

ASSOCIAÇÃO DE APOIO DA ESCOLA ESTADUAL SÃO JOSÉ-
DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE ARAGUAÍNA

AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 002/2022
EXCLUSIVO ME/EPP - ABERTO-COMPRASNET

ASSOCIAÇÃO DE APOIO DA ESCOLA ESTADUAL SÃO JOSÉ, por meio do Pregoeiro abaixo descrito, tornam público que fará realizar a licitação em epígrafe, cujo objeto é aquisição de Gêneros Alimentícios para fornecimento de Alimentação aos alunos matriculados na ESCOLA ESTADUAL SÃO JOSÉ, PIRAQUÊ tudo em conformidade com o Processo Administrativo nº 002/2022. Abertura: às 08h00min (Horário de Brasília), do dia 16 de maio de 2022.

O Edital poderá ser examinado ou retirado nos site: www.comprasnet.gov.br.

Piraquê/TO, 02 de maio de 2022.

CICERA MACEDO DA SILVA
Pregoeira

ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA DA ESCOLA ESTADUAL GIRASSOL
DE TEMPO INTEGRAL REGINA SIQUEIRA CAMPOS-DIRETORIA
REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE PARAÍSO DO TOCANTINS

AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 02/2022

A ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA DA ESCOLA ESTADUAL GIRASSOL DE TEMPO INTEGRAL REGINA SIQUEIRA CAMPOS CNPJ/MF sob o nº 01.181.170/0001-82, localizada à Avenida Tiradentes, nº 470, na cidade de Nova Rosalândia - TO, por meio da pregoeira Roseni Alves Arruda Terra, promoverá Licitação na modalidade Pregão Eletrônico para aquisição de Gêneros Alimentícios. Data de abertura: 18/05/2022 às 09h00min. O Edital poderá ser examinado ou retirado no site: www.comprasnet.gov.br, ou na Unidade Escolar. Maiores informações poderão ser obtidas das 08h00min às 17h00min. Tel.: (63) 35201120 e através do e-mail: escolareginascampos@gmail.com

Nova Rosalândia - TO, 19 de abril de 2022.

ROSENI ALVES ARRUDA TERRA
Pregoeiro

ASSOCIAÇÃO DE APOIO ESTUDANTIL AO COLÉGIO ESTADUAL
LAGOA DA CONFUSÃO-DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO DE
PARAÍSO DO TOCANTINS

AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 001/2022
2ª RETIFICAÇÃO DE DATA DE ABERTURA

A ASSOCIAÇÃO DE APOIO ESTUDANTIL AO COLÉGIO ESTADUAL LAGOA DA CONFUSÃO, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 01.179.116/0001-00, localizada na AV. Vicente Barbosa, nº 1.025, Centro, Lagoa da Confusão - TO, por meio de seu pregoeiro, em cumprimento às Leis Federais nº 8.666/93 e 10.520/02, torna público que fica retificada a data de abertura do Pregão Eletrônico nº 001/2022, cujo objeto é a Aquisição de Gêneros Alimentícios para fornecimento de alimentação aos alunos matriculados na Associação de Apoio Estudantil ao Colégio Estadual Lagoa da Confusão, por meio do Programa Nacional de Alimentação Escolar/PNAE, que ocorreria no dia 11 de maio de 2022, às 14h00mn, designando a referida abertura para o dia 18 de maio de 2022, às 14h00mn. O Edital poderá ser examinado ou retirado no site: www.comprasnet.gov.br, na sede da ASSOCIAÇÃO DE APOIO ESTUDANTIL AO COLÉGIO ESTADUAL LAGOA DA CONFUSÃO, e através do e-mail: celc.lagoadaconfusao@gmail.com. Maiores informações poderão ser obtidas das 08h às 12h. Tel.: (63) 3364-1173 e através do e-mail: celc.lagoadaconfusao@gmail.com.

Lagoa da Confusão - TO, 02 de maio de 2022.

IDNAIR QUIRINO DE AZEVEDO
Pregoeiro

SECRETARIA DA FAZENDA

EDITAL Nº 1/2022/GABSEC.

