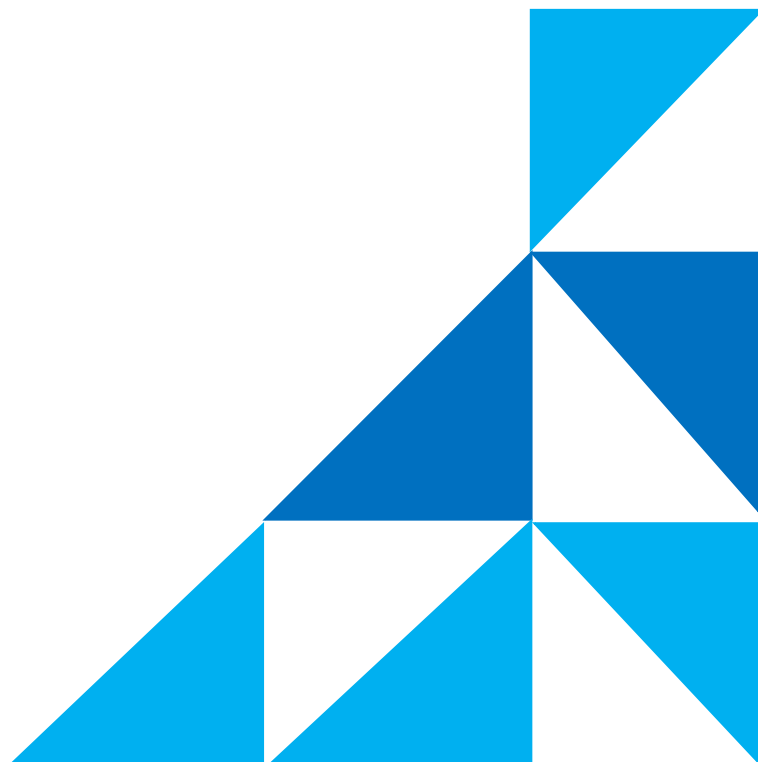


ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

PROGRAMA START BY ALURA

FEVEREIRO/2025



ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

1. INFORMAÇÕES BÁSICAS

1.1. Processo Administrativo: SME-PRO-2025/08873.

2. DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO

2.1. Trata-se de Estudo Técnico Preliminar sobre a viabilidade de implementação do Programa Start by Alura para estudantes e professores dos anos finais do Ensino Fundamental da rede municipal de educação do Rio de Janeiro (6º, 7º, 8º e 9º anos), beneficiando **9.000** usuários de 20 Ginásios Educacionais Tecnológicos – GETs, enquadrado na classe 2271 na Classificação de materiais do Município do Rio de Janeiro.

Item	Código SIGMA	Descrição	U/C
1	227153.0027-13	ASSESSORIA TÉCNICA NA AREA DE EDUCACAO E PEDAGOGIA	Unidade

2.2. A contratação do **Programa Start by Alura**, da empresa AOVS Sistemas de Informática S.A, para os anos finais do Ensino Fundamental visa atender a uma demanda educacional essencial na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro. Os principais aspectos que justificam essa necessidade são:

2.2.1. Com a crescente digitalização da sociedade, o ensino de competências digitais é indispensável para a formação integral dos estudantes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a área de computação reconhece essa necessidade ao estabelecer que os estudantes devem "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética", refletindo a importância de desenvolver o protagonismo dos estudantes no uso das tecnologias digitais.

2.2.2. A BNCC Computação aprofunda ainda mais essa perspectiva ao destacar a importância de conteúdos que integram pensamento computacional, cultura digital e compreensão do mundo digital, preparando os estudantes para os desafios contemporâneos.

2.2.3. Neste contexto, o programa oferece conteúdo educacional estruturado, composto por currículo alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a área de computação, oferecendo aos estudantes a oportunidade de adquirir conhecimentos essenciais para compreender e utilizar as tecnologias digitais de forma eficaz. Através de atividades práticas e dinâmicas, estimular o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe, promovendo assim uma educação mais alinhada às demandas do século XXI.



