

EXTRATO DE CONTRATO Nº 17/2013 - UASG 168004

Nº Processo: 098/IMBEL/FPV/13.
PREGÃO SRP Nº 23/2013 Contratante: INDUSTRIA DE MATERIAL BELICO DO -BRASIL IMBEL. CNPJ Contratado: 08620732000196. Contratado : MGS COMERCIAL EQUIPAMENTOS E -SERVICOS DE MANUTENCAO LTD. Objeto: Serviços de implantação e treinamento em técnicas de manutenção preditiva em equipamentos das plantas de fabricação. Fundamento Legal: Artigo 61, parágrafo único da Lei 8.666/93. Vigência: 18/06/2013 a 17/06/2014. Valor Total: R\$248.900,00. Data de Assinatura: 18/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 168004-16501-2013NE800123

**AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 58/2013 - UASG 168004**

Nº Processo: 251/IMBEL/FPV/13 . Objeto: Pregão Eletrônico - Contratação de empresa especializada em prestação de serviços de fornecimento de mão de obra técnica e especializada para manutenção em motor a diesel do gerador de emergência, incluindo fornecimento de material e peças necessárias Total de Itens Licitados: 00023 . Edital: 19/06/2013 de 08h00 às 12h00 e de 13h às 17h00 . Endereço: Av.15 de Marco Bairro da Limeira Limeira - PIQUETE - SP . Entrega das Propostas: a partir de 19/06/2013 às 08h00 no site www.comprasnet.gov.br . Abertura das Propostas: 03/07/2013 às 09h00 site www.comprasnet.gov.br.

VLADIMIR HALLAK GABRIEL
Ordenador de Despesas

(SIDEV - 18/06/2013) 168004-16501-2013NE800123

**DIRETORIA TÉCNICO-INDUSTRIAL
UNIDADE DE PRODUÇÃO DE ITAJUBÁ****EXTRATO DE CONTRATO Nº 44/2013 - UASG 168005**

Nº Processo: 2013PR000002.
PREGÃO SRP Nº 2/2013 Contratante: INDUSTRIA DE MATERIAL BELICO DO -BRASIL IMBEL. CNPJ Contratado: 04315058000185. Contratado : UNICOPIA LTDA - ME -Objeto: Serviços de Reprografia. Fundamento Legal: Lei 8.666/93 . Vigência: 17/06/2013 a 16/06/2014. Valor Total: R\$22.800,00. Data de Assinatura: 17/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 168005-16501-2013NE800184

**EXTRATO DE DISPENSA
DE LICITAÇÃO Nº 55/2013 - UASG 168005**

Nº Processo: 2013DL000055 . Objeto: Aquisição de molas Total de Itens Licitados: 00003 . Fundamento Legal: Art. 24º, Inciso XXVIII da Lei nº 8.666 de 21/06/1993. . Justificativa: Inviabilidade de Competição Declaração de Dispensa em 14/06/2013 . DELCIO MONTEIRO SAPPER . Ordenador de Despesas . Ratificação em 18/06/2013 . FRANCISCO DE ASSIS ABRAO . Diretor Administrativo . Valor Global: R\$ 43.455,05 . CNPJ CONTRATADA : 03.616.931/0001-07 MOLARTE M OLAS E ARTEFATOS LTDA - ME.

(SIDEV - 18/06/2013) 168005-16501-2013NE800184

**UNIDADE DE PRODUÇÃO DE MAGÉ
FÁBRICA DA ESTRELA****RESULTADO DE JULGAMENTO
PREGÃO Nº 14/2013**

Foi vencedora do Pregão nº14/2013, a empresa : Via Rio Metalurgica Comercial Ltda. CNPJ: 15.356.864/0001-18

FABIO GOMES VIEIRA
Presidente da CPL

(SIDEV - 18/06/2013) 168008-16501-2013NE000037

**UNIDADE DE PRODUÇÃO DO RIO DE JANEIRO
FÁBRICA DE MATERIAL DE COMUNICAÇÕES
E ELETRÔNICA****EXTRATO DE TERMO ADITIVO Nº 1/2013 - UASG 168007**

Número do Contrato: 6/2012.
Nº Processo: 2012PR000005.
PREGÃO SRP Nº 5/2012 Contratante: INDUSTRIA DE MATERIAL BELICO DO -BRASIL IMBEL. CNPJ Contratado: 08540992000151. Contratado : DADY ILHA SOLUCOES INTEGRADAS LTDAObjeto: Prorrogar pelo prazo de 12 meses o contrato em referência. Fundamento Legal: Lei 8.666/93 . Vigência: 07/06/2013 a 07/06/2014. Data de Assinatura: 07/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 168007-16501-2013NE800019

SECRETARIA DE ECONOMIA E FINANÇAS**EXTRATO DE TERMO ADITIVO Nº 1/2013 - UASG 160089**

Número do Contrato: 16/2012.
Nº Processo: 018/2012-SG4.
PREGÃO SISPP Nº 4/2012 Contratante: COMANDO DO EXERCITO - CNPJ Contratado: 05423963000111. Contratado : 14 BRASIL TELECOM CELULAR S/A -Objeto: Acrescer o fornecimento de 01 (um) aparelho digital e respectiva linha telefônica, assinatura básica de acesso, serviços de tráfego de dados por meio de aparelho celular e serviços de dados por meio de cartão micro sim, em regime de comodato, com cobertura nacional, devendo o serviço oferecer as facilidades de roaming nacional e internacional, em regime de comodato. Fundamento Legal: Parágrafo único art. 61 da Lei nº 8.666/93. Vigência: 20/03/2013 a 06/12/2013. Valor Total: R\$101.069,20. Data de Assinatura: 20/03/2013.

(SICON - 18/06/2013) 160089-00001-2013NE800032

**SECRETARIA-GERAL
ESTABELECIMENTO GENERAL GUSTAVO
CORDEIRO DE FARIAS****AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 2/2013 - UASG 160083**

Nº Processo: 64534000761201349 . Objeto: Pregão Eletrônico - O presente Pregão tem por objeto o registro de preços para aquisição imediata e futura de cartuchos para impressora laserjet série 5550, a fim de atender a produção gráfica da unidade durante a validade da Ata de Registro de Preços, conforme calendário, especificações e normas constantes deste Edital e seus anexos Total de Itens Licitados: 00004 . Edital: 19/06/2013 de 09h30 às 11h30 e de 13h às 16h30 . Endereço: g Ex - Setor de Garagens - Smu - Alameda Marechal Rondon BRASÍLIA - DF . Entrega das Propostas: a partir de 19/06/2013 às 09h30 no site www.comprasnet.gov.br . Abertura das Propostas: 01/07/2013 às 09h30 site www.comprasnet.gov.br.

VALDIR CAMPOI JUNIOR
Ordenador de Despesas

(SIDEV - 18/06/2013) 160083-00001-2013NE800001

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA**EXTRATO DE TERMO ADITIVO Nº 1/2013 - UASG 160076**

Número do Contrato: 1/2013.
Nº Processo: 711/2012-DCT.
PREGÃO SRP Nº 22/2012 Contratante: COMANDO DO EXERCITO -CNPJ Contratado: 37979739000105. Contratado : MONEY TURISMO LTDA - EPP -Objeto: Alteração de Cláusula Contratual pertinente a informação de Dotação Orçamentária para prestação de serviço de agenciamento de viagens - Cláusula Sexta do Contrato nº 01/2013-DCT. Fundamento Legal: Parágrafo Único, Art 61, da Lei nr 8.666/93. Vigência: 03/06/2013 a 28/01/2014. Data de Assinatura: 03/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 160076-00001-2013NE800023

**DIRETORIA DE FABRICAÇÃO
ARSENAL DE GUERRA DO RIO DE JANEIRO****AVISO DE LICITAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 10/2013 - UASG 160285**

Nº Processo: 64004002198201301 . Objeto: Pregão Eletrônico - Aquisição de equipamentos e utensílios de cozinha para a seção de aprovisionamento do Arsenal de Guerra do Rio. Total de Itens Licitados: 00010 . Edital: 19/06/2013 de 10h00 às 12h00 e de 13h às 16h00 . Endereço: Rua Monsenhor Manoel Gomes N. 563 - Caju RIO DE JANEIRO - RJ . Entrega das Propostas: a partir de 19/06/2013 às 10h00 no site www.comprasnet.gov.br . Abertura das Propostas: 30/07/2013 às 10h00 site www.comprasnet.gov.br.

CARLOS ROBERTO KENJI FUZITA
Ordenador de Despesas

(SIDEV - 18/06/2013) 160285-00001-2013NE800100

HOSPITAL DAS FORÇAS ARMADAS**EXTRATO DE INEXIGIBILIDADE
DE LICITAÇÃO Nº 18/2013 - UASG 112408**

Nº Processo: 60550000620201377 . Objeto: Credenciamento de Organização Civil de Saúde (OCS), para prestação de serviço de assistência médica aos servidores civis da Administração central do Ministério da Defesa, Hospital Da Forças Armadas e Escola Superior de Guerra e seus dependentes. Total de Itens Licitados: 00001 . Fundamento Legal: Art. 25º, Caput da Lei nº 8.666 de 21/06/1993. . Justificativa: Por tratar-se de empresa especializada para prestação de serviço de assistência à saúde Declaração de Inexigibilidade em 10/06/2013 . CELSO RICARDO DE SOUZA ROCHA . Ordenador de Despesas . Ratificação em 13/06/2013 . TULIO FONSECA CHEBLI . Diretor . Valor Global: R\$ 100.000,00 . CNPJ CONTRATADA : 11.092.950/0001-00 OLIVEIRA & MARQUES LTDA.

(SIDEV - 18/06/2013) 112408-00001-2013NE800013

**EXTRATO DE INEXIGIBILIDADE
DE LICITAÇÃO Nº 19/2013 - UASG 112408**

Nº Processo: 60550000623201319 . Objeto: Credenciamento de Organização Civil de Saúde (OCS), para prestação de serviço de assistência médica aos servidores civis da Administração central do Ministério da Defesa, Hospital Da Forças Armadas e Escola Superior de Guerra e seus dependentes. Total de Itens Licitados: 00001 . Fundamento Legal: Art. 25º, Caput da Lei nº 8.666 de 21/06/1993. . Justificativa: Por tratar-se de empresa especializada para prestação de serviço de assistência médica. Declaração de Inexigibilidade em 10/06/2013 . CELSO RICARDO DE SOUZA ROCHA . Ordenador de Despesas . Ratificação em 13/06/2013 . TULIO FONSECA CHEBLI . Diretor . Valor Global: R\$ 100.000,00 . CNPJ CONTRATADA : 03.111.336/0001-10 CENTRO RA DIOLOGICO DO GAMA S/A.