CHAMADA EXTERNA PARA SELEÇÃO DE EQUIPES
QUE INTEGRARÃO A 1ª GAME JAM DE EDUCAÇÃO
FISCAL DO ESTADO DO TOCANTINS 2022

A Secretaria da Fazenda - SEFAZ e a Secretaria de Educação do Tocantins - SEDUC, por meio do Grupo Estadual de Educação Fiscal - GEEF tornam público, neste Edital, a chamada pública para inscrição de estudantes do Ensino Médio do Estado do Tocantins, interessados em participar da 1ª GAME JAM - competição, entre equipes, de desenvolvimento de produtos gamificados relacionados à temática educação fiscal, nos termos aqui estabelecidos.

I - DO OBJETO

Art. 1º O presente edital se destina à seleção de equipes de estudantes do Ensino Médio, matriculados e frequentes em escolas estaduais da rede pública de ensino do Estado do Tocantins, para participarem da 1ª Game Jam de Educação Fiscal do Estado do Tocantins.

II - DA GAME JAM

Art. 2º A 1ª Game Jam de Educação Fiscal consiste em uma competição entre equipes para desenvolvimento de produtos gamificados direcionados à educação fiscal. O evento se dará no período de 25 a 27 de maio de 2022, na Escola de Gestão Fazendária (EGEFAZ), localizada no endereço Quadra 1212, Quadra 704 Sul Avenida Norte-Sul, 07 - Lote 01 - Plano Diretor Sul, Palmas - TO. Para isso, serão selecionadas 13 equipes com estudantes do Ensino Médio matriculados na rede pública de educação do Estado do Tocantins. As equipes selecionadas para participarem da 1ª Game Jam de Educação Fiscal do Tocantins deverão desenvolver propostas de um produto gamificado (jogo digital para *Android*) direcionado à temática "Educação Fiscal" durante os três dias do Evento.

Art. 3º No evento serão selecionados os três melhores projetos prototipados, os quais serão classificados em 1º, 2º e 3º lugar.

III - PÚBLICO ALVO

Art. 4º Estudantes da 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio, matriculados e frequentes em escolas estaduais da rede pública de ensino do Estado do Tocantins.

IV - TOTAL DE VAGAS

Art. 5º Serão 26 vagas, divididas em 13 equipes de 02 estudantes das escolas públicas estaduais, sendo uma equipe por Diretoria Regional de Educação.

V - DA INSCRIÇÃO DOS ESTUDANTES

Art. 6º Os estudantes interessados no Evento deverão se inscrever por meio do preenchimento do Formulário de Inscrição, disponível no endereço: www.to.gov.br/gamejam, respondendo também ao questionário avaliativo e classificatório.

Art. 7º Os estudantes interessados em participar da 1ª Game Jam de Educação Fiscal não precisam ter conhecimento prévio em programação de jogos ou aplicativos. Estes conhecimentos serão desenvolvidos durante o evento.

VI - DATA DA INSCRIÇÃO

Art. 8º As inscrições da 1ª Game Jam de Educação Fiscal iniciarão às 8h do dia 05 de maio de 2022 e encerrarão às 23h59min do dia 15 de maio de 2022.

VII - DA HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES

Art. 9º A efetivação da inscrição se dará respeitando os seguintes critérios:

1. Preenchimento correto dos dados pessoais do participante e responsável, quando menor de idade;

2. Cópia anexada dos seguintes documentos: RG, CPF, Comprovante de Matrícula, Autorização dos pais assinada (no caso de inscrites menores de 18 anos), comprovante de endereço, termo de cessão de direitos autorais, e Termo de Autorização de Uso da Imagem;

3. Questionário avaliativo com perguntas sobre lógica respondido.

Art. 10. Para efetivação da inscrição de estudante menor de 18 anos é necessário o envio da declaração de consentimento dos pais ou responsáveis (Modelo anexo a este edital) assinada e anexada ao formulário de inscrição.

