAGEM ALGÉBRICA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM ALGÉBRICA: VARIÁVEL E INCÓGNITA.</p> <p>JOGO 15- (EF07MA17) TRILHA DA PROPORCIONALIDADE NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PROBLEMAS ENVOLVENDO GRANDEZAS DIRETAMENTE PROPORCIONAIS E GRANDEZAS INVERSAMENTE PROPORCIONAIS.</p> <p>JOGO 16- (EF07MA18) DOMINÓ DAS EQUAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 1º GRAU.</p> <p>JOGO 17- (EF07MA21) TRANSFORMAÇÕES GEOMÉTRICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SIMETRIAS DE TRANSLAÇÃO, ROTAÇÃO E REFLEXÃO.</p> <p>JOGO 18- (EF07MA31) E (EF07MA32) JOGO DAS ÁREAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUIVALÊNCIA DE ÁREA DE FIGURAS PLANAS: CÁLCULO DE ÁREAS DE FIGURAS QUE PODEM SER DECOMPOSTAS POR OUTRAS, CUJAS ÁREAS PODEM SER FACILMENTE DETERMINADAS COMO TRIÂNGULOS E QUADRILÁTEROS.</p> <p>JOGO 19- (EF08MA05) E (EF07MA32) JOGO DOMINÓ DAS DÍZIMAS PERIÓDICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: DÍZIMAS PERIÓDICAS: FRAÇÃO GERATRIZ</p> <p>JOGO 20 - (EF08MA02) DOMINÓ DAS POTÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO.</p> <p>JOGO 21 - (EF08MA03) PRINCÍPIO FUNDAMENTAL DOS MOVIMENTOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: O PRINCÍPIO MULTIPLICATIVO DA CONTAGEM.</p> <p>JOGO 22 - (EF08MA04) DESAFIO DOS JUROS SIMPLES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PORCENTAGEM E CONCEITO DE JUROS.</p> <p>JOGO 23 - (EF08MA06) DE OLHO NAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VALOR NUMÉRICO DE EXPRESSÕES ALGÉBRICAS.</p> <p>JOGO 24 - (EF08MA07) DESAFIO DA RETA NO PLANO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ASSOCIAÇÃO DE UMA EQUAÇÃO LINEAR DE 1º GRAU A UMA RETA NO PLANO CARTESIANO.</p> <p>JOGO 25 - (EF08MA09) EQUAÇÃO DO 2º GRAU: APRENDA BRINCANDO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUAÇÃO POLINOMIAL DE 2º GRAU DO TIPO <math>AX^2 = B</math>.</p> <p>JOGO 26 - (EF08MA19) DESAFIO DAS ÁREAS E COMPRIMENTO DA CIRCUNFERÊNCIA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA.</p> <p>JOGO 27 - (EF08MA25) DESAFIO DAS PROBABILIDADES POR MEIO DE FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DE TENDÊNCIA CENTRAL E DE</p>				<p>C.P.L.</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações Suas conquistas



<p>DISPERSÃO.          JOGO 28 - (EF09MA01 - B) RETA DOS REAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA.          JOGO 29 - (EF09MA01 - C) DOMINÓ DOS CONJUNTOS NUMÉRICOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.          JOGO 30 - (EF09MA02) DOMINÓ DOS IRRACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS IRRACIONAIS: RECONHECIMENTO E LOCALIZAÇÃO DE ALGUNS NA RETA NUMÉRICA.          JOGO 31 - (EF09MA09) FATORANDO EQUAÇÃO DO 2º GRAU. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RESOLUÇÃO DE EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 2º GRAU POR MEIO DE FATORAÇÕES.          JOGO 32 - (EF09MA09) RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO TEOREMA DE PITÁGORAS: VERIFICAÇÕES EXPERIMENTAIS E DEMONSTRAÇÃO.          JOGO 33 - (EF09MA17) DESAFIO DAS PROJEÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VISTAS ORTOGONAIS DE FIGURAS ESPACIAIS.          JOGO 34 - (EF09MA19-B) DESAFIO DAS ÁREAS II. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA.          JOGO 35 - (EF09MA19) DESAFIO DO VOLUME. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VOLUME DE PRISMAS E CILINDROS.          JOGO 36 - (EF09MA20) DESAFIO DAS PROBABILIDADES: EVENTOS DEPENDENTESE INDEPENDENTES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ANÁLISE DE PROBABILIDADE DE EVENTOS ALEATÓRIOS: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES.          JOGO 37 - (EF05MA01) SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: LEITURA, ESCRITA E ORDENAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS (DE ATÉ SEIS ORDENS).          JOGO 38 - (EF04MA03), (EF04MA04) E (EF04MA05) ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. PROPRIEDADES DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO.          JOGO 39 - (EF04MA06) E (EF04MA07) MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO E PROPRIEDADES DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO.          JOGO 40 - (EF05MA03), (EF05MA04) E (EF05MA05) DOMINÓ DAS FRAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS EXPRESSOS NA FORMA DECIMAL E SUA REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA/ REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA DOS NÚMEROS RACIONAIS: RECONHECIMENTO, SIGNIFICADOS, LEITURA E REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA.          JOGO 41 - (EF05MA16) FIGURAS PLANAS E SÓLIDOS ESPACIAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CARACTERÍSTICAS DOS SÓLIDOS ESPACIAIS E DAS</p>				<p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------

Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
 Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42

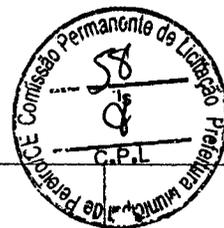
*[Handwritten mark]*



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações Suas conquistas



<p>FIGURAS PLANAS</p> <p>JOGO 42 - (EF05MA19 -B) E (EF05MA20) ÁREAS E PERÍMETROS . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE ÁREA, CÁLCULO DE PERÍMETRO, UNIDADES DE MEDIDA DE ÁREA, UNIDADES DE MEDIDA DE PERÍMETRO.</p> <p>JOGO 43- (EF05MA16) E (EF05MA17) JOGO DA PLANIFICAÇÃO . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NOÇÃO DE VOLUME; PLANIFICAÇÃO. CARACTERÍSTICAS DE TRIANGULOS E QUADRILATEROS.</p> <p>JOGO 44- (EF05MA19) MEDIDAS DO DIA -A- DIA . NESTE JOGO, DEVEM SERCONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DAS GRANDEZAS COMPRIMENTO, ÁREA, MASSA, TEMPO, TEMPERATURA E CAPACIDADE, RECORRENDO A TRANSFORMAÇÕES ENTRE AS UNIDADES MAIS USUAIS EM CONTEXTOS SOCIOCULTURAI.</p> <p>JOGO 45- EF05MA23) E (EF05MA23) PROBABILIDADE PARA QUÊ? . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS.</p> <p>1 (UM) CONJUNTO DE EMBALAGENS RESISTENTES PARA 180 JOGOS, APROXIMADAMENTE 4 EMBALAGENS PARA CADA UM DOS 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS. EMBALAGENS EM MDF, DE TAMANHOS QUE CAIBAM OS JOGOS. SOMANDO 180 EMBALAGENS, TODAS PERSONALIZADAS COM NOME DOS JOGOS DETALHAMENTO DE COMO UTILIZAR.</p> <p>1 (UM) CONJUNTO DE APROXIMADAMENTE 45 ROTINAS PEDAGÓGICAS, UMA PARA CADA TIPO DE JOGO DIDÁTICO E CADA CAPÍTULO DO LIVRO DE APOIO PEDAGÓGICO, COM ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR UTILIZAR OS JOGOS, PASSO A PASSO, CONSOLIDAÇÃO DO APRENDIZADO E AVALIAÇÃO DA HABILIDADE AO FINAL DA ATIVIDADE. CADA ROTINA POSSUI UMA METODOLOGIA DE ENSINO INOVADORA, EMBASADA NAS METODOLOGIAS ATIVAS. AS ROTINAS SÃO DIVIDIDAS EM QUATRO PARTES, A SABER:</p> <p>PARTE 1 - LEITURA DE UM TEXTO INSPIRADOR. NESSA ETAPA, OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A REALIZAR DIFERENTES LEITURAS ASSOCIADAS AOS PARADIDÁTICOS QUE CONSTAM NO LABORATÓRIO. AS LEITURAS SÃO PROPOSTAS CONSIDERANDO OS OBJETOS DO CONHECIMENTO PERTINENTES AO DESENVOLVIMENTO DA HABILIDADE DE CADA JOGO. ALÉM DISSO, CADA LEITURA ABORDA TAMBÉM UM TEMA TRANSVERSAL E GÊNEROS TEXTUAIS DIVERSIFICADOS.</p> <p>PARTE 2- APRESENTAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS. NESTA ETAPA, OPROFESSOR FARÁ USO DOS RECURSOS DIGITAIS PARA APRESENTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS, DETALHADOS NESSA ROTINA, PARA OSESTUDANTES. COMO CADA ROTINA POSSUI HABILIDADES DISTINTAS, ENTÃO A CONSTRUÇÃO DESSES CONHECIMENTOS PRÉVIOS SE DARÁ DE FORMA DISTINTA. TODOS OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DA HABILIDADE POR MEIO DO JOGO FORAM DESCRITOS NESSA ETAPA.</p> <p>PARTE 3- ATIVIDADES EM PARES. ESSE É O MOMENTO DO JOGO PROPRIAMENTE DITO. É NESSA ETAPA QUE OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS EM PARES PARA REALIZAR O JOGO. É NESSA ETAPA TAMBÉM QUE CADA EQUIPE IRÁ ACUMULANDO PONTOS.</p> <p>PARTE 4 - VOCÊ É O PROTAGONISTA. NESSA ETAPA OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A RESPONDER QUESTÕES NOS MOLDES DAS AVALIAÇÕES EXTERNAS.</p> <p>1 (UMA) COLEÇÃO DE 120 LIVROS INTERDISCIPLINARES, SENDO 30 DE CADA TÍTULO, RELACIONANDO AS HABILIDADE E OS OBJETOS DO CONHECIMENTO EM</p>				<p><i>S</i></p> <p><i>R</i></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	---------------------------------

Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42

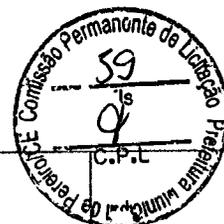
*Ⓢ*



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações. Suas conquistas.



<p>MATEMÁTICA A SITUAÇÕES E CONTEXTOS DO MUNDO COTIDIANO OU COM OUTRAS DISCIPLINAS. ESSA COLEÇÃO DEVERÁ SER COMPOSTA DE 4 TÍTULOS DE LIVROS DIFERENTES:</p> <p>?A MATEMÁTICA DA NATUREZA EM POEMAS. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POEMAS E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL DA NATUREZA.</p> <p>?A MATEMÁTICA DO MEIO AMBIENTE. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA O TEMA TRANSVERSAL - MEIO AMBIENTE.</p> <p>?A MATEMÁTICA É CIDADANIA CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - CIDADANIA.</p> <p>?A MAGIA DA NATUREZA . CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE CRÔNICA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - NATUREZA.</p> <p>1 (UMA) COLEÇÃO DE CADERNO DE ITENS DE AVALIAÇÃO, ESPECÍFICOS PARA CADA HABILIDADE E OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC DESENVOLVIDA PELOS JOGOS DIDÁTICOS, UM CADERNO PARA CADA ANO, DO 5º ANO AO 9º ANO,5 CADERNOS.</p> <p>CADA CADERNO DEVERÁ CONTER UM TOTAL DE NO MÍNIMO 45 ITENS, ELABORADOS DE ACORDO COM AS TÉCNICAS DE ELABORAÇÃO DE ITENS E ATENDENDO AS HABILIDADES DA BNCC.</p> <p>PARA CADA ANO ESCOLAR, O LABORATÓRIO DEVERÁ APRESENTAR 40 CADERNOS, TOTALIZANDO 200 CADERNOS DE ITENS.</p> <p>1 (UMA) PLATAFORMA E APLICATIVO DIGITAL PARA ALUNOS E PROFESSORES. A PLATAFORMA DEVERÁ APRESENTAR VÍDEO AULAS SOBRE O USO DAS ROTINAS EM SALA DE AULA PARA O EFETIVO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DA BNCC PARA CADA ANO, ORIENTANDO O USO DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO. DEVE CONSTAR AINDA NA PLATAFORMA OS CADERNOS DE ITEM, PARA CADA ANO ASSISTIDO PELO LABORATÓRIO.</p> <p>1 (UMA) MESA DIGITALIZADORA: TIPO DE PRODUTO: MESA DIGITALIZADORA COM CANETA DIGITAL SENSÍVEL À PRESSÃO TAMANHO MÍNIMO: 200 X 160 X 8,8 MM ÁREA ATIVA: 152 X 95MM</p> <p>CABO INCLUÍDO: SIM – 1,5 M CABO USB P/ MICRO USB SEM PVC E COM PLUGUEEM FORMA DE L GARANTIA: 1 ANO</p> <p>1 (UM) NOTEBOOK: COM 01 (UM) PROCESSADOR INTEL CORE I3 OU SUPERIOR,</p> <p>08 (OITO) THREADS; DEVER Á POSSUIR FREQUÊNCIA REAL DE CLOCK INTERNO DE, NO MÍNIMO, 1,60 GHz; 2133 MHz; DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 08 (OITO) GB(GIGABYTES) DE MEMÓRIA INSTALADA, ARMAZENAMENTO: DEVERÁ SER PADRÃO SSD (SOLID STATE DRIVE) DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 02 (DUAS) PORTAS USB (UNIVERSAL SERIAL BUS) PADRÃO 2.0 E/OU 3.0; DEVERÁ POSSUIR TELA COM NO MÍNIMO 14 POLEGADAS DE DIAGONAL VISÍVEL E MÁXIMO DE 15,6 POLEGADAS, WIDESCREEN.</p> <p>DEVERÁ POSSUIR FONTE DE ALIMENTAÇÃO EXTERNA 100 - 240V (BIVOLT) COM SELEÇÃO AUTOMÁTICA DE TENSÃO, ACOMPANHADA DO SEU RESPECTIVO CABO DE ALIMENTAÇÃO NO PADRÃO BRASILEIRO; BATERIA DE POLÍMERO DE LÍTIO, INTERNA AO EQUIPAMENTO A BATERIA DEVE POSSUIR AUTONOMIA MÍNIMA DE 04 QUATRO HORAS. O NOTEBOOK DEVERÁ POSSUIR NO MÍNIMO DE 01 (UMA) INTERFACE DE REDE, ONBOARD, PADRÃO GIGABIT ETHERNET 10/100/1000 MBPS; DEVE POSSUIR</p>				<p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten mark]</i></p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	------------------------------------------------------------------------

Endereço: Praça Francisco Ferreira da Silva, S/N – Parque da Liberdade - CEP: 62.790-000  
Redenção, Ceará – CNPJ 07.756.646/0001-42

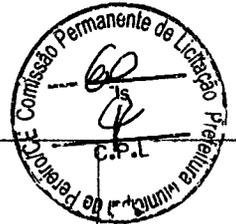
*[Handwritten mark]*



Secretaria da  
Educação



PREFEITURA DE  
**Redenção**  
Nossas ações. Suas conquistas.



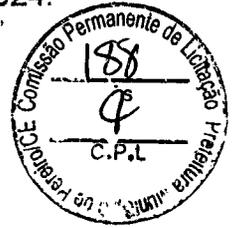
<p>CONECTIVIDADE WIRELESS ONBOARD; 1 (UM) DATASHOW: NO MÍNIMO 3500 LUMENS 1280 X 720P HD, LED, PROJETOR MULTIMÍDIA, HOME THEATER, USB, HDMI - FLEXINTER - BIVOLT. 01 (UM) FILTRO DE LINHA: ENERGIA 5 TOMADAS - FILTRO DE LINHA + DPS - PRETO; TIPO DE CONECTOR: PLUGUE/TOMADA 2P + T PADRÃO BRASILEIRO CLASSIFICAÇÃO DE CORRENTE: 10 AMPERES TENSÃO DE ENTRADA: 220 VOLTS</p>				
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Atenciosamente,

JANE CLEIA PEREIRA DA COSTA  
SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO DO MUNICÍPIO DE REDENÇÃO-CE

Ofício nº 2024.11.29.01

Pereiro/CE 29 de Novembro de 2024.