(SIDEV - 18/06/2013) 112408-00001-2013NE800013

SECRETARIA-GERAL**EXTRATOS DE PRORROGAÇÃO DE OFÍCIO**

Espécie: Prorroga de Ofício Nº 00001/2013 ao Convênio Nº 734345/2010. Convenientes: Concedente : MINISTERIO DA DEFESA, Unidade Gestora: 110594, Gestão: 00001. Conveniente : PREFEITURA MUNICIPAL DE ALTO ALEGRE DOS PARECISCNPJ nº 84.744.994/0001-40. P.I.127/2008, art. 30, VI.. Valor Total: R\$ 420.000,00, Valor de Contrapartida: R\$ 20.000,00, Vigência: 21/06/2010 a 19/08/2013. Data de Assinatura: 17/06/2013. Assina : Pelo MINISTERIO DEFESA - MINIST.DA DEFESA / ROBERTO DE MEDEIROS DANTAS- DIRETOR DO DEPARTAMENTO DO PROGRAMA CALHA NORTE

(SICONV(PORTAL) - 18/06/2013)

Espécie: Prorroga de Ofício Nº 00001/2013 ao Convênio Nº 764305/2011. Convenientes: Concedente : MINISTERIO DA DEFESA, Unidade Gestora: 110594, Gestão: 00001. Conveniente : MUNICIPIO DE CARACARAÍ/PREFEITURA MUNICIPAL, CNPJ nº 04.653.408/0001-13. P.I.127/2008, art. 30, VI.. Valor Total: R\$ 1.530.612,24, Valor de Contrapartida: R\$ 30.612,24, Vigência: 20/12/2011 a 28/10/2013. Data de Assinatura: 14/06/2013. Assina : Pelo MINISTERIO DEFESA - MINIST.DA DEFESA / ROBERTO DE MEDEIROS DANTAS- DIRETOR DO DEPARTAMENTO DO PROGRAMA CALHA NORTE

(SICONV(PORTAL) - 18/06/2013)

Ministério da Educação**GABINETE DO MINISTRO****EDITAL DE CONVOCAÇÃO Nº 1, DE 17 DE JUNHO DE 2013
CONVOCAÇÃO PARA O PROCESSO DE INSCRIÇÃO E
QUALIFICAÇÃO DE APLICATIVOS EDUCATIVOS PARA
TABLETS ANDROID 4.0**

A União, representada pelo MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC, por intermédio da Secretaria de Educação Básica - SEB, visando à melhoria da qualidade da educação básica, por meio do aporte de tecnologias educacionais adequadas, torna públicos os termos do presente edital:

1. DO OBJETO

1.1. Este edital tem por objeto a seleção de aplicativos para o processo de inscrição e qualificação de aplicativos educativos para tablets, totalmente gratuitos (sem custos de qualquer natureza para o usuário), que funcionem com o sistema operacional android 4.0, com potencial de utilização no enriquecimento curricular de alunos, na formação continuada e no desenvolvimento profissional de professores e no apoio aos processos educacionais na educação básica. Os aplicativos devem estar hospedados na loja virtual Google Play.

1.2. Para efeitos deste edital, entende-se por aplicativo educativo:

a) qualquer aplicativo aliado a uma proposta pedagógica que evidencie fundamentação teórica e coerência metodológica; e

b) qualquer aplicativo a ser utilizado no enriquecimento curricular de alunos e na formação continuada e desenvolvimento profissional de professores da educação básica. É desejável que contemplem também abordagens pedagógicas inovadoras. Os aplicativos inscritos devem estar em língua portuguesa, ou terem sido traduzidos para o português do Brasil. Também serão aceitos aplicativos educativos nos idiomas inglês e espanhol, desde que sejam aplicativos de cursos dos respectivos idiomas.

1.2.1. Não serão considerados, para efeito de análise, aplicativos educativos que se limitem a apresentar atributos ou competências das instituições proponentes.

1.2.2. Não serão considerados aplicativos educativos gratuitos que apresentem conteúdos que devam ser pagos pelos usuários.

1.3. Os aplicativos qualificados nesta chamada pública terão seus links apontados para o ambiente de conteúdos educativos do MEC, que tem como finalidade disseminar ferramentas e conteúdos que contribuam para a melhoria da educação básica pública.



1.3.1. A qualificação dos aplicativos educativos não implica reconhecimento de direito autoral por parte do MEC.

1.3.2. A qualificação dos aplicativos educativos não gera obrigatoriedade de sua utilização por parte do MEC ou dos sistemas de ensino municipal, estadual ou federal.

1.3.3. O MEC não tem nenhuma responsabilidade sobre as mudanças e atualizações que sofrerão os aplicativos educativos depois de qualificados nesta chamada pública.

1.3.4. O MEC se reserva o direito de retirar o link para o aplicativo educativo a qualquer momento, após a qualificação objeto desta chamada pública.

1.3.5. Ressalta-se que não há compromisso do Ministério da Educação na utilização dos aplicativos educativos, na medida em que estes apenas terão seus links apontados para o ambiente de conteúdos educativos do MEC.

1.3.5.1. As possíveis contratações advindas da qualificação dos aplicativos educativos de que trata esta chamada pública serão efetuadas por instrumento próprio nos termos da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, da Instrução Normativa nº 2 - SLTI-MPOG, de 30 de abril de 2008, e demais legislação que rege a matéria.

2. Dos Objetivos Específicos

2.1. Disponibilizar aplicativos educativos para tablets, totalmente gratuitos (sem custos de qualquer natureza para o usuário), que funcionem com o sistema operacional android 4.0, de qualidade, por meio dos seguintes objetivos específicos:

a) Qualificar aplicativos educativos como referencial de qualidade para utilização em tablets distribuídos pelo MEC.

b) Difundir padrões de qualidade de aplicativos educativos que contribuam para: os processos de ensino e de aprendizagem; o enriquecimento curricular de alunos e para a formação continuada e desenvolvimento profissional de professores.

c) Mobilizar especialistas, pesquisadores, instituições de ensino e pesquisa e organizações sociais para a apresentação de aplicativos educativos que contribuam para a melhoria da qualidade da educação nas redes públicas de ensino.

3. Da Elegibilidade

3.1. Os aplicativos educativos poderão ser inscritos por qualquer pessoa física ou jurídica, de direito público ou privado, domiciliada no Brasil ou no estrangeiro. Esses aplicativos devem ter sido produzidos com as seguintes características:

I. Ser oferecido de forma totalmente gratuita, tanto o aplicativo quanto seus conteúdos.

II. Ser compatível com o sistema operacional android 4.0.

III. Estar hospedado na loja virtual Google Play.

IV. Assegurar respeito à legislação sobre direitos autorais de texto e material audiovisual e/ou conter textos e audiovisual com licença pública e gratuita, tanto no que se refere ao aplicativo educativo, como a todos os seus conteúdos.

V. Estar disponível em língua portuguesa, de acordo com as regras gramaticais vigentes. Serão aceitos também aplicativos educativos nos idiomas espanhol e inglês, desde que sejam aplicativos de cursos dos respectivos idiomas.

3.1.1. Também serão aceitos aplicativos educativos produzidos por pessoas físicas ou jurídicas estrangeiras que tenham sede no Brasil.

3.1.2. Os aplicativos educativos apresentados para este processo de qualificação deverão ter, cada um, Termo de Avaliação e de Propriedade dos Direitos Autorais preenchido, conforme o Anexo VI deste edital.

4. Das Áreas

4.1. Os proponentes deverão inscrever os aplicativos educativos em uma ou mais das seguintes áreas:

4.1.1. Área 1: aplicativos para enriquecimento curricular.

Os aplicativos inscritos nessa área se destinam ao estudante de escola pública, matriculado em uma das etapas da educação básica, conforme se segue:

I. Educação infantil: para uso de alunos e professores e destinados às especificidades desta etapa da formação humana.

II. Ensino fundamental anos iniciais: para uso de alunos e destinados às especificidades do ciclo de alfabetização.

III. Ensino fundamental anos finais: para uso de professores e destinados às especificidades do ciclo de alfabetização.

IV. Ensino fundamental inicial e final: para uso de alunos e professores e destinados aos componentes curriculares desta etapa de ensino, incluindo geoprocessamento.

V. Ensino médio: para uso de alunos e professores e destinados aos componentes curriculares desta etapa de ensino, incluindo geoprocessamento.

4.1.2. Área 2: aplicativos para formação continuada de professores.

Os aplicativos inscritos nessa área se destinam aos professores da escola pública, com a finalidade de fortalecer sua formação continuada, disponibilizando estratégias pedagógicas de qualidade e inovadoras, em sintonia com as demandas da sociedade do conhecimento.

I. Cursos voltados à melhoria do processo ensino-aprendizagem nas diferentes áreas.

II. Cursos de língua portuguesa, inglesa e espanhola.

III. Cursos voltados à melhoria da capacidade de utilização de ferramentas de tecnologia de informação e comunicação.

IV. Cursos em geral.

V. Dicionários e tradutores.

VI. Bibliotecas e catálogos.

VII. Ferramentas colaborativas e de autoria.

VIII. Cursos, jogos, conteúdos destinados às séries iniciais do Ensino Fundamental que atendam às especificidades do ciclo de alfabetização.

IX. Outros.

4.1.3. Área 3: aplicativos para desenvolvimento profissional de professores.

Os aplicativos inscritos nessa área se destinam aos professores, com a finalidade de colocar à sua disposição informações e ferramentas que permitam ampliar seus horizontes de conhecimentos e capacidade de interação e produção. Essa ampliação do conhecimento de mundo por parte do professor contribui também para melhorar o rendimento dos alunos.

I. Mídias sociais.

II. Esportes.

III. Saúde e bem estar.

IV. Produtividade.

V. Música.

VI. Notícias, jornais e revistas.

VII. Comunicação.

VIII. Cultura.

IX. Jogos.

X. Outros.

4.1.4. Área 4: Aplicativos acessíveis para alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

Aplicativos destinados a atender alunos e professores com um ou mais tipo(s) de deficiência, com transtornos globais do desenvolvimento e com altas habilidades/superdotação, conforme critérios específicos dispostos no Anexo III deste edital.

5. Dos Procedimentos para Inscrição e Envio dos Aplicativos

5.1. As propostas de aplicativos educativos deverão conter:

5.1.1. Nome e informações do proponente e dados para contato: número de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Físicas ou Jurídicas do Ministério da Fazenda, conforme cada caso, endereço completo, cidade, UF, CEP, telefone, fax, sítio da internet (URL) e correio eletrônico.

5.1.2. Indicação da área na qual o aplicativo educativo será inscrito, conforme o disposto no item 4 deste edital.

5.1.3. Descrição detalhada do aplicativo educativo, através do preenchimento de todos os campos do formulário de apresentação da proposta, conforme o estabelecido no Anexo V deste edital.

5.1.3.1. Informações sobre senhas e sítio da internet (URL) de acesso ao aplicativo educativo, inclusive para acesso aos ambientes efetivamente utilizados pelos usuários, quando necessário.

5.2. Os proponentes realizarão a inscrição do aplicativo educativo por meio de formulário eletrônico específico para esta chamada pública, a ser disponibilizado no sítio eletrônico <http://www.labtime.ufg.br/mobilidade>.

5.2.1. Ao acessar o supracitado sítio eletrônico da internet (URL), o proponente, pessoa física ou jurídica, deverá cadastrar-se no sistema. Após o preenchimento de todos os campos disponíveis no sistema, será enviado ao correio eletrônico do proponente o login de acesso para a inscrição dos aplicativos educativos.