2.2.4. Além disso, oferece formação continuada e periódica para professores, disponibilização de material didático digital para estudantes e professores, além de acompanhamento especializado para gestão escolar e suporte técnico-pedagógico.

2.3. Cada ano de escolaridade tem acesso a um conteúdo específico e pré-definido, desenvolvida de acordo com as habilidades e competências previstas na Base Nacional Comum Curricular de Computação.

2.4. Além de alinhar-se aos eixos da BNCC Computação, a proposta está diretamente conectada aos objetivos educacionais no contexto da transformação digital, promovendo uma abordagem de ensino que desenvolve habilidades como resolução de problemas, raciocínio lógico, criatividade e colaboração – competências fundamentais em um mundo impulsionado pela tecnologia.

2.5. O modelo de educação digital cria um ambiente propício para que os estudantes desenvolvam não apenas habilidades essenciais para o futuro, mas também competências para a vida e a cidadania, tornando-se protagonistas de seu aprendizado e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

2.6. Os estudantes terão acesso a uma plataforma educacional com conteúdos e recursos que guiarão o seu aprendizado ao longo das aulas. Os professores, por sua vez, além do acesso à plataforma, receberão formação inicial e continuada.

2.7. O programa oferece conteúdo formativo assíncrono para professores, disponível no ambiente digital e material digital do professor com conteúdo programático, orientações metodológicas e plano de aula.

2.8. A AOV Systems de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33 recebeu em 2021 o Prêmio iBest, como top 3 de melhores Edutechs do Brasil no voto popular e escolha da academia. Em 2023, a Alura entrou na lista do GSV 150. O GSV é o principal e maior fundo de investimento norte americano e a lista representa as empresas privadas mais transformadoras da educação.

2.9. Ao oferecer uma introdução às linguagens de programação em blocos e aos conceitos fundamentais de lógica de programação, preparamos os jovens para um mundo digital e interconectado. O ensino de programação é fundamental para o desenvolvimento de diversas habilidades da Educação Básica.

2.10. O pensamento computacional permite reconhecer no mundo real aspectos da computação como padrões, sequências e condições, facilitando a compreensão e a interação com sistemas e processos naturais, sociais e artificiais. Essa habilidade permite que alunos solucionem problemas complexos através do desenho de estratégias que reconheçam padrões e condições, desenvolvendo soluções a partir da linguagem algorítmica.



2.11. Além disso, a programação promove a colaboração e o trabalho em equipe, proporcionando um ambiente voltado ao aprendizado social e à construção coletiva do conhecimento.

2.12. Não obstante ao Decreto RIO nº 55.619, de 1º de janeiro de 2025, a contratação em tema é imprescindível pela sua essencialidade e impacto direto na melhoria dos resultados educacionais. A não contratação desses serviços poderia comprometer os avanços pedagógicos e prejudicar a continuidade das ações estratégicas voltadas ao fortalecimento do aprendizado em escrita. Assim, a contratação, ainda que excepcional frente ao decreto, alinha-se à necessidade da Rede Municipal de Ensino.

3. ÁREA REQUISITANTE

3.1. O Setor demandante é Coordenadoria de Ensino Fundamental- E/SUBE/CEF, que corresponde a Unidade Administrativa SICI: 50641.

3.2. Responsável pela demanda:

Nome: Carla Andréa Dias Celestino	
Cargo/Função: Coordenador I	
Matrícula: 11/165.473-0	Lotação: E/SUBE/CEF
Telefone: (21) 2976-2308	E-mail: cefsme@rioeduca.net

4. DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

4.1. Para a futura contratação devem ser observados os seguintes requisitos:

4.1.1. Detenção da comercialização exclusiva do programa, conforme declaração apresentada pela contratada, constante do Anexo II deste ETP.

4.1.2. Disponibilização de plataforma digital que ofereça um programa educacional estruturado, composto por currículo alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) computação, formação continuada e periódica para professores, disponibilização de material didático digital para estudantes e professores, além de acompanhamento especializado para gestão escolar e suporte técnico-pedagógico.