A empresa,  
**RAZÃO SOCIAL:** NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCAÇÃO  
TECNOLOGICA LTDA  
**CNPJ nº:** 12.348.0004/0001-44  
**ENDEREÇO:** Boulevard Barbosa, nº 490- sala 06, Centro - Sobral/CE  
**REPRESENTANTE LEGAL:** LUCIANA CIUNHA ALVES MELO  
**EMAIL:** newtecheducacional7@gmail.com

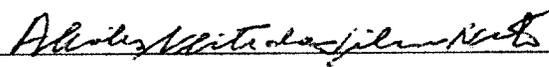
Prezado (a) Senhor (a),

Ao cumprimentá-lo (a) cordialmente, venho por meio deste consultar Vossa Senhoria sobre o interesse dessa empresa em fornecer ao Município de Pereiro-CE, os serviços da **Ata do Registro nº 011/2024PE SRP**, decorrente do **Pregão Eletrônico nº 011/2024PE SRP** do MUNICÍPIO Redenção-CE, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS PARA AQUISIÇÃO DE LABORATÓRIO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA**, conforme itens e quantidades, em anexo, oriundos **Ata do Registro nº 011/2024PE SRP**.

- Proposta vencedora adequada;
- Documentação de Acordo com o Edital supracitado.

Diante do exposto, solicitamos a V. Sa., a manifestação de INTERESSE para que esta Prefeitura Municipal, possa entrar como CARONA, de maneira que aguardamos o pronunciamento de Vossa Senhoria primeiramente através do endereço de e-mails: **seduc@edu.pereiro.ce.gov.br** OU **alcides\_ce@hotmail.com**

Atenciosamente,

  
Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário de Educação e Desporto de Pereiro/CE

Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário Municipal de Educação  
Portaria 002/2021

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
AV. JOAO TERCEIRO DE SOUZA, 431  
PEREIRO-CE

 9



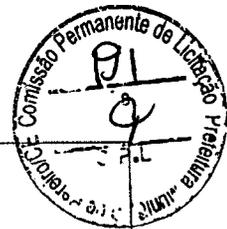
Anexo ao ofício

ITEM	ESPECIFICAÇÃO DO ITENS	UND	QUANT	VALOR UND	VALOR TOTAL
	<p>1-LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE UNIDADE 4 110.000,00 440.000,00 MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL</p> <p>LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 01 (UMA) - ESTANTE LABORATÓRIO MÓVEL - ELABORADO EM MATERIAL LEVE, COMPOSTA POR 3 MÓDULOS, CONSTRUÍDO EM FORMATO DE ESTANTE MOVEL COM CHASSI E RODÍZIOS. A MEDIDA DE CADA MÓDULO EXPOSITOR DEVE POSSIBILITAR O DESLOCAMENTO DO LABORATÓRIO MOVEL ENTRE SALAS DE AULAS COM PORTAS COM ATÉ 60 CM DE LARGURA. AS MEDIDAS SÃO MOVEL FECHADO, FRENTE: 0,90M, LATERAL: 0,60M, ALTURA:1.0M MOVEL ABERTO EM TRES ABAS, FRENTE: 1,80M, LATERAL: 0,60M, ALTURA: 1,0M. 04 (QUATRO) CONJUNTOS DE APROXIMADAMENTE 45 TIPOS DE JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS INTERDEPENDENTES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES E OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA DA BNCC. REPETIÇÃO DE 4 UNIDADES DE CADA TIPO DE JOGO SELECIONADO PARA DESENVOLVER AS HABILIDADES DA BNCC DE MATEMÁTICA PARA AO MENOS 4 GRUPOS DE ALUNOS, OU SEJA, AO MENOS 4 REPETIÇÕES DE CADA UM DOS APROXIMADAMENTE 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS.</p> <p>JOGO 1 - (EF06MA02) REPRESENTAÇÃO DOS NÚMEROS NATURAIS E DECIMAIS, NESTE JOGO. DEVEM SER CONTEMPLADOS</p>	01	04	R\$110.000,00	R\$ 440.000,00

*(Handwritten signatures and initials)*



OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: CARACTERÍSTICAS LEITURA, ESCRITA E COMPARAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS E DE NÚMEROS RACIONAIS REPRESENTADOS NA FORMA DECIMAL. JOGO 2 - (EFD6MA05) BATALHA DA MULTIPLICAÇÃO X DIVISÃO. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NUMERO NATURAL. JOGO 3 - (EFO6MA06) JOGO DOS MÚLTIPLOS E DIVISORES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL. JOGO 4 - (EFO6MA07) E (EFO6MA08) DESAFIO DAS FRAÇÕES CIRCULARES. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: FRAÇÕES, SIGNIFICADOS (PARTE/TODO, QUOCIENTE), EQUIVALENCIA, COMPARAÇÃO, ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. JOGO 5 - (EFO6MA10) E (EFO6MA11) TRILHA DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS RACIONAIS. JOGO 6 - (EFO6MA16) BATALHA NAVAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PLANO CARTESIANO: ASSOCIAÇÃO DOS VÉRTICES DE UM POLÍGONO À PARES ORDENADOS. JOGO 7 - (EFO6MA17) O SEGREDO DOS SÓLIDOS: PRISMAS E PIRAMIDES. NESTE JOGO CONTEMPLADOS SEGUINTE CONHECIMENTO:



PRISMAS E PIRAMIDES:  
PLANIFICAÇÕES E RELAÇÕES ENTRE SEUS ELEMENTOS (VERTICES, FACES E ARESTAS). JOGO 8 - (EF06MA25) E (EF06MA27) JOGO DOS ÂNGULOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
ANGULOS: NOÇÃO, USOS E MEDIDA. JOGO 9 - (EF06MA25) E (EF06MA27) DESAFIO ESTOCÁSTICO: O CAMINHO DAS POSSIBILIDADES? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
CÁLCULO DE PROBABILIDADE COMO A RAZÃO ENTRE O NÚMERO DE RESULTADOS FAVORAVEIS E O TOTAL DE RESULTADOS POSSIVEIS EM UM ESPAÇO AMOSTRAL EQUIPROVAVEL. JOGO 10 - (EF07MA01) BINGO DO MMC E MDC. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
MULTIPLoS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL. JOGO 11 - (EF07MA02) DESAFIANDO O FINANCEIRO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO

CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PORCENTAGENS E DE ACRESCIMOS E DECRESCIMOS SIMPLES. JOGO 12 - (EFO/MA03) RETA NUMÉRICA. NESTE JOGO DEVE SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
NUMEROS INTEIROS: USOS, HISTÓRIA, ORDENAÇÃO, ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMERICA E OPERAÇÕES. JOGO 13 - (EF07MA11) E (EF07MA12) DOMINO DOS RACIONAIS, NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO:

8



NÚMEROS RACIONAIS  
REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA E  
NA DECIMAL: USOS, ORDENAÇÃO E  
ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA  
RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.  
JOGO 14 - (EF07MA13) LINGUAGEM  
ALGÉBRICA. NESTE JOGO DEVEM  
SER CONTEMPLADOS OS  
SEGUINTE OBJETOS DO  
CONHECIMENTO: LINGUAGEM  
ALGÉBRICA VARIÁVEL E INCOGNITA.  
JOGO 15 - (EF07MA17) TRILHA DA  
PROPORCIONALIDADE. NESTE JOGO,  
DEVEM SER CONTEMPLADOS OS  
SEGUINTE OBJETOS DO  
CONHECIMENTO: PROBLEMAS  
ENVOLVENDO GRANDEZAS  
DIRETAMENTE PROPORCIONAIS E  
GRANDEZAS INVERSAMENTE  
PROPORCIONAIS. JOGO 16 -  
(EF07MA18) DOMINÓ DAS  
EQUAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM  
SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE  
OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 1º  
GRAU. JOGO 17 - (EF07MA21)  
TRANSFORMAÇÕES GEOMÉTRICAS.  
NESTE JOGO, DEVEM SER  
CONTEMPLADOS OS SEGUINTE  
OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
SIMETRIAS DE TRANSLAÇÃO,  
ROTAÇÃO E REFLEXÃO. JOGO 18 -  
(EF07MA31) E (EF07MA32) JOGO  
DAS ÁREAS. NESTE JOGO, DEVEM  
SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE  
OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
EQUIVALÊNCIA DE ÁREA DE  
FIGURAS PLANAS: CÁLCULO DE  
ÁREAS DE FIGURAS QUE PODEM SER  
DECOMPOSTAS POR OUTRAS, CUJAS  
ÁREAS PODEM SER FACILMENTE  
DETERMINADAS COMO  
TRIÂNGULOS E QUADRILÁTEROS.  
JOGO 19 (EF08MA05) E (EF07MA32)  
JOGO DOMINO DAS DIZIMAS  
PERIÓDICAS. NESTE JOGO, DEVEM  
SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE  
OBJETOS DO CONHECIMENTO:  
DIZIMAS PERIÓDICAS: FRAÇÃO