5.2.2. O proponente, para efetivar a inscrição do aplicativo educativo, deverá preencher todos os campos do formulário de apresentação da proposta.

5.3. As propostas já preenchidas eletronicamente deverão ser impressas (sem nenhuma alteração do conteúdo inserido no formulário), assinadas em duas (02) vias e colocadas junto com os materiais que a compõem, quando couber, para serem entregues ou enviadas via SEDEX ou com Aviso de Recebimento (AR), desde que postadas dentro do prazo fixado no item 6 deste edital.

5.3.1. Se houver disparidade de informações entre o formulário eletrônico e o formulário impresso, prevalecerá o formulário impresso.

5.3.2. Os Anexos V e VI deverão ser preenchidos pelo proponente e enviados juntamente com o formulário impresso.

5.4. Os envelopes deverão ser lacrados, devidamente identificados e enviados para:

QUALIFICAÇÃO DE APLICATIVOS EDUCATIVOS

CHAMADA PÚBLICA MEC

Universidade Federal de Goiás - UFG

Laboratório de Tecnologias da Informação e Mídias Educacionais - LABTIME

ICB IV - LabTime

Caixa Postal 24248

CEP: 74690-970

Goiânia - GO - Brasil

5.5. O Ministério da Educação não se responsabilizará pelo não recebimento de inscrições por motivos de ordem técnica dos sistemas informatizados e dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação ou outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados.

5.6. É obrigatório o preenchimento do formulário eletrônico disponível no sítio eletrônico <http://www.labtime.ufg.br/mobilidade>. Não serão aceitas inscrições de aplicativos encaminhados pelo correio, por fax ou por correio eletrônico.

5.7. A apresentação de aplicativo educativo em desconformidade com o disposto no item 6 deste edital implicará sua exclusão do processo de pré-qualificação.

5.8. O MEC não se responsabilizará pela devolução de aplicativos educativos.

5.9. Os arquivos com os aplicativos educativos analisados e não aprovados ficarão à disposição de seus respectivos proponentes, por intermédio do login de acesso descrito no item 5.2.1 deste Edital, para retirada, na URL <http://www.labtime.ufg.br/mobilidade>, durante 30 (trinta) dias úteis, após o resultado final da Chamada Pública. Transcorrido este prazo, todo o material será devidamente apagado do banco de dados gerado pela presente Chamada Pública.

6. Do Prazo para Inscrições

O prazo para recebimento das inscrições será do dia 19/06/2013 a 21/07/2013.

7. Da Avaliação dos Aplicativos Educativos

7.1. A avaliação dos aplicativos educativos objeto deste edital será de responsabilidade da Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC, por meio da Diretoria de Formulação de Conteúdos Educacionais - DCE e será realizada por intermédio da Universidade Federal de Goiás - UFG, responsável pelo desenvolvimento dos aplicativos do MEC, representada pelo seu Laboratório de Tecnologias da Informação e Mídias Educacionais - LABTIME que, por sua vez, formará, sob a coordenação do MEC, um comitê técnico, designado especificamente para os fins desta Chamada Pública.

7.1.1. O processo de avaliação, em todas as suas etapas, será acompanhado pela Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC.

7.2. O supracitado comitê técnico será integrado por especialistas das diversas áreas do conhecimento, com a finalidade de subsidiar e acompanhar o processo de avaliação e qualificação dos aplicativos educativos.

7.3. A avaliação dos aplicativos educativos será realizada com base na consideração dos seguintes aspectos gerais:

a) Qualidade técnica.

b) Potencial de utilização na prática educativa escolar.

c) Facilidade e rapidez de uso.

d) Capacidade de motivar o usuário, aliando aprendizagem a entretenimento.

e) Promoção de abordagens pedagógicas inovadoras.

f) Acessibilidade para alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

g) Usabilidade.

7.4. Os princípios e critérios gerais de avaliação dos aplicativos educativos que traduzem os aspectos acima apresentados estão expostos no Anexo I deste edital.

7.5. Os critérios específicos para avaliação de aplicativos educativos inscritos em cada área se encontram dispostos no Anexo II deste edital.

7.6. As propostas serão analisadas em duas etapas distintas: pré-análise e avaliação para fins de qualificação.

8. Da Pré-Análise

8.1. A pré-análise consiste na verificação do cumprimento dos seguintes requisitos prévios de admissibilidade da proposta, conforme definidos nesta chamada pública:

- Elegibilidade do proponente (item 3 e seus subitens).

- Atendimento ao objeto e objetivos desta chamada pública (itens 1 e 2).

- Preenchimento completo do formulário de apresentação de propostas, de acordo com o item 5.

- Encaminhamento da proposta, com nome, número de inscrição, indicação da área de inscrição e todos os elementos necessários à avaliação, conforme item 5 deste edital.

8.2. Na etapa de pré-análise, as propostas recebidas serão apreciadas preliminarmente sobre a compatibilidade das informações que constam no item 3 deste edital. Serão desclassificadas as propostas de aplicativos educativos que não atendam a essas especificações obrigatórias mencionadas no item 3, ou que apresentem irregularidades legais ou formais.

8.3. A pré-análise dos aplicativos educativos propostos será realizada pela Universidade Federal de Goiás - UFG, representada pelo Laboratório de Tecnologias da Informação e Mídias Educacionais - LABTIME, especificamente para os fins desta chamada pública.

9. Da Avaliação para Qualificação

9.1. A avaliação para qualificação consiste na análise de mérito e pertinência dos aplicativos educativos inscritos. Será coordenada pela Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC, por meio da Diretoria de Formulação de Conteúdos Educacionais - DCE e realizada pela Universidade Federal de Goiás - UFG, representada pelo seu Laboratório de Tecnologias da Informação e Mídias Educacionais - LABTIME.

9.2. As propostas serão apreciadas por um comitê técnico que procederá à avaliação das condições para qualificação dos aplicativos educativos, levando em consideração os seguintes aspectos comuns a todas as inscrições:

- Respeito à legislação, às diretrizes e às normas oficiais relativas à educação básica, em suas etapas e modalidades, quando pertinente.

- Observância de princípios morais e éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano.

- Coerência e adequação da abordagem teórico-metodológica assumida pelo aplicativo educativo, no que diz respeito à proposta didático-pedagógica explicitada e aos objetivos visados, quando pertinente.

- Correção e atualização de conceitos, informações e procedimentos.

- Observância de características de usabilidade e ergonomia.

- Observância de características de acessibilidade.

- Coerência e correção na utilização da língua portuguesa.

10. Da Publicação dos Aplicativos Educativos Qualificados

10.1. A relação dos aplicativos educativos qualificados será publicada no Diário Oficial da União (D.O.U.) e ficará disponível para consulta no sítio do Ministério da Educação.

10.2. O proponente que tiver justificativa para contestar o resultado desta chamada pública poderá apresentar, fundamentadamente, recurso ao MEC no prazo de 5 (cinco) dias úteis contados da publicação no D.O.U., exclusivamente por meio do sítio eletrônico <http://www.labtime.ufg.br/mobilidade>.

10.3. A qualificação dos aplicativos educativos não gera nenhum direito subjetivo à sua posterior certificação pelo MEC.

11. Do Cronograma

11.1. O cronograma de execução deste edital é o que se segue:

Fase	Período
Recebimento das propostas	19/06/2013 a 21/07/2013
Instalação do comitê técnico	19/06/2013 a 23/07/2013
Pré-análise das inscrições	24/07/2013 a 23/08/2013
Avaliação dos aplicativos	26/08/2013 a 13/09/2013
Homologação dos resultados	23/09/2013
Recursos	24/09/2013 a 30/09/2013
Divulgação dos resultados finais	10/10/2013

11.2. O Ministério da Educação reserva a si o direito de alterar o cronograma de acordo com as necessidades do processo de avaliação.

12. Das Disposições Gerais

12.1. A qualificação objeto deste edital não vincula o Ministério da Educação, de nenhuma forma, aos usuários dos aplicativos educativos e nem aos seus autores.

12.2. A pré-inscrição dos aplicativos educativos implica aceitação, pelo participante, de forma integral e irrevogável, dos termos deste edital, bem como da legislação aplicável, especialmente em matéria de direito autoral, não cabendo controvérsias posteriores.

12.3. A qualificação objeto deste edital não implica reconhecimento de direito autoral referente a qualquer obra intelectual ou outro item de propriedade intelectual (tais como marcas, sinais distintivos, nomes de domínio etc.) contido na proposta.

12.4. Constituem-se proibições aos proponentes que tiverem aplicativos educativos qualificados:

a) Distribuir catálogo, ou outro material, com características que induzam ao entendimento de que se trata de aplicativo educativo oficial, produzido pelo Ministério da Educação.

b) Produzir e distribuir material de divulgação, com informações que induzam ao entendimento de que se trata de aplicativo educativo indicado preferencialmente pelo MEC, para adoção nas escolas, em detrimento de outros.

c) Acréscimos ou vinculação do nome Ministério da Educação aos aplicativos educacionais sem a prévia autorização expressa.

12.5. A inscrição dos aplicativos não implica a qualificação dos mesmos pelo MEC, tampouco confere direito a indenizações a título de reposição de despesas realizadas no cumprimento de etapas deste edital e na produção do aplicativo, bem como não confere direito a lucro cessante, em caso da não aprovação no processo de triagem e/ou avaliação pedagógica.

12.6. A qualificação objeto deste edital não vincula o MEC, de nenhuma forma, aos conteúdos e às atualizações dos aplicativos educativos qualificados. As atualizações, tanto de conteúdos quanto dos aplicativos, são de inteira responsabilidade dos autores.

12.7. O presente edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, a qualquer tempo, por motivo de interesse público ou exigência legal.

12.8. As despesas necessárias à consecução do objeto deste edital serão assumidas por seus respectivos proponentes.

12.9. O foro é o da cidade de Brasília - Distrito Federal, para dirimir questões oriundas da execução do presente edital, sendo que os pedidos de esclarecimentos deverão ser feitos por escrito e dirigidos à SEB/MEC, por meio da Diretoria de Formulação de Conteúdos Educacionais, na Esplanada dos Ministérios, Bloco L, Anexo II, 4º andar, Sala 414 - CEP 70.047-900 - Brasília/DF - Telefone (61) 2022-8425.

12.10. Integram o presente edital, como se transcritos fossem e como partes indissolúveis, os seguintes anexos:

a) Anexo I - Princípios e Critérios Gerais de Avaliação das Tecnologias Educacionais.

b) Anexo II - Critérios Específicos das Áreas.

c) Anexo III - Critérios para Aplicativos para Alunos com Deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento e Altas Habilidades/Superdotação.

d) Anexo IV - Informações Técnicas sobre os Tablets Educacionais.

e) Anexo V - Modelo de Ficha para Inscrição do Aplicativo Educativo.

f) Anexo VI - Termo de Avaliação e de Propriedade dos Direitos Autorais.

