DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE JABORANDI

Conforme Lei Municipal nº 2.022, de 05 de setembro de 2017

www.jaborandi.sp.gov.br | www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaborandi

SUMÁRIO

Poder Executivo 2
Licitações e Contratos 2
Autorização de Contratação Direta 2

EXPEDIENTE

O Diário Oficial do Município de Jaborandi, veiculado exclusivamente na forma eletrônica, é uma publicação das entidades da Administração Direta e Indireta deste Município, sendo referidas entidades inteiramente responsáveis pelo conteúdo aqui publicado.

ACERVO

As edições do Diário Oficial Eletrônico de Jaborandi poderão ser consultadas através da internet, por meio do seguinte endereço eletrônico: www.jaborandi.sp.gov.br
Para pesquisa por qualquer termo e utilização de filtros, acesse www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaborandi
As consultas e pesquisas são de acesso gratuito e independente de qualquer cadastro.

ENTIDADES

Prefeitura Municipal de Jaborandi
CNPJ 52.382.702/0001-80
Rua Antonio Bruno, 466
Telefone: (17) 3347-9900 | 3347-9999
Site: www.jaborandi.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaborandi

Câmara Municipal de Jaborandi
CNPJ 66.998.097/0001-81
Rua Inácio Máximo Diniz Junqueira, 694
Telefone: (17) 3347-9997
Site: www.camarajaborandi.sp.gov.br

Diário Oficial Assinado Eletronicamente com Certificado Padrão ICPBrasil, em conformidade com a MP nº 2.200-2, de 2001

O Município de Jaborandi garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.jaborandi.sp.gov.br

Compilado e também disponível em www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaborandi

PODER EXECUTIVO

Licitações e Contratos

Autorização de Contratação Direta

AUTORIZAÇÃO DA INEXIGIBILIDADE

O Setor de Licitações promoveu a abertura do Processo nº 019/2026 – Inexigibilidade nº 019/2026, com a finalidade de **Contratação de solução educacional integrada para o ensino de tecnologia no Ensino Fundamental I e II da Rede Pública Municipal de Ensino do Município de Jaborandi/SP, mediante fornecimento de material didático estruturado e alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), contemplando livros impressos organizados por ano/série, recursos digitais complementares de apoio pedagógico e instrumentos de suporte ao trabalho docente, pelo período de 12 (doze) meses**.

LOTE	ITEM	QNTD.	UND.	ESPECIFICAÇÃO
001	01	80	UN	**LIVRO 1: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, MAKER E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – 1º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO ORGANIZADO EM QUATRO UNIDADES TEMÁTICAS, CONFORME A BNCC, QUE NORTEIEM AS TRILHAS DE APRENDIZAGENS DO ALUNO, COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL EXPLORANDO FERRAMENTAS DIGITAIS, SISTEMAS OPERACIONAIS, SOFTWARES EDITORES DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÕES GRÁFICAS E O RECONHECIMENTO DOS PRINCIPAIS COMPONENTES DE HARDWARE DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS; PROPONHA PROJETOS DE CULTURA MAKER QUE POSSIBILITEM A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS SUSTENTÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPOS COM SOLUÇÕES INOVADORAS; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS COM VÍDEOS TUTORIAIS ACESSADOS A PARTIR DE QR-CODES DISPONÍVEIS NO PRÓPRIO LIVRO; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.

	02	75	UN	**LIVRO 2: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, MAKER E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – 2º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO ORGANIZADO EM QUATRO UNIDADES TEMÁTICAS, CONFORME A BNCC, QUE NORTEIEM AS TRILHAS DE APRENDIZAGENS DO ALUNO, COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL EXPLORANDO FERRAMENTAS DIGITAIS, SISTEMAS OPERACIONAIS, SOFTWARES EDITORES DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÕES GRÁFICAS E O RECONHECIMENTO DOS PRINCIPAIS COMPONENTES DE HARDWARE DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS; PROPONHA PROJETOS DE CULTURA MAKER QUE POSSIBILITEM A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS SUSTENTÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPOS COM SOLUÇÕES INOVADORAS; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS COM VÍDEOS TUTORIAIS ACESSADOS A PARTIR DE QR-CODES DISPONÍVEIS NO PRÓPRIO LIVRO; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.
	03	71	UN	**LIVRO 3: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, MAKER E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – 3º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO ORGANIZADO EM QUATRO UNIDADES TEMÁTICAS, CONFORME A BNCC, QUE NORTEIEM AS TRILHAS DE APRENDIZAGENS DO ALUNO, COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL EXPLORANDO FERRAMENTAS DIGITAIS, SISTEMAS OPERACIONAIS, SOFTWARES EDITORES DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÕES GRÁFICAS E O RECONHECIMENTO DOS PRINCIPAIS COMPONENTES DE HARDWARE DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS; PROPONHA PROJETOS DE CULTURA MAKER QUE POSSIBILITEM A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS SUSTENTÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPOS COM SOLUÇÕES INOVADORAS; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS COM VÍDEOS TUTORIAIS ACESSADOS A PARTIR DE QR-CODES DISPONÍVEIS NO PRÓPRIO LIVRO; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.