4.1.3. Capacitação dos professores da rede municipal para o uso adequado da plataforma.

4.1.4. Assessoria pedagógica contínua, com suporte técnico e acompanhamento da implementação.

4.1.5. Cadastro de alunos e professores na plataforma, com envio de logins pela SME.



4.1.6. Oferta de trilhas pedagógicas específicas para cada ano de escolaridade, sempre alinhadas às exigências da BNCC Computação.

4.1.7. Fornecimento de relatórios regulares de monitoramento sobre o desempenho e engajamento dos alunos, com dados detalhados por turma e individualmente, auxiliando no monitoramento da evolução dos estudantes.

4.1.8. Oferecimento de um fórum específico onde os estudantes podem sanar dúvidas sobre o conteúdo, promovendo um aprendizado colaborativo e contínuo.

4.1.9. Pagamento em parcelas mensais, conforme número de usuários cadastrados.

4.1.10. Manter um canal de suporte técnico direto para professores e gestores, como um grupo de comunicação para dúvidas e compartilhamento de boas práticas, garantindo o acompanhamento eficiente durante a implementação do programa.

4.1.11. Garantir que as ferramentas digitais disponibilizadas sejam compatíveis com as infraestruturas existentes nas escolas participantes, minimizando a necessidade de adaptações complexas.

4.1.12. Disponibilização de acesso a toda a documentação relacionada à implementação, como registros de formações, feedbacks, reuniões e relatórios, para fins de acompanhamento pela SME.

4.1.13. Observar os termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, denominada **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais** – LGPD, comprometendo-se a se abster de qualquer conduta que constitua violação às suas disposições, bem como a adotar procedimentos internos de controle e proteção dos dados pessoais, conforme estabelecido na Lei.

4.2. A documentação relativa à qualificação técnica consistirá em:

4.2.1. Certidão(ões) ou atestado(s) de capacidade técnica, em nome da contratada, fornecidos por pessoa jurídica de direito público ou privado, que comprove(m) fornecimento anterior compatível, em características, quantidades e prazos, com o objeto da pretensa aquisição, indicando o local, natureza, volume, quantidades, prazos e outros dados característicos dos fornecimentos anteriores.

4.2.2. Entende-se por pertinente e compatível o(s) atestado(s) ou certidão(ões) que comprove(m) a capacidade de fornecimento de, no mínimo, 30% (trinta por cento) da quantidade a ser adquirida em um único fornecimento ou em diversos fornecimentos realizados no período de 01 (um) ano, conforme Anexo III deste ETP.

4.2.3. Certidão negativa de feitos sobre falência expedida pela empresa.



4.3. A contratada deverá apresentar a documentação de habilitação jurídica, fiscal, previdenciária e trabalhista prevista na Lei n.º 14.133/2021.

4.4. A contratada deverá observar as recomendações e critérios de sustentabilidade ambiental, considerando os processos de extração e/ou fabricação, transporte, utilização e eventual reaproveitamento ou descarte dos produtos e matérias-primas, com base em boas práticas e na legislação pertinente.

4.5. As recomendações relativas aos critérios de sustentabilidade para o serviço em questão estão previstas na Instrução Normativa n.º 01, de 19 de janeiro de 2010. A Contratada deverá contribuir para a promoção do desenvolvimento nacional sustentável no cumprimento de diretrizes e critérios de sustentabilidade ambiental, de acordo com o art. 225 da Constituição Federal/88, e em atenção aos art. 5º e art. 11 da Lei nº 14.133/2021.

5. LEVANTAMENTO DE MERCADO

5.1. Para identificar a melhor forma de atender aos requisitos da contratação, foi realizada uma análise comparativa entre três alternativas viáveis: (i) contratação de outra empresa; (ii) realização interna pela equipe da SME; e (iii) contratação direta da AOVIS Sistemas de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33. Esta análise considerou os aspectos de economicidade, eficácia, eficiência e viabilidade técnica, como detalhado a seguir.