ALOIZIO MERCADANTE
Ministro de Estado da Educação

ROMEU WELITON CAPUTO
Secretário de Educação Básica

ANEXO I PRINCÍPIOS E CRITÉRIOS GERAIS DE AVALIAÇÃO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

1. PRINCÍPIOS GERAIS

De acordo com a Constituição Federal (Art. 206), a educação escolar deve se orientar pelos seguintes princípios:

I - igualdade de condições para o acesso e a permanência na escola;

II - Liberdade de aprender e ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber;

III - Pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;

IV - Gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais;

V - Valorização dos profissionais da educação escolar, garantidos, na forma da lei, planos de carreira, com ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos, aos das redes públicas;

VI - Gestão democrática do ensino público, na forma da lei;

VII - Garantia de padrão de qualidade; e

VIII - piso salarial profissional nacional para os profissionais da educação escolar pública, nos termos de lei federal.

Por sua vez, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, ao mesmo tempo em que ratifica esses preceitos, os complementa, em seu Artigo 3º, determinando que o desenvolvimento do ensino observe, ainda, os princípios de respeito à liberdade e apreço à tolerância; valorização da experiência extraescolar e vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais. Ainda no âmbito da LDB, o Art. 32 destaca que a educação escolar deve ter por objetivo a formação básica do cidadão, envolvendo:

I - O desenvolvimento da capacidade de aprender, por meio do pleno domínio tanto da leitura, da escrita e do cálculo;

II - A compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

III - O desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;

IV - O fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e da tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

No que se refere à questão da tecnologia na educação, o I Plano Nacional de Educação (2001-2010) já possuía como diretriz: "VI - domínio das novas tecnologias de comunicação e da informação e capacidade para integrá-las à prática do magistério." Já no que concerne à formação de docentes do ensino médio, o Decreto nº 6.755 de 29 de janeiro de 2009, estabelecia entre seus objetivos para a Política Nacional de Formação de Professores, "IX - promover a atualização teórico-metodológica nos processos de formação dos profissionais do magistério, inclusive no que se refere ao uso das tecnologias de comunicação e informação nos processos educativos".

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (publicado no D.O.U. de 24/01/2012) abordam o impacto das novas tecnologias na educação:

"A produção acelerada de conhecimentos, característica deste novo século, traz para as escolas o desafio de fazer com que esses novos conhecimentos sejam socializados de modo a promover a elevação do nível geral de educação da população. O impacto das novas tecnologias sobre as escolas afeta tanto os meios a serem utilizados nas instituições educativas, quanto os elementos do processo educativo, tais como a valorização da ideia da instituição escolar como centro do conhecimento; a transformação das infraestruturas; a modificação dos papéis do professor e do aluno; a influência sobre os modelos de organização e gestão; o surgimento de novas figuras e instituições no contexto educativo; e a influência sobre metodologias, estratégias e instrumentos de avaliação."

Além disso, destacam a importância do papel do professor como mediador entre a tecnologia, a informação e a produção de conhecimentos:

"Apesar da importância que ganham esses novos mecanismos de aquisição de informações [as tecnologias], é importante destacar que informação não pode ser confundida com conhecimento. O fato dessas novas tecnologias se aproximarem da escola, onde os alunos, às vezes, chegam com muitas informações, reforça o papel dos professores no tocante às formas de sistematização dos conteúdos e de estabelecimento de valores."

A questão da tecnologia se relaciona também à pesquisa, na medida em que, no ciberespaço, o aluno possui um universo vasto onde buscar, filtrar informações e produzir conhecimento de forma mediatizada. Sobre esse princípio pedagógico, as referidas Diretrizes citam, por exemplo:

"É necessário que a pesquisa como princípio pedagógico esteja presente em toda a educação escolar dos que vivem/viverão do próprio trabalho. Ela instiga o estudante no sentido da curiosidade em direção ao mundo que o cerca, gera inquietude, possibilitando que o estudante possa ser protagonista na busca de informações e de saberes, quer sejam do senso comum, escolares ou científicos."

Esta chamada pública tem a finalidade de prover professores e alunos de escolas públicas brasileiras com aplicativos educativos de qualidade que favoreçam o enriquecimento curricular do aluno, a formação continuada e o desenvolvimento profissional do professor, bem como um trabalho pedagógico significativo e desafiador. Em outras palavras, esta chamada pública cumpre a função de fornecer conteúdo (aplicativos educativos) no escopo da atual política de educação digital do MEC, que consiste na distribuição de tablets com conteúdos embarcados e computadores interativos para professores de ensino médio das redes públicas. Além dos conteúdos embarcados de produção do MEC, este processo seletivo auxiliará professores e alunos na escolha de outros aplicativos e conteúdos provenientes das instituições cujos aplicativos forem selecionados como resultado desta chamada pública.

A sociedade do conhecimento demanda de cada indivíduo saberes e habilidades relacionados ao domínio da tecnologia, imprescindível para uma inserção social digna. Por isso, em todo o mundo, políticas públicas vêm incorporando tecnologias da informação e comunicação em seus sistemas educacionais. Em diversos países, tecnologias como computadores, internet, laptops, tablets, smartphones, filmadoras e outras têm sido inseridas no contexto escolar, ou distribuídas para utilização de alunos e professores, dentro e fora da escola.

O Ministério da Educação iniciou sua política nacional de educação digital por meio da distribuição de laboratórios de informática, pelo Programa Nacional de Tecnologia Educacional (Proinfo) para escolas rurais e urbanas, e internet banda larga para escolas urbanas públicas de nível básico, por meio do Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE). Também o sistema GESAC levou internet às escolas rurais, embora ainda seja necessário ampliar esse acesso. Outra iniciativa do MEC foi a provisão de laptops educacionais por meio do Programa Um Computador por Aluno (PROUCA), com 150 mil computadores portáteis distribuídos. Em linhas gerais, o impacto dessas políticas públicas tem sido bastante positivo, especialmente no sentido de incluir comunidades de baixa renda que até então não tinham acesso a esses recursos tecnológicos, ficando assim em injusta desvantagem em relação a seus pares de melhor condição socioeconômica. Atualmente, há desafios como o fortalecimento de mecanismos de formação inicial e continuada de professores, bem como a provisão de suficiente assistência técnica às escolas.

Além dos equipamentos, as políticas do Ministério da Educação têm se voltado também para a produção de conteúdos educativos, para que as tecnologias se transformem em instrumentos de melhoria das práticas pedagógicas. Para tanto, há conteúdos que seguem embarcados nos computadores desktop e laptop distribuídos pelo MEC, e outros que ficam em repositórios em que os professores e alunos encontram não somente recursos educativos, mas também espaços de formação continuada, colaboração, interação, produção de conteúdos e acesso a projetos inovadores. Estamos falando do Portal do Professor, da TV Escola, do Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE), e do Portal Domínio Público.

Atualmente, o Ministério da Educação empreende uma política de educação digital baseada na distribuição de tablets e computadores interativos. Não se pretende com isso deixar de lado o trabalho que foi realizado com os laboratórios Proinfo e os laptops do PROUCA. Pelo contrário, as lições aprendidas pelos professores e alunos brasileiros a partir da implantação do Proinfo e do PROUCA, certamente auxiliarão a execução desse novo projeto de tablets na educação básica. Ao mesmo tempo, a provisão de tablets ampliará o conjunto de tecnologias disponíveis a professores e alunos nas escolas públicas brasileiras.

Em um primeiro momento, a política de educação digital objetiva chegar a professores participantes do Programa Ensino Médio Inovador (ProEMI). A política de educação digital está alinhada com uma série de demandas do ensino médio. Com efeito, a Resolução nº 2, de 30 de janeiro de 2012, que define Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, aponta algumas demandas dessa etapa da educação básica que se beneficiariam diretamente da política de educação digital, tais como o Art. 12, inciso "a" segundo o qual o currículo do ensino médio deve garantir ações que promovam "a educação tecnológica básica, a compreensão do significado das ciências, das letras e das artes"; Art. 13, inciso I, que afirma que as unidades escolares devem ter presente "as dimensões do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura (...)" e o Art. 16, inciso XX, segundo o qual a escola deve considerar em seu projeto político-pedagógico, "a produção de mídias nas escolas...". Uma das ações da Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC em sintonia com esse momento é o Programa Ensino Médio Inovador, cujo objetivo consiste em fomentar propostas curriculares inovadoras, consoantes com a disseminação da cultura de um currículo dinâmico, flexível e compatível com as exigências da sociedade contemporânea. A iniciativa pretende atender duas mil escolas em 2012. De fato, o ensino médio carece de propostas de fortalecimento e inovação. Por várias décadas, ele vem sendo descaracterizado e sua qualidade comprometida, seja devido a uma excessiva ênfase em exames de ingresso no nível superior, seja devido a demandas do mundo do trabalho. Além disso, os alunos de ensino médio estão mais próximos do ingresso no mercado de trabalho, e o domínio efetivo de tecnologias se faz imprescindível. É importante que o aluno conquiste maior proficiência tecnológica, explorando também formas de colaboração, como trabalhos em equipe integrados ao uso da tecnologia, a exemplo do que ocorre em cenários profissionais desafiadores. Considerando essa combinação de fatores, a política de educação digital do MEC elege nesse primeiro momento como público-alvo os professores de ensino médio das redes públicas de ensino, participantes do Programa Ensino Médio Inovador. Esses docentes receberão tablets (com conteúdos e aplicativos embarcados) e computadores interativos como recurso pedagógico, além de poderem optar por cursos de formação continuada para a utilização da tecnologia.

Os aplicativos para tablets têm se mostrado um instrumento pedagógico promissor para o processo ensino-aprendizagem. Eles têm uma interface amigável, são fáceis de serem utilizados e explorados, têm um visual atrativo e vêm oferecendo possibilidades de aprendizagem até então não imaginadas. Quando se fala de aplicativos educativos, especificamente, faz-se referência àqueles desenvolvidos para facilitar os processos de ensino e de aprendizagem do aluno ou para contribuir no desenvolvimento profissional e na formação continuada dos professores. Em meio a tantas possibilidades oferecidas no mercado, a escolha de aplicativos educativos se torna um desafio para o professor. No intuito de oferecer um conjunto de possibilidades de aplicativos educativos de qualidade, a Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC lança a presente chamada pública para a qualificação de aplicativos.

Esses aplicativos educativos devem atender algumas especificidades tecnológicas e pedagógicas. Do ponto de vista tecnológico, eles precisam ser totalmente gratuitos - tanto no que diz respeito aos aplicativos em si quanto a seus conteúdos - fáceis de utilizar e possuir uma interface intuitiva. Eles também devem ser rápidos de serem executados e já devem estar disponíveis na loja virtual Google Play. Do ponto de vista pedagógico, é preciso que o aplicativo tenha uma aplicabilidade educativa, ou seja, precisa estar a serviço da melhoria do ensino e da aprendizagem em um ou mais componentes curriculares do ensino médio. Além disso, eles devem



apresentar coerência entre pressupostos teórico-metodológicos, objetivos, metodologia e recursos didáticos. Os aplicativos educativos devem cumprir uma função educativa que fique evidente ao professor. Para os aplicativos úteis ao desenvolvimento profissional e à formação continuada de professores, é preciso que seu material esteja adequado às finalidades da proposta. É muito importante que sejam contempladas as demandas referentes à acessibilidade. É recomendável também que os aplicativos privilegiem abordagens pedagógicas inovadoras, tais como o trabalho orientado pela pesquisa científica e por projetos. Cada área do conhecimento apresenta suas possibilidades de inovação. Os aplicativos devem também facilitar o desenvolvimento de altas habilidades de cognição. Outro componente da qualidade de um aplicativo educativo é que ele combine educação e entretenimento, pois os alunos aprendem melhor enquanto se divertem em um jogo permeado por tarefas a cumprir com base em conhecimentos científicos e geográficos, por exemplo.