	04	80	UN	**LIVRO 4: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, MAKER E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – 4º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO ORGANIZADO EM QUATRO UNIDADES TEMÁTICAS, CONFORME A BNCC, QUE NORTEIEM AS TRILHAS DE APRENDIZAGENS DO ALUNO, COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL EXPLORANDO FERRAMENTAS DIGITAIS, SISTEMAS OPERACIONAIS, SOFTWARES EDITORES DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÕES GRÁFICAS E O RECONHECIMENTO DOS PRINCIPAIS COMPONENTES DE HARDWARE DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS; PROPONHA PROJETOS DE CULTURA MAKER QUE POSSIBILITEM A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS SUSTENTÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPOS COM SOLUÇÕES INOVADORAS; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS COM VÍDEOS TUTORIAIS ACESSADOS A PARTIR DE QR-CODES DISPONÍVEIS NO PRÓPRIO LIVRO; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.
	05	84	UN	**LIVRO 5: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, MAKER E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – 5º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO ORGANIZADO EM QUATRO UNIDADES TEMÁTICAS, CONFORME A BNCC, QUE NORTEIEM AS TRILHAS DE APRENDIZAGENS DO ALUNO, COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL EXPLORANDO FERRAMENTAS DIGITAIS, SISTEMAS OPERACIONAIS, SOFTWARES EDITORES DE TEXTO, PLANILHAS ELETRÔNICAS, APRESENTAÇÕES GRÁFICAS E O RECONHECIMENTO DOS PRINCIPAIS COMPONENTES DE HARDWARE DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS; PROPONHA PROJETOS DE CULTURA MAKER QUE POSSIBILITEM A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS SUSTENTÁVEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROTÓTIPOS COM SOLUÇÕES INOVADORAS; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS COM VÍDEOS TUTORIAIS ACESSADOS A PARTIR DE QR-CODES DISPONÍVEIS NO PRÓPRIO LIVRO; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.
	06	71	UN	**LIVRO 6: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E MERCADO DE TRABALHO – 6º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES DE ACORDO COM A BNCC QUE PROPONHAM O

				DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ASSOCIADOS ÀS DIFERENTES ÁREAS DO MERCADO DE TRABALHO; QUE APRESENTE AOS ALUNOS AS PRÁTICAS DE ALGUMAS DAS PRINCIPAIS PROFISSÕES E INCENTIVE O EMPREENDEDORISMO E A INOVAÇÃO. PROPONHA PROJETOS PRÁTICOS INTEGRADORES PARA AUXILIAR NO ENTENDIMENTO DOS CONTEÚDOS ABORDADOS COM ILUSTRAÇÕES PASSO A PASSO; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO E TUTORIAIS DETALHADOS COM ACESSO POR QR CODES; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.
	07	82	UN	**LIVRO 7: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E MERCADO DE TRABALHO – 7º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES DE ACORDO COM A BNCC QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ASSOCIADOS ÀS DIFERENTES ÁREAS DO MERCADO DE TRABALHO; QUE APRESENTE AOS ALUNOS AS PRÁTICAS DE ALGUMAS DAS PRINCIPAIS PROFISSÕES E INCENTIVE O EMPREENDEDORISMO E A INOVAÇÃO. PROPONHA PROJETOS PRÁTICOS INTEGRADORES PARA AUXILIAR NO ENTENDIMENTO DOS CONTEÚDOS ABORDADOS COM ILUSTRAÇÕES PASSO A PASSO; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO E TUTORIAIS DETALHADOS COM ACESSO POR QR CODES; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.
	08	90	UN	**LIVRO 8: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E MERCADO DE TRABALHO – 8º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES DE ACORDO COM A BNCC QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ASSOCIADOS ÀS DIFERENTES ÁREAS DO MERCADO DE TRABALHO; QUE APRESENTE AOS ALUNOS AS PRÁTICAS DE ALGUMAS DAS PRINCIPAIS PROFISSÕES E INCENTIVE O EMPREENDEDORISMO E A INOVAÇÃO. PROPONHA PROJETOS PRÁTICOS INTEGRADORES PARA AUXILIAR NO ENTENDIMENTO DOS CONTEÚDOS ABORDADOS COM ILUSTRAÇÕES PASSO A PASSO; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO E TUTORIAIS DETALHADOS COM ACESSO POR QR CODES; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.

