EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO - SPP Nº 0223/2024 - PROCESSO SERPRO-PON-2023/00032

Eleuvan Pereira e Silva <eleuvan@tecapital.com.br>

Seg, 06/05/2024 17:47

Para:SERPRO | Parceria Educação <parceria-saas-educacao@serpro.gov.br>
Cc:antonio@tecapital.com.br <antonio@tecapital.com.br>;machado@tecapital.com.br <machado@tecapital.com.br>

3 anexos (1 MB)

PlanilhaQualificacaoTecnica_AvaliacaoTI.xlsx; Folder TECapital.pdf; Descritivo AVA - TE Capital.docx;

Brasília/DF, 10 de maio de 2024

Ao
Serviço Federal de Processamento de Dados – SERPRO

Ref.: MANIFESTAÇÃO DE INTERESSE – CONFORME CHAMAMENTO PÚBLICO 223/2024.

TE CAPITAL TECNOLOGIA DE ENSINO S.A., inscrita no CNPJ nº **36.619.601/0001-24**, com sede no endereço **QS 3, S/N, LOJA 02 EPCT 19, Taguatinga, Brasília – DF**, **CEP: 71.953-000**, neste ato representada por **ELEUVAN PEREIRA E SILVA**, brasileiro, divorciado, portador do documento de identidade nº 1.739.516 – SSP/GO e do CPF nº 478.622.701-34, Diretor, vem por meio desta, conforme preceitua o preâmbulo do Aviso de Chamamento Público nº 223/2024, manifestar interesse em participar do processo de Chamamento Público para seleção de pessoa jurídica de direito privado (empresas) que em parceria com o Serpro possa explorar a oportunidade de negócio, através de uma solução tecnológica robusta para atender às complexas demandas das secretarias de educação estaduais e municipais, podendo atender escolas públicas estaduais e municipais através de um conjunto de funcionalidades dedicadas, a solução visa simplificar a gestão dos serviços prestados aos cidadãos, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade.

O TE CAPITAL é um ambiente virtual de aprendizagem, ou simplesmente AVA, que integra alunos e professores, permitindo uma gestão de forma online e inovadora. Proporciona aprendizado livre, direcionado e descontraído para os alunos, ferramentas práticas de elaboração de aulas e acompanhamento de desempenho para os educadores e relatórios inteligentes para os gestores, que juntos transformam a educação.

No contexto da ampla e progressiva evolução e utilidade das novas tecnologias e recursos digitais nas sociedades atuais, a educação vive um intenso movimento de reorganização da sua forma de ensinar e de realizar a mediação dos conteúdos educacionais. Mediante a esse cenário, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) já sugere que todas as escolas ofereçam e promovam aos seus estudantes, em todos os anos da educação básica do país, o desenvolvimento de competências e habilidades relativas às práticas educativas de imersão e letramento digital.

Conforme descreve a 5ª Competência Geral do documento, espera-se que, em consonância ao progresso de seus estudos, o estudante possa "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva" (BNCC, 2018).

Além disso, a Lei no. 14.533/2023 institui a Política Nacional de Educação Digital, alterando a Lei nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), na qual destaca-se:

"Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais." (LDB, 2023)

Portanto, as competências digitais se fazem necessárias, pois englobam o pensamento computacional, a cultura digital e a tecnologia assistiva, de modo que a primeira corresponde à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática. Já a segunda, refere-se à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade. Por fim, a tecnologia assistiva engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem, com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

Contudo, para que esse ensino-aprendizagem ocorra é necessário que o educador tenha diversos recursos para trabalhar os conteúdos e aprimorar as interações com os estudantes. Nessa conjuntura, a tecnologia ganha um espaço de destaque, considerando a implementação de políticas voltadas para universalizar o acesso à internet e permitir a oferta de recursos educacionais de qualidade, como fomenta a lei no 14.180/2021, que institui o Programa de Inovação Educação Conectada (BRASIL, 2021).

Dessa forma, a educação brasileira tem como desafio formar cidadãos que saibam utilizar esses recursos como meios de expressão, de representação e de comunicação do conhecimento. Assim, incluir tecnologias digitais nas escolas é muito mais do que equipar as instituições e motivar os estudantes para o estudo, é preciso atender às novas demandas de formação básica, no sentido de formar estudantes mais criativos, autônomos, verdadeiros protagonistas de suas trajetórias de conhecimento e de atuação profissional.