Finalmente, é importante considerar que uma política de educação digital somente atinge seus objetivos quando os professores se encontram envolvidos no processo, conscientes de seu papel e com domínio efetivo da tecnologia. É essencial, também, que seja conferido o devido direcionamento ao trabalho, pois a falta de objetivos claros muitas vezes compromete a eficácia de projetos que envolvem tecnologia na educação. O principal desafio da contemporaneidade reside mais na inclusão pedagógica - efetiva integração curricular das tecnologias da informação e comunicação no processo educativo - que na provisão de tecnologias. Muitos países com diferentes graus de desenvolvimento econômico vêm enfrentando esse mesmo desafio. Isso se deve, em parte, a inúmeras deficiências em seus sistemas de formação inicial e continuada de professores das diversas áreas de conhecimento. Esses cursos nem sempre são efetivos no sentido de instrumentalizar os professores a utilizar a tecnologia de forma integrada ao ensino dos conteúdos do currículo. É preciso que o Brasil, mais uma vez, abrace esse novo desafio de modo a continuar assegurando que quantidades cada vez maiores de alunos das escolas públicas tenham acesso tanto a tecnologias modernas, quanto a abordagens pedagógicas inovadoras, desafiadoras e significativas, capazes de auxiliá-los a construir os conhecimentos que lhes permitirão seu desenvolvimento acadêmico e sua inserção exitosa no mercado de trabalho.

Nas diretrizes de desenvolvimento de políticas de educação digital para a educação básica, o Ministério da Educação tem enfrentado o desafio de promover o acolhimento e valorização das diferenças, de implantar uma cultura para a paz e de legitimar novos valores para a vida em sociedade, além de promover a integração de alunos, professores e gestores ao processo produtivo. Nesse particular, por meio do processo de avaliação para pré-qualificação, esta chamada pública atende à política de incentivo à pesquisa, à produção e à qualificação de tecnologias educacionais no País. Assim, o MEC dá continuidade à efetivação de políticas para a educação básica como estratégias para o desenvolvimento, a inclusão e a promoção da cidadania de alunos, professores e gestores educacionais.

2. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO COMUNS A TODAS AS ÁREAS

Considerando-se as características e as demandas da educação escolar, são definidos critérios que representem um padrão consensual mínimo de qualidade para o ensino e aprendizagem e, portanto, também, para os aplicativos educativos.

Esses critérios, comuns e específicos, referem-se a requisitos indispensáveis de qualidade técnica e didático-pedagógica. A não observância destes critérios implicará na exclusão do aplicativo educativo para pré-qualificação.

Com esse objetivo, a avaliação dos aplicativos educativos inscritos nessa edital se fará por meio da articulação entre critérios

comuns a todas as áreas constantes deste edital e critérios específicos para cada uma delas (Enriquecimento Curricular, Formação Continuada para Professores, Desenvolvimento Profissional dos Professores, Aplicativos para Alunos com Deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento e Altas Habilidades/Superdotação).

2.1. Os critérios comuns a serem observados na apreciação de todos os aplicativos educativos submetidos a esta chamada pública são os seguintes:

- I. Respeito à legislação, às diretrizes e às normas oficiais relativas à educação básica, quando pertinente.
- II. Observância de princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano.
- III. Correção e atualização de conceitos, informações e procedimentos, bem como correta utilização da Língua Portuguesa.
- IV. Adequação da arquitetura gráfica aos objetivos do aplicativo.
- V. Observância de características de usabilidade e ergonomia.

2.2. O não atendimento de qualquer um desses critérios resultará em uma proposta incompatível com o objeto e objetivos estabelecidos para esta chamada pública, o que justificará, ipso facto, sua exclusão do processo.

2.3. Observância de princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano

2.3.1. Não serão qualificados os aplicativos educativos que:
a) Veicularem estereótipos e preconceitos de condição social, regional, étnico-racial, de gênero, de orientação sexual, religiosa, de idade ou de linguagem, assim como qualquer outra forma de discriminação ou de violação de direitos.

b) Fizerem doutrinação religiosa, política ou ideológica, desrespeitando o caráter laico e autônomo do ensino público.

c) Utilizarem o aplicativo como veículo de publicidade ou de difusão de marcas, produtos ou serviços comerciais.

2.4. Correção e atualização de conceitos, informações e procedimentos, bem como a correta aplicação da língua portuguesa.

2.4.1. Respeitando tanto as conquistas científicas das áreas de conhecimento representadas nos componentes curriculares, quanto os princípios de uma adequada transposição didática, não serão pré-qualificados os aplicativos educativos que:

a) Apresentarem de modo equivocado ou desatualizado conceitos, informações e procedimentos propostos como objetos de ensino-aprendizagem.

b) Utilizarem de modo equivocado ou desatualizado estes mesmos conceitos e informações, em exercícios, atividades, ilustrações ou imagens.

c) Utilizarem a língua portuguesa de modo incorreto e/ou não compatível com os conceitos, informações, atividades, exercícios, ilustrações, vídeos, sons e imagens.

2.5. Observância de características de usabilidade e ergonomia no manuseio de ferramentas do aplicativo.

2.5.1. Considerando-se os elementos de usabilidade e ergonomia para desenvolvimento de ferramentas e materiais contemporâneos, não serão pré-qualificadas as tecnologias que deixarem de apresentar:

a) Baixa taxa de erros: em uma tecnologia com baixa taxa de erros, o professor ou aluno são capazes de realizar tarefas sem maiores transtornos, recuperando erros, caso ocorram.

b) Consistência: usar terminologia, layout gráfico, conjuntos de cores e de fontes padronizados são medidas de consistência que permitem que tarefas similares possam ser executadas com seqüências de ações similares.

c) Flexibilidade: este atributo diz respeito à capacidade de a tecnologia se adaptar ao contexto e às necessidades e preferências do professor/aluno/gestor, tornando sua utilização mais eficiente. Em função da diversidade de tipos de usuários de uma tecnologia interativa, é necessário que sua interface/arquitetura seja flexível o bastante para realizar a mesma tarefa de diferentes maneiras, de acordo com o contexto e de acordo com as características de cada tipo de indivíduo.

2.6. Observância de critérios básicos de acessibilidade.

2.6.1 Considerando o direito das pessoas com deficiência, com transtornos globais do desenvolvimento e com altas habilidades/superdotação de ter acesso à informação e ao conhecimento, os aplicativos educativos inscritos nesse edital devem observar, na medida do possível, os critérios contidos no Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico, disponível em <http://www.governoeletronico.gov.br/biblioteca/arquivos/e-mag-3.0/download>. Esse modelo traz recomendações para sítios e portais do governo federal. Alguns desses critérios são:

Critérios	Descrição
Conteúdos não textuais	Fornecer alternativas em texto para conteúdos não textuais (gráficos, imagens). Para quaisquer objetos na tela, as pessoas com deficiência visual parcial ou total devem identificar, com leitores de tela, sua natureza (janelas, botões, campos de texto), funções que desempenham e o estado em que se encontram (ligado/desligado).
Aumento de fonte	Conter ferramenta para aumentar e diminuir o tamanho da fonte.
Navegação consistente	A ordem em que os componentes de interface aparecem na tela não deve ser alterada, criando assim um padrão.
Descrição por escrito	Descrição de todos os itens que uma pessoa com deficiência visual parcial ou total precisa para utilizar o aplicativo. A tecnologia assistiva denominada leitor de tela fornece essa descrição, mas para isso essa descrição precisa estar disponível.
Comandos de voz	Aceitar comandos de voz.
Informações visuais	Usuários com deficiência auditiva devem ser capazes de identificar todas as entradas do aplicativo. Quando possível, a informação em áudio deve estar disponível em um formato que os usuários com deficiência auditiva possam acessar. Para todas as informações auditivas, fornecer informações visuais correspondentes. Suplemente alertas auditivos com correspondentes sinais visuais simultâneos, como ícones em flash. A linguagem utilizada para instruções operacionais, títulos e informações veiculadas deve ser de fácil entendimento.
Velocidade	Permitir até dez vezes a resposta média para os diversos comandos, para atender usuários mais lentos.
Tutorial	Disponibilizar informações sobre as ferramentas de acessibilidade disponíveis no aplicativo, bem como instruções para sua utilização.

**ANEXO II
1. CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DAS ÁREAS**

Além dos critérios comuns de avaliação definidos no item 3 do Anexo I, são apresentados a seguir os critérios específicos para a análise dos aplicativos educativos submetidos a esta chamada pública, em cada uma das áreas informadas no item 4 deste edital.

1.1. Aplicativos para Enriquecimento Curricular

Os seguintes critérios orientam o proponente a apresentar aplicativos educativos que supram necessidades formativas dos estudantes, no âmbito dos diferentes componentes curriculares e etapas da educação básica, conforme tabela abaixo:

Etapa de escolarização	Componentes curriculares
Educação Infantil	Matemática, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade, Música, Artes Visuais, Movimento.
Ensino Fundamental	Ciências da Natureza, Matemática, Geografia, História, Língua Portuguesa, Língua Materna (para populações indígenas e migrantes), Língua Estrangeira Moderna (Espanhol e Inglês), Arte, Educação Física e Ensino Religioso.
Ensino Médio	Física, Química, Biologia, Matemática, Geografia, História, Língua Portuguesa, Língua Materna (para populações indígenas e migrantes), Sociologia, Filosofia, Língua Estrangeira Moderna (Espanhol e Inglês), Arte, Educação Física e Ensino Religioso.

Aplicativos que abordem temas transversais, tais como ética, saúde, meio ambiente, orientação sexual e pluralidade cultural também poderão ser inscritos, além de aplicativos que apresentem abordagens curriculares interdisciplinares.

Embora não haja obrigatoriedade de que todos os critérios a seguir sejam contemplados por um aplicativo educativo inscrito nessa categoria, quanto maior a quantidade desses critérios puder ser contemplada, maior a probabilidade de que ele atenda às necessidades desta chamada pública.