	09	97	UN	**LIVRO 9: TECNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL – INFORMÁTICA, LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E MERCADO DE TRABALHO – 9º ANO** – CAPA: 21 X 28 CM (FORMATO FECHADO) - 4X0 CORES - PAPEL CARTÃO 300G - LAMINAÇÃO - BOPP BRILHO; ENCADERNAÇÃO PUR - MIOLO: 21 X 28CM - 4X4 CORES - TINTA ESCALA EM OFFSET 90G; EMBALAGEM EM SHRINK INDIVIDUAL; LIVRO COM CONTEÚDOS E ATIVIDADES DE ACORDO COM A BNCC QUE PROPONHAM O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES TECNOLÓGICAS, O DOMÍNIO DO LETRAMENTO DIGITAL E DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ASSOCIADOS ÀS DIFERENTES ÁREAS DO MERCADO DE TRABALHO; QUE APRESENTE AOS ALUNOS AS PRÁTICAS DE ALGUMAS DAS PRINCIPAIS PROFISSÕES E INCENTIVE O EMPREENDEDORISMO E A INOVAÇÃO. PROPONHA PROJETOS PRÁTICOS INTEGRADORES PARA AUXILIAR NO ENTENDIMENTO DOS CONTEÚDOS ABORDADOS COM ILUSTRAÇÕES PASSO A PASSO; A CRIAÇÃO DE GAMES COM APRENDIZAGEM DE LÓGICAS DE PROGRAMAÇÃO E TUTORIAIS DETALHADOS COM ACESSO POR QR CODES; E ACOMPANHE **CHAVE DE ACESSO A APLICATIVO** COM RECURSOS DE GAMIFICAÇÃO COMO: JOGOS, E-BOOKS INTERATIVOS, ANIMAÇÕES, VIDEOAULAS COM TUTORIAIS E VIDEOCLIPES MUSICAIS.

Lote	Item	Qntd.	Unid.	Média do Valor Unitário	Média do Valor Total
01	**01**	80	Und.	R$ 179,00	R$ 14.320,00
	02	75	Und.	R$ 179,00	R$ 13.425,00
	03	71	Und.	R$ 179,00	R$ 12.709,00
	04	80	Und.	R$ 179,00	R$ 14.320,00
	05	84	Und.	R$ 179,00	R$ 15.036,00
	06	71	Und.	R$ 179,00	R$ 12.709,00
	07	82	Und.	R$ 179,00	R$ 14.678,00
	08	90	Und.	R$ 179,00	R$ 16.110,00
	09	97	Und.	R$ 179,00	R$ 17.363,00
Valor máximo estimado do contrato:					**R$ 130.670,00**

A abertura do Processo iniciou-se com o documento de demanda da Secretária de educação, com a descrição de todos os elementos exigidos no Art. 18, Inc. II c/c Art. 74, Inc. I, da Lei nº 14.133/2021, além do Termo de Referência e Estudo Técnico Preliminar.

Houve parecer jurídico atestando a regularidade do procedimento, indicando que o fundamento da inexigibilidade no inciso I do artigo 74, da Lei nº 14.133/21, está adequado.

O Setor de Licitações conferiu os documentos relativos à habilitação **da EDITORA KRIEDUC SOLUCOES EDUCACIONAIS LTDA**, bem como, em pesquisa nas listas de apenados do TCE/SP e do TCU, não foram reportados irregulares ou punições da referida empresa a ser contratada.

Diante disso, na condição de autoridade competente, **AUTORIZO** a contratação da empresa **EDITORA KRIEDUC SOLUCOES EDUCACIONAIS LTDA**, pelo valor **R$ 130.670,00 (cento e trinta mil, seiscentos e setenta reais)** por Inexigibilidade de Licitação, com fundamento no inciso I do artigo 74, da Lei nº 14.133/21.

Jaborandi, 12 de fevereiro de 2026.

Silvio Vaz de Almeida
Prefeito Municipal