*f*

*Q*

*Q*

*js*



GERATRIZ. JOGO 20 - (EFOMA02) DOMINO DAS POTÊNCIAS, NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO. JOGO 21 - (EFO8MA03) PRINCIPIO FUNDAMENTAL DOS MOVIMENTOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: O PRINCÍPIO MULTIPLICATIVO DA CONTAGEM. JOGO 22 - (EFO8MA04) DESAFIO DOS JUROS SIMPLES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO PORCENTAGEM E CONCEITO DE JUROS. JOGO 23 - (EFO8MA06) DE OLHO NAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. NESTE JOGO DEVEMSER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VALOR NUMERICO DE EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. JOGO 24 - (EFO8MADT) DESAFIO DA RETA NO PLANO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ASSOCIAÇÃO DE UMA EQUAÇÃO LINEAR DE 1º GRAU A UMA RETA NO PLANO CARTESIANO. JOGO 25 - (EFO8MA09) EQUAÇÃO DO 2º GRAU: APRENDA BRINCANDO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE CONHECIMENTO: EQUAÇÃO POLINOMIAL DE 2º GRAU DO TIPO  $AX^2 = B$ . JOGO 26 - (EFO8MA19) DESAFIO DAS ÁREAS E COMPRIMENTO DA CIRCUNFERÊNCIA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA. JOGO 27 - (EFO8MA25) DESAFIO DAS

6

7

8

9



PROBABILIDADES POR MEIO DE FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DE TENDÊNCIA CENTRAL E DE DISPERSÃO. JOGO 28 - (EF09MA01 - B) RETA DOS REAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA. JOGO 29 - (EF09MA01 - C) DOMINÓ DOS CONJUNTOS NUMÉRICOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES. JOGO 30 - (EF09MA02) DOMINÓ DOS IRRACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS IRRACIONAIS: RECONHECIMENTO E LOCALIZAÇÃO DE ALGUNS NA RETA NUMÉRICA. JOGO 31 - (EF09MA09) FATORANDO EQUAÇÃO DO 2º GRAU. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: RESOLUÇÃO DE EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 2º GRAU POR MEIO DE FATORAÇÕES. JOGO 32 - (EF09MA09) RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO. NESTE JOGO. DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO: RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETANGULO, TEOREMA DE PITÁGORAS: VERIFICAÇÕES EXPERIMENTAIS E DEMONSTRAÇÃO. JOGO 33 - (EF09MA17) DESAFIO DAS PROJEÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTES OBJETOS DO CONHECIMENTO:

6

Q

Q

JK



VISTAS ORTOGONAIS DE FIGURAS ESPACIAIS. JOGO 34 - (EF09MA19-B) DESAFIO DAS ÁREAS II. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA. JOGO 35 - (EF09MA19) DESAFIO DO VOLUME. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VOLUME DE PRISMAS E CILINDROS. JOGO 36 - (EF09MA20) DESAFIO DAS PROBABILIDADES: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ANÁLISE DE PROBABILIDADE DE EVENTOS ALEATÓRIOS: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES. JOGO 37 - (EF05MA01) SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: LEITURA, ESCRITA E ORDENAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS (DE ATÉ SEIS ORDENS). JOGO 38 - (EF04MA03), (EF04MA04) E (EF04MA05) ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. PROPRIEDADES DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO. JOGO 39 - (EF04MA06) E (EF04MA07) MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO E PROPRIEDADES DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. JOGO 40 - (EF05MA03), (EF05MA04) E (EF05MA05) DOMINO DAS FRAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE

*[Handwritten marks and signatures]*



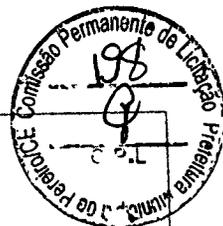
<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS, EXPRESSOS NA FORMA DECIMAL E SUA REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA DOS NÚMEROS RACIONAIS: RECONHECIMENTO, SIGNIFICADOS, LEITURA E REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA. JOGO 41 - (EF05MA16) FIGURAS PLANAS E SÓLIDOS ESPACIAIS. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO CARACTERÍSTICAS DOS SÓLIDOS ESPACIAIS E DAS FIGURAS PLANAS. JOGO 42 - (EF05MA19 -B) E (EF05MA20) ÁREAS E PERÍMETROS. NESTE JOGO DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO; CÁLCULO DE ÁREA, CÁLCULO DE PERÍMETRO, UNIDADES DE MEDIDA DE ÁREA UNIDADES DE MEDIDA DE PERÍMETRO. JOGO 43- (EF05MA16) E (EF05MA17) JOGO DA PLANIFICAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NOÇÃO DE VOLUME: PLANIFICAÇÃO, CARACTERÍSTICAS DE TRIÂNGULOS E QUADRILÁTEROS. JOGO 44 - (EF05MA19) MEDIDAS DO DIA -A- DIA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DAS GRANDEZAS, COMPRIMENTO, ÁREA, MASSA, TEMPO, TEMPERATURA E CAPACIDADE, RECORRENDO A TRANSFORMAÇÕES ENTRE AS UNIDADES MAISUSUAIS EM CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS. JOGO 45 - (EF05MA23) E (EF05MA23) PROBABILIDADE PARA QUÊ? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE</p>				
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

*[Handwritten marks and signatures in the right margin]*



<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS. 1 (UM) CONJUNTO DE EMBALAGENS RESISTENTES PARA 180 JOGOS, APROXIMADAMENTE 4 EMBALAGENS PARA CADA UM DOS 45 JOGOS, SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS. EMBALAGENS EM MDF, DE TAMANHOS QUE CAIBAM OS JOGOS. SOMANDO 180 EMBALAGENS, TODAS PERSONALIZADAS COM NOME DOS JOGOS, DETALHAMENTO DE COMO UTILIZAR. 1 (UM) CONJUNTO DE APROXIMADAMENTE 45 ROTINAS PEDAGÓGICAS, UMA PARA CADA TIPO DE JOGO DIDÁTICO E CADA CAPÍTULO DO LIVRO DE APOIO PEDAGÓGICO, COM ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR UTILIZAR OS JOGOS, PASSO A PASSO, CONSOLIDAÇÃO DO APRENDIZADO E AVALIAÇÃO DA HABILIDADE AO FINAL DA ATIVIDADE. CADA ROTINA POSSUI UMA METODOLOGIA DE ENSINO INOVADORA, EMBASADA NAS METODOLOGIAS ATIVAS AS ROTINAS SÃO DIVIDIDAS EM QUATRO PARTES. A SABER: PARTE 1 - LEITURA DE UM TEXTO INSPIRADOR. NESSA ETAPA, OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A REALIZAR DIFERENTES LEITURAS ASSOCIADAS AOS PARADIDATICOS QUE CONSTÃO NO LABORATORIO, AS LEITURAS SÃO PROPOSTAS CONSIDERANDO OS OBJETOS DO CONHECIMENTO PERTINENTES AO DESENVOLVIMENTO DA HABILIDADE DE CADA JOGO. ALÉM DISSO, CADA LEITURA ABORDA TAMBEM UM TEMA TRANSVERSAL E GÊNEROS TEXTUAIS DIVERSIFICADOS. PARTE 2- APRESENTAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS. NESTA ETAPA, O PROFESSOR FARÁ USO</p>				<p>6 8 9</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	----------------------