Critérios	Descrição
Relevância	Apresentar conteúdo relevante à(s) disciplina(s) à(s) qual(is) se destina e às necessidades e interesses do usuário.
Experimentação	Primar pela conexão com o mundo real e pelo incentivo à observação de fenômenos, à experimentação e à resolução de situações-problema.
Reflexão	Promover o estímulo à experimentação e reflexão (não somente atividades "hands-on", mas também "minds-on") acerca dos fenômenos e fatos.
Interatividade	Propiciar elevado grau de interatividade, incentivando a participação ativa dos usuários na resolução dos problemas propostos.
Hiperídia	Ser didaticamente bem estruturado, explorando a interatividade proporcionada pelos ambientes hiperídia, de modo a privilegiar a construção do conhecimento por parte do usuário.
Linguagem e conteúdo	Apresentar linguagem e conteúdo contextualizados e coerentes com os objetivos pedagógicos específicos do componente curricular e da etapa de escolarização à qual se destina.
Clareza	As instruções devem ser breves, objetivas e de fácil compreensão pelo usuário, de modo que ele não precise solicitar ajuda externa.
Interdisciplinaridade	Apresentar, quando possível, abordagem interdisciplinar, de modo que o usuário perceba e explore as conexões entre as diferentes áreas do conhecimento.

Ludicidade	Incluir elementos lúdicos na abordagem dos conteúdos, de modo que o usuário sinta-se motivado a utilizar o aplicativo.
Inovação	Possuir proposta metodológica inovadora, de modo que o usuário construa conhecimentos de maneiras desafiadoras e significativas.
Pesquisa científica	Valorizar a pesquisa científica como estratégia de construção de conhecimentos, oportunizando que o aluno-usuário desenvolva altas habilidades cognitivas, habilidades de trabalho em equipe e de comunicação de resultados.
Criatividade	Desenvolver a criatividade nos processos de construção de saberes.
Desafios	Incentivar o trabalho a partir de desafios reais, de modo a tornar a exploração do aplicativo mais significativa e interessante para o usuário.
Entorno	Motivar o usuário a explorar e compartilhar informações sobre o seu entorno, por meio de fotos, vídeos, podcasts, webcasts e outros recursos.
Redes sociais	Incentivar a utilização das redes sociais e de outros recursos de interatividade, para publicar produções e/ou compartilhar ideias.
Autoria	Estimular a autoria de vídeos, áudios, podcasts e outros conteúdos digitais para serem publicados na internet.
"Feedback"	Incluir mecanismo de realimentação ("feedback") específico, de modo a permitir que os usuários tenham corrigidas as atividades realizadas.
Tutorial	Disponibilizar tutorial e mecanismo de assistência online, ou outros mecanismos de ajuda.
Multimídia	Utilizar recursos multimídia (som, imagem e texto) de modo a despertar e manter o interesse do aluno. Esses recursos acrescentam informação relevante ao conteúdo explorado.
Avaliação	Disponibilizar mecanismos de aferição da aprendizagem, de modo que o usuário possa verificar seu próprio progresso. Os resultados da avaliação devem ser disponibilizados em um formato que possa ser facilmente compreendido, como gráficos ou tabelas. Além de apontar os erros cometidos pelo usuário, o aplicativo deve fornecer a(s) resposta(s) correta(s) e explicações correspondentes. Em outras palavras, o usuário precisa entender por que a sua solução estava errada, e quais são as soluções corretas.
Flexibilidade	Desenvolver no usuário o pensamento flexível, apresentando caminhos diferentes para chegar a uma mesma resposta, como no caso de disciplinas tais como Matemática e Física, em que há cálculos envolvidos.
Interface simples	As telas, botões e ícones devem ser projetados e o usuário deve ser capaz de se mover de uma atividade a outra com facilidade. O programa de navegação do aplicativo deve ser intuitivo.
Compartilhamento	Os conteúdos podem ser exportados, enviados por e-mail, copiados ou impressos.
Habilidades cognitivas	Propiciar a utilização de altas habilidades cognitivas, incluindo criação, avaliação, análise e síntese.
Estilos de aprendizagem	Contemplar as diversas formas como o usuário aprende (visual, verbal, musical, dentre outros), oferecendo atividades diversificadas, de modo a atender a maior quantidade possível de estilos de aprendizagem.
Estágios de aprendizagem	Incluir atividades com diversos graus de dificuldade, de modo a atender usuários em diferentes estágios de aprendizagem.
Novidade	Auxiliar o usuário a realizar algo que não era possível fazer de outra forma, com o uso de outros aplicativos/recursos.
Estímulo	Sinalizar quando o usuário realiza uma tarefa de forma correta. Recursos como esse incentivam o seu progresso.

1.2. Aplicativos para Formação Continuada de Professores

Essa categoria de aplicativos se destina a oferecer ao professor formação continuada, seja por meio de cursos sobre assuntos diversos e relevantes que possam melhorar sua prática pedagógica, bem como acesso a dicionários, experimentos, entre outros, conforme disposto no item 4.1.2 do edital. Os cursos podem incluir assuntos relacionados aos componentes curriculares de uma das etapas da educação básica ou a outros temas com potencial de enriquecer o trabalho pedagógico, como literatura, astronomia, idiomas, tecnologia, entre outros. A seguir, apresentamos um conjunto de critérios que devem ser contemplados total ou parcialmente pelos aplicativos inscritos nessa categoria.

Crítérios	Descrição
Relevância	Apresentar temáticas e abordagens que tenham significado e aplicabilidade na atividade docente.
Tecnologias	As abordagens propostas devem auxiliar o usuário a empregar as tecnologias da informação e comunicação (TICs), mídias e conteúdos digitais, de forma significativa e contextualizada.
Experimentação	Incluir experimentos científicos detalhados que o usuário possa realizar.
Inovação	Privilegiar abordagens pedagógicas inovadoras e desafiadoras para o trabalho com conteúdos dos diversos componentes curriculares.
Publicação	Oferecer mecanismos para que o usuário publique suas produções em ambientes virtuais como redes sociais e blogs.
"Feedback"	Incluir ferramentas de realimentação, a fim de que o usuário seja avaliado por colegas.
Interatividade	Incluir mecanismos que favoreçam a interação e o trabalho colaborativo.
Links	Apresentar o conteúdo remetendo a links relevantes que estimulem o usuário a aprofundar sua busca de forma autônoma.
Avaliação (cursos)	Conter ferramentas de avaliação que oportunizem ao usuário verificar seu rendimento e, assim, gerenciar sua aprendizagem.
Interação	Viabilizar comunicação entre usuários, de modo a receber retorno e enviar "feedback".
Gerenciamento	Ajudar o usuário a organizar e gerenciar informações relevantes a seu desempenho

1.3. Aplicativos para Desenvolvimento Profissional dos Professores

Essa categoria se destina a complementar a formação continuada dos professores, ampliando sua visão de mundo por meio dos seguintes tipos de aplicativos: mídias sociais, esportes, saúde e bem estar, comunicação, música, notícias e revistas, cultura, entre outros. Devido à diversidade desses aplicativos, não há critérios específicos para essa área. Contudo, eles devem observar os critérios gerais dispostos no item 4.5 do edital.

1.4. Aplicativos para Alunos com Deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento e Altas Habilidades/Superdotação

No Brasil, temos um significativo contingente de estudantes que requerem atendimento especializado, contabilizando 928.827 matrículas (dados do Censo 2010). O Ministério da Educação executa diversos programas de inclusão e acessibilidade em escolas, como a distribuição de laptops a alunos com deficiência visual matriculados nas séries/anos finais do ensino fundamental, da educação de jovens e adultos e da educação profissional. Considerando o direito constitucional desse público a uma educação de qualidade, bem como a necessidade do País pela atuação qualificada desses futuros profissionais, é de suma importância a chamada a aplicativos educativos voltados às necessidades específicas desses estudantes. Assim, chamamos a inscrição de aplicativos que atendam estudantes e professores em uma ou mais das categorias citadas no item 2.6 do edital. Os critérios básicos de acessibilidade também se encontram disponíveis no item 2.6 do edital.

Embora não esteja posta a obrigatoriedade de que um aplicativo educativo possa ser utilizado por todas as categorias de alunos que necessitam de atendimento especializado, que é muito diversificado, é desejável que ele atenda esse público da forma mais ampla possível. Além das deficiências mais conhecidas, como aquelas relacionadas à ausência total ou parcial de visão ou audição, há outras dificuldades. Muitos indivíduos apresentam limitações relacionadas à memória, atenção, compreensão verbal, leitura e linguística, compreensão matemática e compreensão visual. Uma pessoa com dislexia, por exemplo, pode apresentar dificuldade de leitura de uma página devido a um desenho inadequado. Por isso, um sítio desenvolvido para ser acessível deve considerar fatores como diferentes níveis de escolaridade, faixa etária e pouca experiência na utilização do computador, bem como compatibilidade com as diversas tecnologias utilizadas para acessar uma página da Web.

1.5. Critérios gerais

Além dos critérios específicos listados para cada categoria de aplicativo, seguem os critérios que todos os aplicativos devem contemplar, independentemente da categoria de inscrição.

Crítérios	Descrição
Idiomas	Estar em Português, a não ser nos casos de cursos de idiomas.
Acessibilidade	Contemplar recursos básicos para atender usuários com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Esses critérios estão dispostos no item 2.6, do Anexo I deste edital.
Correção	Os conteúdos apresentados não contém erros.
Transferência	Os conteúdos podem ser transferidos para outros dispositivos.
Atratividade	O aplicativo é funcional e visualmente estimulante.
Salvamento	O usuário pode sair do aplicativo a qualquer momento, sem que o trabalho realizado se perca.
Suficiência	O aplicativo não requer que se adquiram outros aplicativos para seu uso efetivo.
Estabilidade	O aplicativo é aberto rapidamente e não cai.
Ausência de propaganda	Não contém propaganda.
Tutorial	Inclui instruções de uso e ferramenta de ajuda.
Navegação	Facilidade de navegação entre conteúdos, índices, menus e ícones.
Recursos	Os materiais selecionados podem ser marcados, copiados, colados, salvos e impressos.
Facilidades de uso	O aplicativo deve ser amigável e de fácil utilização.
Conectividade	O aplicativo deve permitir a conexão com a internet.



ANEXO III
CRITÉRIOS PARA APLICATIVOS PARA ALUNOS COM
DEFICIÊNCIA, TRANSTORNOS GLOBAIS DO
DESENVOLVIMENTO E ALTAS
HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

Toda criança e adolescente tem direito a uma educação com qualidade. Isso inclui os alunos que requerem atendimento educacional especializado para efetiva apropriação dos conhecimentos e habilidades do nível básico. Esse direito à educação inclusiva está expresso na Constituição Federal (Art. 208, inciso III).

A respeito da questão da acessibilidade das pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, o Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004, que regulamenta as leis nº 10.048, de 8 de novembro de 2000, e nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000, estabelece normas e critérios básicos para a promoção de acessibilidade a esse grupo e define que:

"Acessibilidade é a possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos transportes e dos sistemas e meios de comunicação, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida." (Art. 2º)

No que se refere à inclusão educacional, o Brasil promulgou a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (ONU/2006), por meio do Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009, assumindo o compromisso de garantir o acesso das pessoas com deficiência a um sistema educacional inclusivo em todos os níveis educacionais e de adotar medidas que garantam as condições para sua efetiva participação, de modo que não sejam excluídas do sistema educacional geral em razão da deficiência. Esse compromisso se materializa no atendimento dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, expresso nas Diretrizes Nacionais da Educação Básica, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010:

"Os sistemas de ensino devem matricular os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas classes comuns do ensino regular e no atendimento educacional especializado (AEE), complementar ou suplementar à escolarização ofertado em sala de recursos multifuncionais ou em centros de AEE da rede pública ou de instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos." (Art. 29, § 1º)

O Ministério da Educação possui um compromisso com a inclusão desses alunos no nível básico, assegurando a qualidade de suas aprendizagens, de modo a contribuir para sua inserção digna no mundo do trabalho, bem como para a continuidade de seus estudos. Um exemplo desses esforços é a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, a qual objetiva o acesso, a participação e a aprendizagem dos estudantes com deficiência nas classes comuns das escolas públicas de ensino regular e a oferta do atendimento educacional especializado, de forma complementar ou suplementar, garantindo a transversalidade da educação especial em todas as etapas e modalidades da educação.