Art. 11. Para os participantes selecionados que residem fora do município de Palmas, serão disponibilizados transporte para deslocamento e hospedagem, além de alimentação para todos os participantes.

§1º Todos os participantes selecionados para a Competição terão acompanhamento do Assessor de Tecnologia do NTE (Núcleo de Tecnologia Educacional) da sua Diretoria Regional de Educação.

§2º Em caso de dúvidas ou dificuldades para a realização da inscrição, o estudante poderá entrar em contato com a equipe organizadora pelos telefones: 3218-2070/3218-1235 ou 3218-1416 (das 8h às 14h) ou pelo e-mail: gamejamfiscal@seduc.to.gov.br.

VIII - DO PROCESSO DE FORMAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 12. Para participar da I *Game Jam* de Educação Fiscal serão selecionadas 26 (vinte e seis) estudantes, divididos em 13 equipes, de acordo com os seguintes critérios:

(A) Nota no questionário avaliativo, por meio do formulário de inscrição.

(B) As equipes serão formadas por estudantes da mesma Diretoria Regional de Ensino, considerando as notas dos dois primeiros classificados no questionário avaliativo, da respectiva DRE, conforme número de vagas disposto no art. 5º.

(C) Em caso de empate nas notas individuais, será considerado o estudante que tiver maior idade, e, se persistir o empate entre idade, seleciona-se o que se inscreveu primeiro.

(D) A relação dos estudantes selecionados será divulgada no site da SEDUC, no endereço eletrônico <https://www.to.gov.br/seduc/aluno>.

IX - DEFINIÇÃO DE PRODUTO GAMIFICADO DE EDUCAÇÃO FISCAL

Art. 13. São jogos digitais para a plataforma *Android* relacionados às temáticas de educação fiscal para publicação na loja virtual da *google play*.

Art. 14. Durante o evento as equipes participantes deverão criar o protótipo de um produto de gamificação (app ou jogo) de educação fiscal direcionado a estudantes da educação básica, de acordo com o tema proposto no edital.

§1º Entende-se por um jogo completo, um sistema que possua: menu inicial, introdução da história, uma fase jogável e tela de vencer ou perder.

§2º As equipes participantes deverão criar, no período do evento (48 horas), um protótipo de jogo ou aplicativo gamificado de acordo com o tema proposto no primeiro dia do evento. Além do protótipo do jogo ou aplicativo, deverá ser feita uma apresentação de 10 minutos descrevendo o jogo.

§3º Além da criação e desenvolvimento de um produto de gamificação (app ou jogo), as equipes vencedoras - com auxílio dos mentores do projeto, professores do IFTO e UFT- terão que transformar receptores de TV em mini computadores para serem usados nas escolas públicas do Tocantins.

§4º Os receptores de tv são fruto de importação irregular que foram apreendidos pela Receita Federal do Brasil e que serão destinados ao Estado do Tocantins para serem utilizados na I *Game Jam* de Educação Fiscal e serem transformados em mini computadores.

X - MATERIAL DE APOIO AO ESTUDANTE

Art. 15. Com o intuito de fornecer conhecimentos mais aprofundados sobre a temática da educação fiscal, serão disponibilizados aos competidores os seguintes materiais de apoio:

1. Caderno do Estudante, link: <https://drive.google.com/file/d/1oUtCe4bGHEwQeQ0HDRgm8vZazQWmy0Lo/view?usp=sharing>

2. Acesso ao Canal do GEEF (Grupo Estadual de Educação Fiscal) no moodle, link: <https://www.youtube.com/c/GEEFTOCANTINS>

3. Projetos de referência sobre as temáticas, disponíveis na página oficial do evento.

XI - APOIO TÉCNICO AOS ESTUDANTES DURANTE A I GAME JAM DE EDUCAÇÃO FISCAL

Art. 16. Como forma de auxiliar as equipes no desenvolvimento dos protótipos dos jogos nos dias do evento, será disponibilizado apoio técnico da organização e parceiros.