5



DOS RECURSOS DIGITAIS PARA APRESENTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DETALHADOS NESTA ROTINA PARA OS ESTUDANTES. COMO CADA ROTINA POSSUI HABILIDADES DISTINTAS, ENTÃO A CONSTRUÇÃO DESSES CONHECIMENTOS PRÉVIOS SE DARÁ DE FORMA DISTINTA. TODOS OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DA HABILIDADE POR MEIO DO JOGO FORAM DESCRITOS NESTA ETAPA. PARTE 3 - ATIVIDADES EM PARES. ESSE É O MOMENTO DO JOGO PROPRIAMENTE DITO. É NESTA ETAPA QUE OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS EM PARES PARA REALIZAR O JOGO. E NESTA ETAPA TAMBEM QUE CADA EQUIPE IRÁ ACUMULANDO PONTOS. PARTE 4 - VOCÊ É O PROTAGONISTA. NESTA ETAPA OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A RESPONDER QUESTÕES NOS MOLDES DAS AVALIAÇÕES EXTERNAS. 1 (UMA) COLEÇÃO DE 120 LIVROS INTERDISCIPLINARES. SENDO 30 DE CADA TITULO, RELACIONANDO AS HABILIDADE E OS OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA ASITUAÇÕES E CONTEXTOS DO MUNDO COTIDIANO OU COM OUTRAS DISCIPLINAS. ESSA COLEÇÃO DEVERÁ SER COMPOSTA DE 4 TÍTULOS DE LIVROS DIFERENTES: ? A MATEMÁTICA DA NATUREZA EM POEMAS. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POEMAS E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL DA NATUREZA. ? A MATEMÁTICA DO MEIO AMBIENTE. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO

f

a

q

u



TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA O TEMA TRANSVERSAL - MEIO AMBIENTE. ? A MATEMÁTICA É CIDADANIA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL E DE POESIA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - CIDADANIA ? A MAGIA DA NATUREZA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE CRÔNICA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - NATUREZA. 1 (UMA) COLEÇÃO DE CADERNO DE ITENS DE AVALIAÇÃO, ESPECÍFICOS PARA CADA HABILIDADE E OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC DESENVOLVIDA PELOS JOGOS DIDÁTICOS, UM CADERNO PARA CADA ANO, DO 5º ANO AO 9º ANO, 5 CADERNOS. CADA CADERNO DEVERÁ CONTER UM TOTAL DE NO MÍNIMO 45 ITENS, ELABORADOS DE ACORDO COM AS TÉCNICAS DE ELABORAÇÃO DE ITENS E ATENDENDO AS HABILIDADES DA BNCC. PARA CADA ANO ESCOLAR, O LABORATÓRIO DEVERA APRESENTAR 40 CADERNOS, TOTALIZANDO 200 CADERNOS DE ITENS. 1 (UMA) PLATAFORMA E APLICATIVO DIGITAL PARA ALUNOS E PROFESSORES. A PLATAFORMA DEVERA APRESENTAR VIDEO AULAS SOBRE O USO DAS ROTINAS EM SALA DE AULA PARA O EFETIVO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DA BNCC PARA CADA ANO, ORIENTANDO O USO DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO, DEVE CONSTAR AINDA NA PLATAFORMA OS CADERNOS DE ITEM PARA CADA ANO ASSISTIDO PELO LABORATÓRIO. 1 (UMA) MESA DIGITALIZADORA: TIPO DE PRODUTO: MESA DIGITALIZADORA

J

R

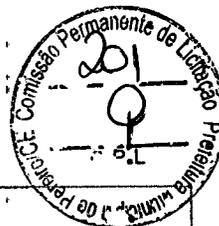
Q

vt



<p>COM CANETA DIGITAL SENSIVEL À PRESSÃO, TAMANHO MÍNIMO: 200 X 160 X 8,8 MM, ÁREA ATIVA: 152 X 95MM, CABO INCLUÍDO: SIM - 1,5 M, CABO USB, P/ MICRO USB SEM PVC E COM PLUGUE EM FORMA DE L GARANTIA: 1 ANO. 1 (UM) NOTEBOOK: COM 01 (UM) PROCESSADOR INTEL CORE E 3 OU SUPERIOR, 08 (OITO) THREADS; DEVERÁ POSSUIR FREQUÊNCIA REAL DE CLOCK INTERNO DE, NO MÍNIMO, 1,60 GHZ, 2133 MHZ; DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 08 (OITO) GB (GIGABYTES) DE MEMÓRIA INSTALADA; ARMAZENAMENTO: DEVERÁ SER PADRÃO SSD (SOLID STATE DRIVE); DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 02 (DUAS) PORTAS USB (UNIVERSAL SERIAL BUS) PADRÃO 2.0 E/OU 3.0; DEVERÁ POSSUIR TELA COM NO MINIMO 14 POLEGADAS DE DIAGONAL VISIVEL E MÁXIMO DE 15,6 POLEGADAS, WIDESCREEN; DEVERÁ POSSUIR FONTE DE ALIMENTAÇÃO EXTERNA 100 - 240V (BIVOLT) COM SELEÇÃO AUTOMÁTICA DE TENSÃO, ACOMPANHADA DO SEU RESPECTIVO CABO DE ALIMENTAÇÃO NO PADRÃO BRASILEIRO: BATERIA DE POLÍMERO DE LÍTIO, INTERNA AO EQUIPAMENTO, A BATERIA DEVE POSSUIR AUTONOMIA MÍNIMA DE 04 QUATRO HORAS; O NOTEBOOK DEVERA POSSUIR NO MÍNIMO DE 01 (UMA) INTERFACE DE REDE, ONBOARD. PADRÃO GIGABIT ETHERNET 10/100/1000 MBPS; DEVE POSSUIR CONECTIVIDADE WIRELESS ONBOARD; 1 (UM) DATASHOW: NO MÍNIMO 3500 LUMENS 1280 X 720P HD, LED, PROJETOR MULTIMÍDIA, HOME THEATER, USB, HDMI - FLEXINTER - BIVOLT. 01 (UM) FILTRO DE LINHA: ENERGIA 5 TOMADAS - FILTRO DE</p>				<p>f</p> <p>Q</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	-------------------

38



	LINHA + DPS – PRETO; TIPO DE CONECTOR; PLUGUE/TOMADA 2P + T PADRÃO BRASILEIRO; CLASSIFICAÇÃO DE CORRENTE: 10				
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

O valor estimado preliminar para esta contratação é de R\$ 440.000,00 (quatrocentos e quarenta mil reais)

Alcides Leite da Silva Neto  
Secretário Municipal de Educação  
Portaria 002/2021

9

# newTECH

EDUCACIONAL

CNPJ: 12.348.004/0001-44

Endereço: Boulevard Joao Barbosa, Nº 490  
sala 06 - Centro - Sobral - CE



## RESPOSTA À SOLICITAÇÃO DE ANUÊNCIA PARA A ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

AO SECRETÁRIO DE EDUCAÇÃO E DESPORTO DO MUNICÍPIO DE PEREIRO/CE.

REF. OFICIO N° 2024.11.29.01.

Prezado Senhor Secretário Alcides Leite da Silva Neto, ao cumprimentá-lo cordialmente, venho, por meio deste, manifestar o interesse da empresa NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCACAO TECNOLOGICA LTDA, inscrita no CNPJ sob o nº 12.348.004/0001-44, neste ato representada por sua administradora a Sra. LUCIANA CUNHA ALVES MELO, RG nº 2000097011666 SSPDS CE, CPF nº 838.768.633-68, em fornecer ao Município de Pereiro-CE os produtos relacionados à Ata de Registro de Preços n.º 011/2024PE SRP, decorrente do Pregão Eletrônico n.º 011/2024PE SRP do Município de Redenção-CE, cujo objeto é o registro de preços para aquisição de Laboratório Móvel de Matemática para o Ensino Fundamental da rede pública.

Assim, confirmamos nossa anuência para que o Município de Pereiro-CE possa aderir como "CARONA" à referida Ata de Registro de Preços.

Colocamo-nos à disposição para o encaminhamento de quaisquer documentos complementares e para a formalização da adesão, e aguardamos as orientações pertinentes para o prosseguimento.

Sem mais para o momento, reiteramos nossos votos de elevada consideração.