No Brasil, temos um significativo contingente de estudantes que requerem atendimento especializado, contabilizando 928.827 matrículas (Censo 2010). O Ministério da Educação executa diversos programas de inclusão e acessibilidade em escolas, como a distribuição de laptops a alunos com deficiência visual matriculados nas séries/anos finais do ensino fundamental, da educação de jovens e adultos e da educação profissional. Considerando o direito constitucional desse público a uma educação de qualidade, bem como a necessidade do País pela atuação qualificada desses futuros profissionais, chamamos a inscrição de aplicativos educativos voltados às necessidades especiais desses estudantes e professores. O atendimento educacional especializado contempla três grupos, a saber:

a) Alunos com deficiência: aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem ter obstruída sua participação plena e efetiva na escola e na sociedade. Exemplos: deficiência visual (total e parcial), surdocegueira, deficiência auditiva e deficiência física (paraplégicos, tetraplégicos, hemiplégicos e mutilados).

b) Alunos com transtornos globais do desenvolvimento: aqueles que apresentam quadro de alterações no desenvolvimento neuropsicomotor, comprometimento nas relações sociais, na comunicação e/ou estereotípias motoras. Fazem parte dessa definição estudantes com autismo infantil, síndrome de Asperger, síndrome de Rett e transtorno desintegrativo da infância.

c) Alunos com altas habilidades ou superdotação: aqueles que apresentam potencial elevado e grande envolvimento com as áreas do conhecimento humano, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotora, artes e criatividade.

Chamamos a inscrição de aplicativos que atendam estudantes e professores em uma ou mais dessas categorias. Embora não esteja posta a obrigatoriedade de que um aplicativo educativo possa ser utilizado por todas as categorias de alunos e professores que necessitam de atendimento educacional especializado, que é muito diversificado, é desejável que ele atenda esse público da forma mais ampla possível.

Assim, a Secretaria de Educação Básica - SEB/MEC, em parceria com a Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão - SECADI/MEC, estabelece aqui critérios para qualificação de aplicativos educativos para os alunos e professores com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. O objetivo deste Anexo consiste em informar ao proponente os requisitos básicos que devem ser observados para a inscrição de aplicativos educativos para uma ou mais categorias de deficiência, transtornos globais do desenvolvimento ou altas habilidades/superdotação.

Para inscrever um aplicativo para alunos ou professores com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação para uma das etapas da educação básica, o proponente precisa levar em consideração os aplicativos de acessibilidade que esse aluno ou professor terá a sua disposição, tais como leitores de tela. Podemos classificar esses recursos como tecnologias assistivas. A Norma Internacional ISO 9999, define tecnologia assistiva como:

"[...] qualquer produto, instrumento, estratégia, serviço e prática, utilizado por pessoas com deficiência e pessoas idosas, especialmente produzido ou geralmente disponível para prevenir, compensar, aliviar ou neutralizar uma deficiência, incapacidade ou desvantagem e melhorar a autonomia e a qualidade de vida dos indivíduos."

Para a finalidade desse edital, consideraremos somente os aplicativos que funcionam no sistema operacional android 4.0. Assim, solicitamos a inscrição de aplicativos educativos em uma ou mais das seguintes categorias.

1. Aplicativos Assistivos

Embora haja diversos aplicativos assistivos disponíveis para usuários de computadores desktop e laptop, não podemos afirmar o mesmo em relação aos tablets. Sobretudo no que se refere aos tablets com sistema operacional android, o número desses aplicativos é ainda mais reduzido. Assim, chamamos a inscrição de aplicativos que possibilitem que os alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação tenham acesso ao conhecimento, como os que se seguem, disponíveis para computadores desktop ou laptop. As descrições abaixo foram extraídas da tese disponível em http://www.bibliotecadigital.ufba.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2375.

a) Simuladores de teclado (teclados virtuais): imagem de um teclado que aparece na tela do computador, quando executado o programa e que substitui o teclado físico, para pessoas que não conseguem utilizá-lo. As teclas acionadas no teclado virtual realizam as mesmas funções, tarefas e comandos do teclado físico, interagindo com os demais softwares que necessitam do teclado. Esse teclado virtual pode ser utilizado ou por acionamento direto, com cliques do mouse sobre suas teclas, ou por meio de mecanismos automáticos de varredura. Essa varredura automática pode ser controlada por diferentes acionadores: por cliques no mouse, acionando determinadas teclas do teclado físico, por sons no microfone e por acionadores especiais. Exemplos: Teclado virtual do Windows, Teclado Amigo.

b) Simuladores de mouse: Tipo 1 - imagem de uma barra com botões que representam todas as funções possíveis de um mouse. Esse mouse virtual é acionado por mecanismo de varredura automática. Essa varredura pode ser controlada por diferentes acionadores: cliques no mouse físico, determinadas teclas do teclado físico, sons no microfone e acionadores especiais. Exemplo: software espanhol gratuito Rata Plaphoons. Por meio desse simulador de teclado e do simulador de mouse, um aluno com 37 anos pôde começar a trabalhar no computador e, agora, é capaz de melhor expressar todo o seu potencial cognitivo, iniciando a aprender a ler e escrever. Esse aluno, que é tetraplégico, só consegue utilizar o computador por meio desses simuladores, que lhe possibilitam transmitir seus comandos no computador somente por meio de sopros em um microfone. Isto lhe tem permitido, pela primeira vez na vida, escrever, desenhar, jogar e realizar diversas atividades que antes lhe eram impossíveis. Ou seja, por meio de simples sopros, horizontes totalmente novos se abriram para ele, possibilitando que sua inteligência, antes aprisionada em um corpo extremamente limitado, encontrasse novos canais de expressão e desenvolvimento. Tipo 2 - programa de controle da seta do mouse por meio de movimentos da cabeça (ou do nariz). Por meio desses movimentos é possível realizar todas as tarefas ou comandos realizados com o mouse físico. Os movimentos da cabeça (ou nariz) são captados por uma webcam e transformados em comando ao computador pelo software. Serve a pessoas com deficiência motora, mas com os movimentos da cabeça preservados. Exemplo: software HeadDev e HeadMouse. Tipo 3: programa de controle da seta do mouse por meio do movimento dos olhos. Dessa forma, apenas com o movimento dos olhos, é possível realizar todas as tarefas ou comandos realizados com o mouse físico. Nesse tipo de dispositivo são necessários, além do software, equipamentos e dispositivos, ou seja, um hardware especial. Esse hardware possui sensores que captam o movimento dos olhos, transformando-os em comando ao computador, por meio do software. Atende pessoas com comprometimento motor severo (tetraplegia, por exemplo), sem controle de cabeça preservado, porém com controle do movimento dos olhos. Exemplos: Mouse Ocular e Eagle Eyes.

c) Ampliadores de tela: softwares que ampliam todos os elementos da tela, determinadas áreas da tela e a região onde se encontra a seta do mouse. Normalmente, permitem que o tamanho da ampliação seja configurável, para responder às necessidades específicas de cada usuário. Servem a pessoas com visão subnormal. Exemplo: lente de aumento do Windows e Lupa Virtual.

d) Leitores de tela: softwares que fornecem informações por síntese de voz sobre todos os elementos que são exibidos na tela do computador, fazendo principalmente a leitura dos elementos textuais e cujos comandos são executados exclusivamente no teclado comum. Diferentes combinações de teclas de atalho permitem, por exemplo, a navegação em uma página da internet ou a edição e leitura de textos. Servem principalmente pessoas com deficiência visual total. Alguns desses softwares também realizam a conversão automática de arquivos de texto em arquivos de áudio (MP3 ou WAV), com síntese de voz, para serem escutados em dispositivos portáteis de som. Outros usuários também têm se beneficiado desses softwares, como pessoas com deficiência auditiva em treinamento do uso de implante coclear, pessoas com deficiência intelectual em processo de alfabetização e outras. Exemplos: JAWS, DOSVOX, VIRTUAL VISION, NVDA, ORCA e DSPEECH.

e) Softwares para comunicação alternativa: permitem a comunicação por meio de símbolos, imagens, textos ou síntese de voz, no computador. Os mais conhecidos e utilizados são os softwares para a construção de pranchas de comunicação. Geralmente, utilizam símbolos de diferentes métodos de comunicação alternativa (Bliss, PCS, PIC, entre outros) ou símbolos personalizados, capturados de diferentes fontes, além de textos e sons. A comunicação através das pranchas construídas pode ser controlada por acionamento direto, por meio de cliques do mouse sobre suas células ou por mecanismos automáticos de varredura. Essa varredura automática pode ser controlada por diferentes acionadores: cliques no mouse, teclas aleatórias do teclado físico, sons no microfone e acionadores especiais. O acionamento das células das pranchas pode produzir respostas por meio de cores, textos, sinais sonoros e fala digitalizada. Servem pessoas com comprometimento motor de moderado a severo, com incapacidade de comunicação oral. Exemplo: Plaphoons, BoardMaker. Também para facilitar a comunicação, na área da deficiência auditiva, existem diferentes dicionários digitais da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), geralmente ilustrados, com figuras, fotos e/ou vídeos, que apresentam palavras e expressões em português traduzidas para LIBRAS. Também existem "players" que se propõem a traduzir automaticamente o português escrito para LIBRAS. Outra tecnologia em desenvolvimento são os softwares para escrita da língua de sinais. Atende pessoas com deficiência auditiva e/ou com dificuldade de comunicação oral, porém com coordenação motora suficiente para sinalizar em LIBRAS. Também, qualquer pessoa que deseje aprender sobre essa área e comunicar-se com usuários de LIBRAS. Exemplos: Dicionário de LIBRAS Ilustrado, Player RYBENA.

f) Preditores de texto: softwares que fornecem uma lista de sugestões de palavras mais prováveis, após as primeiras letras serem digitadas, possibilitando a escolha da palavra desejada por meio de teclas de atalho, tornando mais rápida a digitação para pessoas com problemas motores que tornam a digitação lenta ou com erros frequentes. Podem funcionar em conjunto com editores de texto comuns ou acoplados a teclados virtuais que possuem editores de texto próprios. Alguns desses softwares "aprendem" as palavras mais frequentemente utilizadas por determinado usuário, passando a incluí-las nas suas listas de palavras mais prováveis, depois de um determinado tempo. Os usuários são pessoas com comprometimento motor de moderado a severo, que torna a digitação de textos mais lenta ou com erros frequentes. Exemplo: Eugênio.

g) Software misto, atende a mais de uma necessidade: softwares que disponibilizam funcionalidades de mais de uma das categorias anteriores. Exemplo: MicroFenix/Falador - software gratuito que combina a edição de mensagens pré-estabelecidas, com síntese de voz, para comunicação alternativa e que possui também teclado virtual, simulador de mouse e outras funcionalidades, com varredura automática acionada por teclado, acionadores especiais e sons no microfone.