XII - TEMAS

Art. 17. Os protótipos dos Projetos deverão contemplar pelo menos uma das seguintes temáticas, constante no caderno do aluno que será disponibilizado aos participantes:

Tema 1: Educação Fiscal no contexto social;

Tema 2: Os tributos;

Tema 3: FPM - Fundo de participação dos Municípios;

Tema 4: Orçamento Público Municipal;

Parágrafo Único: Mais informações sobre os temas poderão ser encontrados no link: <https://drive.google.com/file/d/1oUtCe4bGHEwQeQ0HDRgm8vZazQWmy0Lo/view?usp=sharing>

XIII - DA ENTREGA DOS PROJETOS

Art. 18. Cada equipe terá 10 minutos para apresentar o seu protótipo para a banca avaliadora, em data e horário conforme o cronograma utilizado para esta tarefa.

XIV - DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

Art. 19. Os critérios avaliados serão:

A - TEMA - o quão bem o jogo aborda o tema sugerido.

B - GAME DESIGN - qualidade e execução do game design, incluindo mecânicas, balanceamento, arte, som, criatividade, narrativa, imersão e controles do jogo.

C - PROTÓTIPO JOGÁVEL - o jogo precisa ser jogável pelos participantes e jurados, a fim de avaliar a interatividade e jogabilidade do protótipo.

D - PEDAGÓGICO - O Jogo deve apresentar sequência didática que possibilite aprendizagens em termos conceituais, procedimentais e atitudinais.

§1º Apenas serão avaliados os projetos entregues dentro do prazo estabelecido no cronograma do evento.

§2º A equipe que não empregar o uso de ao menos um dos temas fornecidos será desclassificada.

§3º Os jurados serão responsáveis por avaliar, separadamente, cada projeto entregue. Para cada critério de avaliação, os jurados poderão realizar comentários.

§4º A conduta ética dos participantes será avaliada durante o desenvolvimento dos projetos.

§5º O projeto deverá conter elementos que incentivem o protagonismo juvenil, o respeito à diversidade, a liberdade de expressão, a inclusão, pluralidade cultural e/ou a não violência.

XV - METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO DOS CRITÉRIOS

Art. 20. A avaliação dos trabalhos inscritos levará em consideração os seguintes critérios:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO
ADEQUAÇÃO AO TEMA	de 0 a 100
GAME DESIGN DOCUMENT	de 0 a 100
PROTÓTIPO JOGÁVEL	de 0 a 100
ASPECTOS PEDAGÓGICOS DO JOGO	0 a 100
NOTA FINAL	0 a 400

§1º Cada quesito acima será calculado individualmente, com valores entre 0 e 100. Em seguida, as notas individuais dos quesitos serão consideradas para a composição da nota final.

XVI - DA COMISSÃO AVALIADORA

Art. 21. A comissão avaliadora será composta por representantes da Receita Federal do Brasil, SEDUC, Grupo Estadual de Educação Fiscal e mentores profissionais da área de desenvolvimento de games.

XVII - DA PREMIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

Art. 22. Serão premiados os 03 (três) melhores projetos elaborados, da seguinte forma:

A - Equipe 1º Lugar: os membros da equipe contemplada com o primeiro lugar serão contratados como estagiários pelo período de 1 ano, durante esse tempo serão acompanhados e receberão mentoria para desenvolvimento do projeto. Além disso, receberão 01 kit, contendo: Smartphone / Smartwatch / Mala de Viagem / Fone de ouvido Wifi/ Pen drive / Mouse sem fio / Carregador portátil de celular / impressora fotográfica portátil / Caixa de música / Mochila, bem como medalha, certificado e participação na BGS 2022 que acontecerá em São Paulo - SP de 09 a 12 de outubro de 2022, com passagens aéreas e diárias para hospedagem e alimentação.

B - Equipe 2º Lugar: os membros da equipe contemplada com o segundo lugar serão contratados como estagiários pelo período de 1 ano, durante esse tempo serão acompanhados e receberão mentoria para desenvolvimento do projeto. Além disso, receberão 01 kit, contendo: Smartphone / Smartwatch / Fone de ouvido Wifi/ Pen drive / Mouse sem fio / Carregador portátil de celular / impressora fotográfica portátil / Caixa de música / Mochila, bem como medalha e certificado de participação.