Portanto, as tecnologias digitais apresentam o potencial de impactar positivamente a educação, pois ampliam e estimulam a cognição humana. O processo de aprendizagem, por sua vez, mediado pela tecnologia e por intervenções interativas, tem como premissa fundamental a relação humana e, como consequência, a gênese do aprendizado (PIAGET, 1978).

Um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) pode possibilitar ainda um elemento fundamental para o desenvolvimento e validação das políticas públicas: o acompanhamento online do aprendizado, com recursos síncronos e assíncronos, torna-se fundamental para que educadores, diretores, unidades diretivas e seu órgão central possam monitorar o desenvolvimento dos estudantes com base na realidade escolar, promovendo ajustes e melhorias na educação pública. Sendo uma tendência em todo o mundo, a utilização de um ambiente gamificado permite que o estudante se desenvolva de forma ativa e prazerosa, promovendo uma aprendizagem significativa, colaborativa e dinâmica, adequada às condições das aulas remotas e do ensino híbrido.

Por fim, diante dos argumentos reverenciados é certo que o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) auxiliará na formação de cidadãos críticos, conscientes e participativos (auxiliando no ensino e aprendizagem). E ao pensar sobre a equidade e igualdade expressas na BNCC, a implementação de

uma plataforma de aprendizagem proporcionará aos estudantes recursos educacionais de qualidade e um apoio constante de aprendizagem. Como suporte ao trabalho dos profissionais da educação, ela deve apoiar a mitigação das desigualdades existentes entre as diferentes realidades educacionais da rede (econômicas, sociais, públicas e privadas), tendo em vista que:

A. A implementação de um AVA (e aculturamento digital dos educadores como consequência) reduz limitações do sistema de educação na capacidade de ministrar aulas suportadas pela tecnologia, diminuindo a desigualdade entre os estudantes que contam com educadores preparados para usar essas tecnologias e os que não tem essa oportunidade;
B. Existem diferenças de aprendizagem entre os estudantes que podem contar com mais apoio dos responsáveis, (e que buscam por conta própria formas alternativas de incrementar o aprendizado com a tecnologia) e os que não possuem essa rede de apoio;
C. As redes e escolas têm capacidades diferentes de apoiar remotamente a aprendizagem de seus estudantes, sendo benéfico para o ensino como um todo uma uniformização das ferramentas tecnológicas de suporte ao ensino em todas as escolas;
D. Os estudantes de uma mesma classe apresentam diferenças intrínsecas quanto a resiliência, motivação e habilidades para aprender, sendo necessário a existência de ferramentas e alternativas para diminuir as disparidades;
E. A implementação de tecnologias educacionais como parte de um projeto político pedagógico (PPP) é primordial para a evolução da estrutura do ensino como um todo, contribuindo para a redução das diferenças na defasagem da aprendizagem, como no impacto devastador da pandemia COVID-19 sobre a educação.

Com isso, o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) oferece uma gama de recursos pedagógicos, que além de promoverem a aprendizagem significativa dos estudantes, são um importante suporte didático para os educadores. Além disso, espera-se que essa ferramenta proporcione o acesso a conteúdos digitais com diferentes recursos e uma plataforma de aprendizagem que garante a participação tanto dos estudantes como educadores. Ressalta-se ainda que esse investimento enriquecerá os objetos de conhecimentos, favorecendo a progressão entre os conhecimentos próprios e importantes em cada componente curricular da Educação Básica. A ferramenta atenderá as exigências previstas na BNCC e nos diferentes programas e incentivos para o uso da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.

Diante do exposto, e ainda contribuindo, solicito-lhes por gentileza, a inserção modular deste AVA, para uma ferramenta mais completa, e nos colocando à inteira disposição para avançarmos, sendo que ficamos no aguardo da confirmação de uma reunião, para dirimirmos as dúvidas que forem suscitadas.

Desde já agradeço.

Atenciosamente.

Brasília/DF, 06 de maio de 2024

TE CAPITAL
TECNOLOGIA DE ENSINO

Eleuvan Pereira e Silva

eleuvan@tecapital.com.br

+55 61 99993-0749