Atenciosamente,

Sobral/CE, 29 de novembro de 2024.

LUCIANA CUNHA ALVES

MELO:83876863368

Assinado de forma digital por

LUCIANA CUNHA ALVES

MELO:83876863368

Dados: 2024.11.29 12:29:40 -03'00'

**NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCACAO TECNOLOGICA LTDA**

**CNPJ nº 12.348.004/0001-44**

**LUCIANA CUNHA ALVES MELO**

**RG nº 2000097011666 SSPDS CE**

**CPF nº 838.768.633-68**

# newTECH

EDUCACIONAL

CNPJ: 12.348.004/0001-44

Endereço: Boulevard Joao Barbosa, Nº 490  
sala 06 - Centro - Sobral - CE



## PROPOSTA DE PREÇOS

Ao município de Pereiro/CE.

Pregão Eletrônico nº 011/2024

Fornecedor: NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCACAO TECNOLOGICA LTDA

CNPJ: 12.348.004/0001-44

Inscrição Estadual: 07.192130-3

Endereço: Boulevard João Barbosa, 490, sala 06, Centro, CEP: 62.010-190, Sobral/CE

Telefone: (88) 3611-4536

Email: newtecheducacional7@gmail.com

Banco: Bradesco

Agência: 0702

Conta corrente: 62606-6

### LOTE 01

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	QUANT.	MARCA	UNID.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
01	LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL DE MATEMÁTICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 01 (UMA) - ESTANTE LABORATÓRIO MÓVEL - ELABORADO EM MATERIAL LEVE, COMPOSTA POR 3 MÓDULOS, CONSTRUÍDO EM FORMATO DE ESTANTE MÓVEL COM CHASSI E RODÍZIOS. A MEDIDA DE CADA MÓDULO EXPOSITOR DEVE POSSIBILITAR O DESLOCAMENTO DO LABORATÓRIO MÓVEL ENTRE SALAS DE AULAS COM PORTAS COM ATÉ 60 CM DE LARGURA. AS MEDIDAS SÃO MÓVEL FECHADO FRENTE: 0,90M LATERAL: 0,60M ALTURA: 1,0M MÓVEL ABERTO EM TRÊS ABAS. FRENTE: 1,80M LATERAL: 0,60M ALTURA: 1,0M  04 (QUATRO) CONJUNTOS DE APROXIMADAMENTE 45 TIPOS DE JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS INTERDEPENDENTES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES	04	PRÓPRIA	UNID.	R\$ 110.000,00	R\$ 440.000,00



E OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA DA BNCC. REPETIÇÃO DE 4 UNIDADES DE CADA TIPO DE JOGO SELECIONADO PARA DESENVOLVER AS HABILIDADES DA BNCC DE MATEMÁTICA PARA AO MENOS 4 GRUPOS DE ALUNOS, OU SEJA, AO MENOS 4 REPETIÇÕES DE CADA UM DOS APROXIMADAMENTE 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS.

JOGO 1- (EF06MA02) REPRESENTAÇÃO DOS NÚMEROS NATURAIS E DECIMAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: CARACTERÍSTICAS, LEITURA, ESCRITA E COMPARAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS E DE NÚMEROS RACIONAIS REPRESENTADOS NA FORMA DECIMAL.

JOGO 2- (EF06MA05) - BATALHA DA MULTIPLICAÇÃO X DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.

JOGO 3- (EF06MA06) JOGO DOS MÚLTIPLOS E DIVISORES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.

JOGO 4- (EF06MA07) E (EF06MA08) DESAFIO DAS FRAÇÕES CIRCULARES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: FRAÇÕES, SIGNIFICADOS (PARTE/TUDO, QUOCIENTE),

f

Q

Q

Q



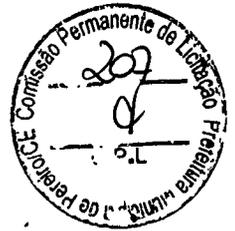
<p>EQUIVALÊNCIA, COMPARAÇÃO, ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.</p>					
<p>JOGO 5- (EF06MA10) E (EF06MA11) TRILHA DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: OPERAÇÕES (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO E POTENCIAÇÃO) COM NÚMEROS RACIONAIS.</p>					
<p>JOGO 6- (EF06MA16) BATALHA NAVAL. NESTE JOGO, DEVEMSER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PLANO CARTESIANO: ASSOCIAÇÃO DOS VÉRTICES DE UM POLÍGONO À PARES ORDENADOS.</p>					
<p>JOGO 7- (EF06MA17) O SEGREDO DOS SÓLIDOS: PRISMAS E PIRÂMIDES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PRISMAS E PIRÂMIDES: PLANIFICAÇÕES E RELAÇÕES ENTRE SEUS ELEMENTOS (VÉRTICES, FACES E ARESTAS).</p>					
<p>JOGO 8- (EF06MA25) E (EF06MA27) JOGO DOS ÂNGULOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÂNGULOS: NOÇÃO, USOS E MEDIDA.</p>					<p><i>[Handwritten signature]</i></p>
<p>JOGO 9- (EF06MA25) E (EF06MA27) DESAFIO ESTOCÁSTICO: O CAMINHO DAS POSSIBILIDADES? NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE COMO A RAZÃO ENTRE O NÚMERO DE RESULTADOS</p>					<p><i>[Handwritten signature]</i></p>

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>FAVORÁVEIS E O TOTAL DE RESULTADOS POSSÍVEIS EM UM ESPAÇO AMOSTRAL EQUIPROVÁVEL.</p> <p>JOGO 10- (EF07MA01) BINGO DO MMC E MDC. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MÚLTIPLOS E DIVISORES DE UM NÚMERO NATURAL.</p> <p>JOGO 11- (EF07MA02) DESAFIANDO O FINANCEIRO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PORCENTAGENS E DE ACRÉSCIMOS E DECRÉSCIMOS SIMPLES.</p> <p>JOGO 12- (EF07MA03) RETA NUMÉRICA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS INTEIROS: USOS, HISTÓRIA, ORDENAÇÃO, ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.</p> <p>JOGO 13- (EF07MA11) E (EF07MA12) DOMINÓ DOS RACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS NA REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA E NA DECIMAL: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.</p> <p>JOGO 14- (EF07MA13) LINGUAGEM ALGÉBRICA. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM ALGÉBRICA: VARIÁVEL E INCÓGNITA.</p>					<p>f</p> <p>o</p> <p>o</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	----------------------------



<p>JOGO 15- (EF07MA17) TRILHA DA PROPORCIONALIDADE NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PROBLEMAS ENVOLVENDO GRANDEZAS DIRETAMENTE PROPORCIONAIS E GRANDEZAS INVERSAMENTE PROPORCIONAIS.</p> <p>JOGO 16- (EF07MA18) DOMINÓ DAS EQUAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 1º GRAU.</p> <p>JOGO 17- (EF07MA21) TRANSFORMAÇÕES GEOMÉTRICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SIMETRIAS DE TRANSLAÇÃO, ROTAÇÃO E REFLEXÃO.</p> <p>JOGO 18- (EF07MA31) E (EF07MA32) JOGO DAS ÁREAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUIVALÊNCIA DE ÁREA DE FIGURAS PLANAS: CÁLCULO DE ÁREAS DE FIGURAS QUE PODEM SER DECOMPOSTAS POR OUTRAS, CUJAS ÁREAS PODEM SER FACILMENTE DETERMINADAS COMO TRIÂNGULOS E QUADRILÁTEROS.</p> <p>JOGO 19- (EF08MA05) E (EF07MA32) JOGO DOMINÓ DAS DÍZIMAS PERIÓDICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: DÍZIMAS PERIÓDICAS: FRAÇÃO GERATRIZ</p> <p>JOGO 20 - (EF08MA02) DOMINÓ DAS POTÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER</p>					
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