C - Equipe 3º Lugar: os membros da equipe contemplada com o terceiro lugar serão contratados como estagiários pelo período de 1 ano, durante esse tempo serão acompanhados e receberão mentoria para desenvolvimento do projeto. Além disso, receberão 01 kit, contendo: Smartphone / Smartwatch / Fone de ouvido Wifi/ Pen drive / Mouse sem fio / Carregador portátil de celular / Caixa de música / Mochila, bem como medalha e certificado de participação.

§1º Caso algum participante da equipe vencedora não possa participar da BGS 2022 em São Paulo, será realizado um sorteio entre os participantes da equipe do 2º lugar para ocupar a vaga disponível. Permanecendo a vaga, será selecionado um dos participantes da equipe do 3º lugar.

Art. 23. Todos os estudantes selecionados para participar do evento receberão um certificado de participação, correspondendo às horas de atividades desenvolvidas.

§1º A frequência dos estudantes será realizada nos dois turnos, registrando a entrada e saída dos participantes por meio de aplicativo de leitura do código de identificação por QRCode.

§2º As equipes vencedoras do primeiro, segundo e terceiro lugar receberão certificados especificando a sua colocação no evento.

XVIII - DA DIVULGAÇÃO DOS VENCEDORES

Art. 24. A divulgação dos vencedores será realizada ao final do evento, em uma cerimônia, conforme data e horário descritos no cronograma.

XIX - DOS DIREITOS AUTORAIS

Art. 25. Os integrantes das equipes vencedoras cederão os direitos autorais e de uso dos projetos, se comprometendo a participar das mentorias e finalizar o projeto do jogo digital para ser publicado na loja virtual Google Play, sob pena de devolução integral do valor da bolsa.

XX - DO PRÉ-EVENTO GAME JAM

Art. 26. Será realizado um pré-evento online para explicar O QUE É A EDUCAÇÃO FISCAL, GAME DESIGN e como funciona uma GAME JAM. O público-alvo do evento pré-game será constituído pela comunidade escolar e sociedade em geral.

XXI - DA MENTORIA DE PROJETOS

Art. 27. A mentoria será realizada na modalidade remota por um período de 12 meses, totalizando uma carga de 480 horas, com o suporte de um profissional da área de desenvolvimento de games.

§1º Ao final da mentoria o estudante receberá um certificado de participação.

§2º Ao final de cada mês, deverá ser entregue relatório das atividades desenvolvidas durante a mentoria.

§3º Ao final da mentoria, deverá ser apresentado o produto desenvolvido pelos estudantes.

XXII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos presentes neste Edital serão tratados exclusivamente pela equipe organizadora do Evento I *Game Jam* composta por servidores da Secretaria da Fazenda e Secretaria da Educação

Palmas-TO, 29 de abril de 2022.

JÚLIO EDSTRON SECUNDINO SANTOS
Secretário de Estado da Fazenda

FÁBIO PEREIRA VAZ
Secretário de Estado da Educação

ANEXO I
CRONOGRAMA DO EVENTO

ATIVIDADE	PRAZO
Divulgação da <i>Game Jam</i> e do Workshop	14/02/2022 a 05/05/2022
Workshop pré-game jam	05/05/2022
Lançamento do edital	05/05/2022
Período de Inscrições	05/05/2022 a 15/05/2022
Divulgação das equipes selecionadas	17/05/2022
Recursos	18 e 19/05/2022
Respostas aos recursos	20/05/2022
<i>Game Jam</i> Educação Fiscal	25 a 27/05/2022
Resultado e premiação	27/05/2022
Período de Mentorias	16/06/2022 a 16/06/2023

ANEXO II

MODELO DE AUTORIZAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS

Documento padrão da Secretaria da Educação, que pode ser complementado Termo de Compromisso e Responsabilidade, eu, _____,

CPF sob o número _____, e RG número _____ responsável pelo estudante _____

regularmente matriculado no ano/turma _____, da Escola Estadual _____,

_____, Município _____, Regional: _____ CPF _____ e RG _____.

DECLARO que: Autorizo a locomoção (ida e volta) do meu filho para Palmas-TO para o evento 1ª GAME JAM de Educação Fiscal, com o técnico responsável da DRE _____ use e divulgue informações sobre meu filho(a) somente para os fins educacionais.