2. Aplicativos para enriquecimento curricular

Os aplicativos educativos inscritos nessa categoria devem atender os mesmos critérios dispostos no item 1.1 do Anexo II deste edital, além de serem acessíveis. Nesse caso, deve-se especificar a qual etapa da educação básica ele se destina (educação infantil, ensino fundamental, ensino médio), a qual componente curricular, bem como informar a qual(is) grupo(s) o aplicativo atende: alunos com deficiência visual, auditiva, surdocegueira, altas habilidades/superdotação, ou outra(s). Todos os aplicativos inscritos nessa categoria devem observar também os critérios contidos no Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico, conforme disposto no item 2.6, do Anexo I deste edital.

3. Aplicativos para formação continuada para professores

Os aplicativos educativos inscritos nessa categoria devem atender os mesmos critérios dispostos no item 1.2 do Anexo II deste edital, além de serem acessíveis. Nesse caso, deve-se especificar a natureza do aplicativo (curso, dicionário, experimentos etc.), bem como informar a qual(is) grupo(s) de professores o aplicativo atende: docentes com deficiência visual, auditiva, motora ou outra. Todos os aplicativos inscritos nessa categoria devem observar também os critérios contidos no Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico, conforme disposto no item 2.6, do Anexo I deste edital.

4. Aplicativos para desenvolvimento profissional dos professores

Os aplicativos educativos inscritos nessa categoria devem atender os mesmos critérios dispostos no item 1.3 do Anexo II deste edital, além de serem acessíveis. Nesse caso, deve-se especificar a natureza do aplicativo (notícias, revista, cultura etc.), além de informar a qual grupo de professores o aplicativo atende: docentes com deficiência visual, auditiva, motora ou outra. Todos os aplicativos inscritos nessa categoria devem observar também os critérios contidos no Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico, conforme disposto no item 2.6, do Anexo I, deste edital.

ANEXO IV
INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE OS TABLETS EDUCACIONAIS

Serão distribuídos tablets em dois tamanhos, conforme se segue:

Tablet de 7 polegadas	Processador: ARM V7 de 1.0 GHz
	RAM: 512 MB
	Armazenamento: 16 GB
	Portas: Micro SD, Micro e Mini USB, Mini HDMI, Fone de ouvido
	Tela/resolução: 4.3 / 1024x600
	Sistema operacional: Android 4.0.3 - Kernel 2.6.34
	Câmeras: Frontal / Traseira Wi-Fi Bluetooth Configurado para 3G Microfone e alto-falantes integrados Saída para fone de ouvido
Tablet de 10 polegadas	Processador: ARM V7 de 1.0 GHz
	RAM: 1024 MB
	Armazenamento: 16 GB
	Portas: Micro SD, Micro e Mini USB, Mini HDMI, Fone de ouvido
	Tela/resolução: 4.3 / 2024x768
	Sistema operacional: Android 4.0.3 - Kernel 2.6.34
	Câmeras: Frontal / Traseira Wi-Fi Bluetooth Configurado para 3G Microfone e alto-falantes integrados Saída para fone de ouvido

Os tablets apresentam as seguintes especificações técnicas:

Funcionalidades:

Recursos de vídeo:

- Gravação com resolução de pelo menos 640x480. Esta exigência somente se aplica à câmera traseira.
- Formatos mínimos de reprodução: H.263, H.264 e MPEG-4.

Sistema operacional:

Permitir a decodificação dos seguintes formatos de arquivos:

- mp3;
- 3gp (AMR, AAC, H263, H264 e MPEG4);
- mp4 (AAC e H264);
- ogg (Vorbis áudio);
- wag (PCM).

Software para visualização de documentos compatível com os padrões: ppt, pptx, doc, docx, xls, xlsx, odt, ods, odp, pdf etc.

Navegador web com suporte a flash player, ECMAScript (JavaScript) e HTML 4.01 com CSS2.

ANEXO V
MODELO DE FICHA PARA INSCRIÇÃO DO APLICATIVO EDUCATIVO

Título	
Criador	
Assunto	
Descrição	
Publicador	
Contribuidor	
Data	
Tipo	
Formato	
Origem	
Idioma original	
Direitos autorais	
Outras informações pertinentes	

Brasília, de de 2013
Assinatura do Proponente
Nome Legível

ANEXO VI
TERMO DE AVALIAÇÃO E DE PROPRIEDADE DOS DIREITOS AUTORAISMODELO DE DECLARAÇÃO
(PAPEL TIMBRADO DA EMPRESA)

Declaro, sob as penas da Lei, que o aplicativo educativo _____, do(s) proponente(s) _____ está sendo inscrito para participar de processo de avaliação organizado pelo Ministério da Educação e que os proponentes possuem todos os direitos autorais sobre os mesmos.

Brasília, de de 2013.
Assinatura do Responsável
Nome Legível

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO
TECNOLOGICA DE MINAS GERAIS****EXTRATO DE CONTRATO Nº 39/2013 UASG 153015**

Nº Processo: 23062001422/12-15. PREGÃO SRP Nº 48/2012 Contratante: CENTRO FEDERAL DE EDUCACAO -TECNOLOGICA DE MINAS GERAIS. CNPJ Contratado: 51223253000165. Contratado : INDUCTOTHERM GROUP BRASIL LTDA -Objeto: Equipamentos para laboratório de usinagem e soldagem dos campi Belo Horizonte (I e II), Araxá, Divinópolis, Leopoldina, Nepomuceno e

Varginha. Fundamento Legal: Lei 8666/93 . Vigência: 12/06/2013 a 11/10/2013. Valor Total: R\$364.000,00. Data de Assinatura: 12/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 153015-15245-2013NE800001

EXTRATO DE CONTRATO Nº 42/2013 UASG 153015

Nº Processo: 23062001422/12-05. PREGÃO SRP Nº 48/2012 Contratante: CENTRO FEDERAL DE EDUCACAO -TECNOLOGICA DE MINAS GERAIS. CNPJ Contratado: 04762947000128. Contra-

tado : FORNEMAK FORNECEDORA DE MAQUINAS -LTDA - EPP. Objeto: Aquisição de Equipamentos para laboratório de usinagem e soldagem dos campi Belo Horizonte (I), Leopoldina e Varginha da Contratante.Fundamento Legal: Lei 8666/93 . Vigência: 17/06/2013 a 16/10/2013. Valor Total: R\$20.940,00. Data de Assinatura: 17/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 153015-15245-2013NE800001

EXTRATO DE CONTRATO Nº 50/2013 UASG 153015

Nº Processo: 23062002561201266. PREGÃO SISPP Nº 28/2013 Contratante: CENTRO FEDERAL DE EDUCACAO -TECNOLOGICA DE MINAS GERAIS. CNPJ Contratado: 11994750000142. Contratado : HENRIQUE DE PAULA FUDOLI -03092249690. Objeto: Aquisição de assinaturas de jornais para os campi da Contratante. Fundamento Legal: Lei 8666/93 . Vigência: 14/06/2013 a 13/06/2014. Valor Total: R\$13.240,00. Data de Assinatura: 14/06/2013.

(SICON - 18/06/2013) 153015-15245-2013NE800001

EDITAL DE HOMOLOGAÇÃO Nº 62/2013

O Diretor Geral do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, CEFET-MG, autarquia de regime especial, vinculada ao Ministério da Educação, no uso de suas atribuições legais, RESOLVE: Homologar o resultado final do Processo Seletivo Simplificado destinado a selecionar candidatos, visando a contratação de professor por tempo determinado, para o CEFET-MG, nas unidades da região metropolitana de Belo Horizonte, MG, nos termos do Edital nº 062 de 20 de maio de 2013, na disciplina relacionada a seguir:

CIÊNCIAS - (Física) - Classificado - 1º - Alisson Marques de Miranda.

Homologo o resultado final do Processo Seletivo Simplificado de Professor, conforme Edital nº 062 de 20/05/2013.

MARCIO SILVA BASÍLIO

EDITAL DE HOMOLOGAÇÃO Nº 59/2013

O Diretor Geral do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, CEFET-MG, autarquia de regime especial, vinculada ao Ministério da Educação, no uso de suas atribuições legais, RESOLVE: Homologar o resultado final do Processo Seletivo Simplificado destinado a selecionar candidatos, visando a contratação de professor por tempo determinado, para o CEFET-MG, na Unidade de Curvelo MG, nos termos do Edital nº 059 de 20 de Maio de 2013, nas disciplinas relacionadas a seguir:

FORMAÇÃO GERAL - (Biologia) - Classificados - 1º - Bruno da Cruz Pádua - 2º - Mariana Martins Drumond - 3º - Grazieli de França Duelli - 4º - Daniela Siqueira Veloso Starling.

FORMAÇÃO GERAL - (Geografia/Climatologia) - Classificado - 1º - Gerson Diniz Lima.

ELETROTÉCNICA - (Informática / Eletrônica Geral e Industrial) - Classificados - 1º - Pedro Rodrigues Silva - 2º - Diogo Corrêa Pacheco Aleixo de Almeida - 3º - Paulo Afonso de Miranda

EDIFICAÇÕES - (Estruturas de Concreto / Tecnologia das Construções / Planejamento, Orçamento e Controle de Obras) - Não houve candidatos classificados.

ENGENHARIA CIVIL E MEIO AMBIENTE - (Desenho Técnico e Desenho Auxiliado por Computador) - Classificado - 1º - Luciana Patrícia Ferreira.

ENGENHARIA CIVIL E MEIO AMBIENTE - (Topografia) - Não houve candidatos classificados.

Homologo o resultado final do Processo Seletivo Simplificado de Professor, conforme Edital nº 059 de 20/05/2013.

MARCIO SILVA BASÍLIO

**COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO
E PLANEJAMENTO****AVISO DE ALTERAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 4/2013**

Comunicamos que o edital da licitação supra citada, publicada no D.O.U de 13/06/2013 foi alterado. Objeto: Pregão Eletrônico - Aquisição de cartuchos e toners para impressoras de pequeno, médio e grande porte

Total de Itens Licitados: 00085 Novo Edital: 19/06/2013 das 10h00 às 12h00 e d14h00 às 16h00 . Endereço: Campo de Sao Cristovao,177 - Sao Cristovao São Cristóvão - RIO DE JANEIRO - RJ. Entrega das Propostas: a partir de 19/06/2013 às 10h00 no site www.comprasnet.gov.br. Abertura das Propostas: 01/07/2013, às 10h00 no site www.comprasnet.gov.br.

GENTIL JOSE SALLES MACHADO
Pró Reitor de Administração e Planejamento

(SIDECE - 18/06/2013) 153167-15201-2013NE800003