⊗

⊗



<p>CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO.</p> <p>JOGO 21 - (EF08MA03) PRINCÍPIO FUNDAMENTAL DOS MOVIMENTOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: O PRINCÍPIO MULTIPLICATIVO DA CONTAGEM.</p> <p>JOGO 22 - (EF08MA04) DESAFIO DOS JUROS SIMPLES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: PORCENTAGEM E CONCEITO DE JUROS.</p> <p>JOGO 23 - (EF08MA06) DE OLHO NAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VALOR NUMÉRICO DE EXPRESSÕES ALGÉBRICAS.</p> <p>JOGO 24 - (EF08MA07) DESAFIO DA RETA NO PLANO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ASSOCIAÇÃO DE UMA EQUAÇÃO LINEAR DE 1º GRAU A UMA RETA NO PLANO CARTESIANO.</p> <p>JOGO 25 - (EF08MA09) EQUAÇÃO DO 2º GRAU: APRENDA BRINCANDO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: EQUAÇÃO POLINOMIAL DE 2º GRAU DO TIPO <math>AX^2</math> <math>= B</math>.</p> <p>JOGO 26 - (EF08MA19) DESAFIO DAS ÁREAS E COMPRIMENTO DA CIRCUNFERÊNCIA. NESTE JOGO,</p>							<p>6</p> <p>✓</p> <p>✗</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	----------------------------

0



<p>DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA.</p> <p>JOGO 27 - (EF08MA25) DESAFIO DAS PROBABILIDADES POR MEIO DE FREQUÊNCIA DE OCORRÊNCIAS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DE TENDÊNCIA CENTRAL E DE DISPERSÃO.</p> <p>JOGO 28 - (EF09MA01 - B) RETA DOS REAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA.</p> <p>JOGO 29 - (EF09MA01 - C) DOMINÓ DOS CONJUNTOS NUMÉRICOS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS REAIS: USOS, ORDENAÇÃO E ASSOCIAÇÃO COM PONTOS DA RETA NUMÉRICA E OPERAÇÕES.</p> <p>JOGO 30 - (EF09MA02) DOMINÓ DOS IRRACIONAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS IRRACIONAIS: RECONHECIMENTO E LOCALIZAÇÃO DE ALGUNS NA RETA NUMÉRICA.</p> <p>JOGO 31 - (EF09MA09) FATORANDO EQUAÇÃO DO 2º GRAU. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RESOLUÇÃO DE</p>					
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>EQUAÇÕES POLINOMIAIS DO 2º GRAU POR MEIO DE FATORAÇÕES.</p> <p>JOGO 32 - (EF09MA09) RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: RELAÇÕES MÉTRICAS NO TRIÂNGULO RETÂNGULO TEOREMA DE PITÁGORAS: VERIFICAÇÕES EXPERIMENTAIS E DEMONSTRAÇÃO.</p> <p>JOGO 33 - (EF09MA17) DESAFIO DAS PROJEÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VISTAS ORTOGONAIS DE FIGURAS ESPACIAIS.</p> <p>JOGO 34 - (EF09MA19-B) DESAFIO DAS ÁREAS II. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ÁREA DE FIGURAS PLANAS, ÁREA DO CÍRCULO E COMPRIMENTO DE SUA CIRCUNFERÊNCIA.</p> <p>JOGO 35 - (EF09MA19) DESAFIO DO VOLUME. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: VOLUME DE PRISMAS E CILINDROS.</p> <p>JOGO 36 - (EF09MA20) DESAFIO DAS PROBABILIDADES: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ANÁLISE DE PROBABILIDADE DE EVENTOS ALEATÓRIOS: EVENTOS DEPENDENTES E INDEPENDENTES.</p> <p>JOGO 37 - (EF05MA01) SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS</p>						<p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL: LEITURA, ESCRITA E ORDENAÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS (DE ATÉ SEIS ORDENS).</p> <p>JOGO 38 - (EF04MA03), (EF04MA04) E (EF04MA05) ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO. PROPRIEDADES DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO.</p> <p>JOGO 39 - (EF04MA06) E (EF04MA07) MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO E PROPRIEDADES DA MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO.</p> <p>JOGO 40 - (EF05MA03), (EF05MA04) E (EF05MA05) DOMINÓ DAS FRAÇÕES. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NÚMEROS RACIONAIS EXPRESSOS NA FORMA DECIMAL E SUA REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA/ REPRESENTAÇÃO FRACIONÁRIA DOS NÚMEROS RACIONAIS: RECONHECIMENTO, SIGNIFICADOS, LEITURA E REPRESENTAÇÃO NA RETA NUMÉRICA.</p> <p>JOGO 41 - (EF05MA16) FIGURAS PLANAS E SÓLIDOS ESPACIAIS. NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CARACTERÍSTICAS DOS SÓLIDOS ESPACIAIS E DAS FIGURAS PLANAS</p> <p>JOGO 42 - (EF05MA19 -B) E (EF05MA20) ÁREAS E PERÍMETROS .</p>						
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE ÁREA, CÁLCULO DE PERÍMETRO, UNIDADES DE MEDIDA DE ÁREA, UNIDADES DE MEDIDA DE PERÍMETRO.</p> <p>JOGO 43- (EF05MA16) E (EF05MA17) JOGO DA PLANIFICAÇÃO . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: NOÇÃO DE VOLUME; PLANIFICAÇÃO. CARACTERÍSTICAS DE TRIANGULOS E QUADRILATEROS.</p> <p>JOGO 44- (EF05MA19) MEDIDAS DO DIA -A- DIA . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: MEDIDAS DAS GRANDEZAS COMPRIMENTO, ÁREA, MASSA, TEMPO, TEMPERATURA E CAPACIDADE, RECORRENDO A TRANSFORMAÇÕES ENTRE AS UNIDADES MAIS USUAIS EM CONTEXTOS SOCIOCULTURAI.</p> <p>JOGO 45- (EF05MA23) E (EF05MA23) PROBABILIDADE PARA QUÊ? . NESTE JOGO, DEVEM SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE OBJETOS DO CONHECIMENTO: CÁLCULO DE PROBABILIDADE DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS.</p> <p>1 (UM) CONJUNTO DE EMBALAGENS RESISTENTES PARA 180 JOGOS, APROXIMADAMENTE 4 EMBALAGENS PARA CADA UM DOS 45 JOGOS SOMANDO APROXIMADAMENTE 180 JOGOS. EMBALAGENS EM MDF, DE TAMANHOS QUE CAIBAM OS JOGOS. SOMANDO 180 EMBALAGENS, TODAS PERSONALIZADAS COM NOME DOS</p>						<p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten mark]</i></p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>JOGOS DETALHAMENTO DE COMO UTILIZAR.</p> <p>1 (UM) CONJUNTO DE APROXIMADAMENTE 45 ROTINAS PEDAGÓGICAS, UMA PARA CADA TIPO DE JOGO DIDÁTICO E CADA CAPÍTULO DO LIVRO DE APOIO PEDAGÓGICO, COM ORIENTAÇÃO PARA O PROFESSOR UTILIZAR OS JOGOS, PASSO A PASSO, CONSOLIDAÇÃO DO APRENDIZADO E AVALIAÇÃO DA HABILIDADE AO FINAL DA ATIVIDADE. CADA ROTINA POSSUI UMA METODOLOGIA DE ENSINO INOVADORA, EMBASADA NAS METODOLOGIAS ATIVAS. AS ROTINAS SÃO DIVIDIDAS EM QUATRO PARTES, A SABER:</p> <p>PARTE 1 - LEITURA DE UM TEXTO INSPIRADOR. NESSA ETAPA, OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A REALIZAR DIFERENTES LEITURAS ASSOCIADAS AOS PARADIDÁTICOS QUE CONSTAM NO LABORATÓRIO. AS LEITURAS SÃO PROPOSTAS CONSIDERANDO OS OBJETOS DO CONHECIMENTO PERTINENTES AO DESENVOLVIMENTO DA HABILIDADE DE CADA JOGO. ALÉM DISSO, CADA LEITURA ABORDA TAMBÉM UM TEMA TRANSVERSAL E GÊNEROS TEXTUAIS DIVERSIFICADOS.</p> <p>PARTE 2- APRESENTAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS. NESTA ETAPA, O PROFESSOR FARÁ USO DOS RECURSOS DIGITAIS PARA APRESENTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS, DETALHADOS NESSA ROTINA, PARA OS ESTUDANTES. COMO CADA ROTINA POSSUI HABILIDADES DISTINTAS, ENTÃO A CONSTRUÇÃO DESSES CONHECIMENTOS PRÉVIOS SE DARÁ</p>					<p>6</p> <p><i>[Handwritten mark]</i></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------------------