Assinatura do responsável: _____
 Telefone: _____
 Grau de parentesco: _____

ANEXO III

TERMO DE USO DE IMAGEM DAS ESCOLAS PARTICULARES

Eu _____, CPF _____ responsável pelo aluno(a) _____, da turma _____, Unidade Escolar _____, Município _____, autorizo que fotos e filmagens que incluam meu/minha filho(a) sejam feitas e utilizadas na Game Jam da Educação Fiscal.

Estou ciente de que as imagens serão usadas apenas para fins pedagógicos e não comerciais, resguardadas as limitações legais e jurídicas.

Número de telefone fixo/celular: _____ / _____

Assinatura do responsável _____
 CPF: _____
 Cidade, _____ de _____ de 20 ____.

ANEXO IV

TERMO DE CESSÃO DIREITOS AUTORAIS DOS JOGOS

Pelo presente Termo de Cessão de Direitos Autorais e tendo em vista o disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19/12/1998, eu _____, RG nº _____, CPF nº _____, autorizo a cessão e transferência de direitos autorais, a partir desta data e isento de qualquer ônus, do jogo intitulado _____ para publicação em obra a ser organizada em parceria pela SEFAZ (EGEFAZ - Escola Fazendária) - TO e SEDUC (Secretaria da Educação) - TO. Declaro ainda que:

a) O jogo acima referenciado é de minha legítima e exclusiva autoria e não viola e não infringe qualquer direito autoral existente, pelo qual me responsabilizo totalmente;

b) Autorizo a publicação do jogo acima referenciado na versão eletrônica da obra a ser publicada e concedo SEFAZ - TO e SEDUC - TO plenos direitos em todo o território nacional para escolha do editor, de reprodução, de divulgação, de tiragem, de formato e o que for necessário para que a publicação seja efetivada.

c) Concedo a SEFAZ - TO e SEDUC - TO por tempo ilimitado, em todo o território nacional, todos os direitos do jogo acima referenciado como parte integrante das secretarias.

Esta autorização é válida apenas para SEFAZ - TO e SEDUC - TO.

Cidade, _____ de _____ de 20 ____.

Assinatura do Estudante _____
 CPF: _____

Assinatura do Responsável do Aluno _____
 CPF: _____

SUPERINTENDÊNCIA DE COMPRAS E CENTRAL DE LICITAÇÕES

ATA PARA REGISTRO DE PREÇOS
PREGÃO ELETRÔNICO PARA REGISTRO DE PREÇOS Nº 026/2022

A Pregoeira da SUPERINTENDÊNCIA DE COMPRAS E CENTRAL DE LICITAÇÃO da SECRETARIA DA FAZENDA, com base no Decreto nº 6.081/2020, do Governador do Estado do Tocantins, torna público para conhecimento dos interessados, a Ata de Registro de Preços, do PREGÃO ELETRÔNICO PARA REGISTRO DE PREÇOS nº 026/2022, da Secretaria da Agricultura, Pecuária e Aquicultura-SEAGRO, do tipo MENOR PREÇO, realizada por intermédio do site: www.comprasgovernamentais.gov.br, para as empresas abaixo relacionadas e classificadas no certame, em conformidade com as descrições constantes em suas Propostas de Preços e exigidas no edital, anexos aos autos:

Empresa: ELÉTRICA LUZ COMERCIAL DE MATERIAIS ELÉTRICOS LTDA - EPP - CNPJ: 00.226.324/0001-42

ITEM	QTD	UNID	DESCRIÇÃO	MARCA	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
11	200	UNID	Lâmpada de Led Bulbo Alta Potência 25w 220 V 6400k E27	OUROLUX	21,48	4.296,00
12	120	UNID	Lâmpada importada Vapor de sódio 250 W tubular. Voltagem: 220v, Potência: 250w, Soquete: E40, Cor: Clara, Formato: Tubular, Temperatura de cor: 2000k, Vida Média: 28.000h	AVANT	24,83	2.979,60
14	120	UNID	Relé Fotoelétrico Retardo modelo RFR2FS 220V Tensão: 220 VCA / 50-60Hz Material: Polipropileno - UV-Stabiliz. cor Amarelo ou similar com normas do INMETRO	EXATRON	11,50	1.380,00
20	50	UNID	Disjuntor Trifásico, tripolar, com corrente nominal 80A, cor branco, frequência: 50/60 Hz tensão de emprego: 440Vca/250Vcc disparo instantâneo para correntes entre 5 a 10 vezes a corrente nominal, conforme a norma NBR NM 60898 e NBR IEC 60947-2, padrão com normas do INMETRO	SOPRANO	94,32	4.716,00
24	100	UNID	Conector Split Bolt Cabo Cobre16mm	INTELLI	6,00	600,00
27	06	UNID	Exaustor industrial para cozinha de 30 cm de diâmetro de 220v elou Bivolt	VENTISOL	250,00	1.500,00
VALOR TOTAL						15.471,60

Empresa: TOCANTINS COMÉRCIO DE MATERIAIS ELÉTRICOS LTDA-ME CNPJ: 09.025.989/0001-62

ITEM	QTD	UNID	DESCRIÇÃO	MARCA	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
16	30	UNID	Tomadas de embutir 2p+T de 10 A 250v Cores: Branco / Cinza/ padrão com normas do INMETRO	ILUMI	5,44	163,20
17	40	UNID	Interruptor simples de 1 tecla 10 A 250 V com placa Cores: Branco / Cinza/ padrão com normas do INMETRO	ILUMI	5,94	237,60
22	40	UNID	Disjuntor Mono fásico, monopolar, com corrente nominal 30 A, cor branca frequência: 50/60 Hz tensão de emprego 440Vca/250Vcc, disparo instantâneo para correntes entre 5 a 10 vezes a corrente nominal, conforme a norma NBR NM 60898 e NBR IEC 60947-2, padrão com normas do INMETRO	DECORLUX	7,73	309,20
28	02	PCT	Hastes Aterramento 5/8 X 2,40m Cobreada (Pacote com 10 Hast)	INTELLI	385,30	771,20
31	04	UNID	Fita Isolante de alta fusão cor preta 18mmx20m, fabricada em PVC anti-chamas, com ótima elasticidade e resistência.	3M	9,00	36,00
VALOR TOTAL						1.517,20

Empresa: PREMOLD COMÉRCIO DE MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO EIRELI - ME - CNPJ: 13.128.777/0001-88

ITEM	QTD	UNID	DESCRIÇÃO	MARCA	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
15	60	UNID	Tomadas externas redonda 2p+T de 10 A 250 v Cores: Branco / Cinza/ padrão com normas do INMETRO.	PLUZIE	4,50	270,00
18	20	UNID	Interruptor de 2 teclas retangular 10A 250 V com placa Cores: branco/ bege / cinza, padrão com normas do INMETRO.	PLUZIE	9,00	180,00
26	10	UNID	Chave Eletrônica Boia Tipo Pêndulo 15A CABO 2 M, comprimento do cabo de 2 m, capacidade elétrica 15 A, com carga resistiva em 250V, Grau de Proteção: IP X8, Proteção contra choques elétricos: classe II, Tipo de interrupção Micro-desconexão, isenta de Mercúrio com controle por princípio eletromecânico, contato reversível: permite o controle de nível inferior ou superior, Corrente nominal: 15A (220V), Capacidade, 1CV (220V).	KALA	50,00	500,00
VALOR TOTAL						950,00