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*



<p>DE FORMA DISTINTA. TODOS OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DA HABILIDADE POR MEIO DO JOGO FORAM DESCRITOS NESSA ETAPA.</p>					
<p>PARTE 3- ATIVIDADES EM PARES. ESSE É O MOMENTO DO JOGO PROPRIAMENTE DITO. É NESSA ETAPA QUE OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS EM PARES PARA REALIZAR O JOGO. É NESSA ETAPA TAMBÉM QUE CADA EQUIPE IRÁ ACUMULANDO PONTOS.</p>					
<p>PARTE 4 - VOCÊ É O PROTAGONISTA. NESSA ETAPA OS ALUNOS SERÃO CONVIDADOS A RESPONDER QUESTÕES NOS MOLDES DAS AVALIAÇÕES EXTERNAS.</p>					
<p>1 (UMA) COLEÇÃO DE 120 LIVROS INTERDISCIPLINARES, SENDO 30 DE CADA TÍTULO, RELACIONANDO AS HABILIDADE E OS OBJETOS DO CONHECIMENTO EM MATEMÁTICA A SITUAÇÕES E CONTEXTOS DO MUNDO COTIDIANO OU COM OUTRAS DISCIPLINAS.</p>					
<p>ESSA COLEÇÃO DEVERÁ SER COMPOSTA DE 4 TÍTULOS DE LIVROS DIFERENTES:</p>					
<p>A MATEMÁTICA DA NATUREZA EM POEMAS. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POEMAS E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL DA NATUREZA.</p>					
<p>A MATEMÁTICA DO MEIO AMBIENTE. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA O TEMA TRANSVERSAL - MEIO AMBIENTE.</p>					







<p>A MATEMÁTICA É CIDADANIA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE POESIA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - CIDADANIA.</p> <p>A MAGIA DA NATUREZA. CONSISTE EM PARADIDÁTICO QUE ABORDA OBJETOS DO CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA, CUJO GÊNERO TEXTUAL É DE CRÔNICA E TRAGA UM TEMA TRANSVERSAL - NATUREZA.</p> <p>1 (UMA) COLEÇÃO DE CADERNO DE ITENS DE AVALIAÇÃO, ESPECÍFICOS PARA CADA HABILIDADE E OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC DESENVOLVIDA PELOS JOGOS DIDÁTICOS, UM CADERNO PARA CADA ANO, DO 5º ANO AO 9º ANO, 5 CADERNOS.</p> <p>CADA CADERNO DEVERÁ CONTER UM TOTAL DE NO MÍNIMO 45 ITENS, ELABORADOS DE ACORDO COM AS TÉCNICAS DE ELABORAÇÃO DE ITENS E ATENDENDO AS HABILIDADES DA BNCC.</p> <p>PARA CADA ANO ESCOLAR, O LABORATÓRIO DEVERÁ APRESENTAR 40 CADERNOS, TOTALIZANDO 200 CADERNOS DE ITENS.</p> <p>1 (UMA) PLATAFORMA E APLICATIVO DIGITAL PARA ALUNOS E PROFESSORES. A PLATAFORMA DEVERÁ APRESENTAR VÍDEO AULAS SOBRE O USO DAS ROTINAS EM SALA DE AULA PARA O EFETIVO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DA BNCC PARA CADA ANO, ORIENTANDO O USO DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO. DEVE CONSTAR AINDA NA PLATAFORMA OS CADERNOS DE ITEM,</p>					<p>[Signature]</p> <p>[Signature]</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------------

[Signature]

[Signature]



<p>PARA CADA ANO ASSISTIDO PELO LABORATÓRIO.</p> <p>1 (UMA) MESA DIGITALIZADORA: TIPO DE PRODUTO: MESA DIGITALIZADORA COM CANETA DIGITAL SENSÍVEL À PRESSÃO TAMANHO MÍNIMO: 200 X 160 X 8,8 MM ÁREA ATIVA: 152 X 95MM CABO INCLUÍDO: SIM - 1,5 M CABO USB P/ MICRO USB SEM PVC E COM PLUGUE EM FORMA DE L GARANTIA: 1 ANO</p> <p>1 (UM) NOTEBOOK: COM 01 (UM) PROCESSADOR INTEL CORE I3 OU SUPERIOR, 08 (OITO) THREADS; DEVERÁ POSSUIR FREQUÊNCIA REAL DE CLOCK INTERNO DE, NO MÍNIMO, 1,60 GHZ; 2133 MHZ; DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 08 (OITO) GB (GIGABYTES) DE MEMÓRIA INSTALADA; ARMAZENAMENTO: DEVERÁ SER PADRÃO SSD (SOLID STATE DRIVE) DEVERÁ POSSUIR, NO MÍNIMO, 02 (DUAS) PORTAS USB (UNIVERSAL SERIAL BUS) PADRÃO 2.0 E/OU 3.0; DEVERÁ POSSUIR TELA COM NO MÍNIMO 14 POLEGADAS DE DIAGONAL VISÍVEL E MÁXIMO DE 15,6 POLEGADAS, WIDESCREEN. DEVERÁ POSSUIR FONTE DE ALIMENTAÇÃO EXTERNA 100 - 240V (BIVOLT) COM SELEÇÃO AUTOMÁTICA DE TENSÃO, ACOMPANHADA DO SEU RESPECTIVO CABO DE ALIMENTAÇÃO NO PADRÃO BRASILEIRO; BATERIA DE POLÍMERO DE LÍTIO, INTERNA AO EQUIPAMENTO A BATERIA DEVE POSSUIR AUTONOMIA MÍNIMA DE 04 QUATRO HORAS. O NOTEBOOK DEVERÁ POSSUIR NO MÍNIMO DE 01 (UMA) INTERFACE DE REDE, ONBOARD, PADRÃO GIGABIT ETHERNET 10/100/1000 MBPS; DEVE</p>					<p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p><i>[Handwritten mark]</i></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------

*[Handwritten mark]*

*[Handwritten mark]*

# newTECH

EDUCACIONAL

CNPJ: 12.348.004/0001-44

Endereço: Boulevard Joao Barbosa, Nº 490  
sala 06 – Centro – Sobral – CE



POSSUIR CONECTIVIDADE WIRELESS ONBOARD;					
1 (UM) DATASHOW: NO MÍNIMO 3500 LUMENS 1280 X 720P HD, LED, PROJETOR MULTIMÍDIA, HOME THEATER, USB, HDMI - FLEXINTER - BIVOLT.					
01 (UM) FILTRO DE LINHA: ENERGIA 5 TOMADAS - FILTRO DE LINHA + DPS - PRETO; TIPO DE CONECTOR: PLUGUE/TOMADA 2P + T PADRÃO BRASILEIRO CLASSIFICAÇÃO DE CORRENTE: 10 AMPERES TENSÃO DE ENTRADA: 220 VOLTS					

VALOR TOTAL: R\$ 440.000,00 (quatrocentos e quarenta mil reais)

VALIDADE DA PROPOSTA: 60(SESSENTA) DIAS

PRAZO DE ENTREGA: 05(CINCO) DIAS

( X ) Declaramos para os devidos fins, que somos Microempresa ou Empresa de Pequeno Porte, nos termos da Lei Complementar nº 123/2006 e suas alterações, e que fazemos prova de tal condição com os documentos enviados - DOCUMENTAÇÃO, conforme previsto no Edital.

Declaramos que nesta proposta estão incluídas eventuais vantagens e/ou abatimentos, impostos, transporte (carga e descarga) até o destino, taxas e encargos sociais, obrigações trabalhistas, previdenciárias, fiscais e comerciais e outras quaisquer que incidam sobre a contratação.

Sobral/CE, 29 de novembro de 2024.

LUCIANA CUNHA  
ALVES

MELO:83876863368

Assinado de forma digital por  
LUCIANA CUNHA ALVES  
MELO:83876863368  
Dados: 2024.11.29 10:26:57 -03'00'

**NEWTECH DISTRIBUIDORA DE EDUCACAO TECNOLOGICA LTDA**

CNPJ nº 12.348.004/0001-44

LUCIANA CUNHA ALVES MELO

RG nº 2000097011666 SSPDS CE

CPF nº 838.768.633-68