	SOLUÇÃO 1	SOLUÇÃO 2	SOLUÇÃO 3
Critério	Contratação de outra empresa	Execução interna	Contratação da Alura
Capacidade Técnica	A contratação de outra empresa enfrenta limitações em termos de capacidade técnica para atender aos requisitos específicos da SME. Embora possam existir empresas no mercado que ofereçam programas de educação tecnológica digital, não temos conhecimento de outra que possua expertise em alinhamento ao currículo da SME e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Computação e ferramentas tecnológicas digitais, como a Alura. Além disso, a ausência de um histórico comprovado de atuação em contextos semelhantes ou de parcerias com instituições públicas pode comprometer a qualidade e a adaptabilidade do programa às necessidades da rede municipal. A falta de expertise técnica e metodológica aumentaria o risco de resultados abaixo do esperado, além de demandar maior supervisão e suporte da SME para ajustes, dificultando o atendimento eficaz às metas estabelecidas.	Faltam à SME recursos e infraestrutura tecnológica para oferecer ferramentas adaptativas sobre o tema e relatórios consolidados de desempenho em larga escala.	A empresa oferece uma combinação única de ferramentas tecnológicas adaptativas, formação continuada e relatórios detalhados, alinhados ao currículo, às diretrizes pedagógicas da SME e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Computação.



Viabilidade de Implementação	Empresas concorrentes podem não ter as ferramentas digitais para atendimento personalizado e imediato, o que é essencial para atender os requisitos da contratação.	A implementação interna pela equipe da SME apresenta baixa viabilidade devido às limitações estruturais e de recursos humanos. A Secretaria não dispõe atualmente de equipe técnica qualificada para desenvolver e executar um programa de educação digital. Tal criação demandaria tempo, investimento significativo e a alocação de profissionais especializados. A complexidade do projeto e a ausência de tecnologias prontas para uso tornam a realização interna uma alternativa pouco viável, com alta probabilidade de atrasos e resultados aquém das expectativas.	A contratação direta da Alura apresenta alta viabilidade de implementação, sustentada por sua experiência comprovada em projetos similares e sua infraestrutura pronta para atender às demandas da SME. Já possui ferramentas digitais e metodologias validadas, o que permite o início imediato do programa após a assinatura do contrato. A empresa também conta com uma equipe técnica especializada e suporte contínuo, assegurando a implementação e monitoramento em tempo real dos resultados. Essa capacidade técnica e operacional reduz significativamente os riscos e garante a entrega dos resultados esperados dentro do prazo estipulado.
Custo	Empresas concorrentes poderiam oferecer custos semelhantes, mas geralmente carecem da expertise comprovada, o que pode resultar em maior custo indireto devido à necessidade de ajustes e capacitações adicionais.	Embora inicialmente pareça ser uma solução de menor custo, a realização interna demandaria investimento significativo em formação de equipes, aquisição de materiais e desenvolvimento de plataformas tecnológicas.	A Alura apresentou uma proposta com valor competitivo que já inclui formações, suporte técnico e relatórios, garantindo previsibilidade de custos e evitando despesas adicionais com ajustes ou adaptações.
Eficiência	Empresas alternativas podem não apresentar a mesma capacidade de alinhamento com o currículo e as diretrizes da SME ou não dispor de metodologias baseadas em evidências científicas. Isso comprometeria a entrega de resultados compatíveis com os observados. A implementação por outra empresa demandaria maior tempo de adaptação às necessidades específicas da rede municipal, além de exigir uma curva de aprendizagem que pode atrasar o início efetivo do programa.	A SME não dispõe, atualmente, da expertise técnica para desenvolver e implementar um programa com a mesma abrangência e impacto da Alura. O desenvolvimento interno seria mais demorado, dada a necessidade de capacitação e criação de metodologias específicas, além de não garantir os mesmos resultados.	A Alura já possui experiência consolidada com entes públicos e infraestrutura pronta para implementação imediata, o que assegura uma transição ágil e contínua.

5.2. Com base na análise apresentada, a contratação da empresa AOVIS Sistemas de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33, direcionada à Solução 3 se mostra a alternativa mais vantajosa, considerando sua capacidade técnica, eficiência comprovada (conforme demonstrado nos anexos) e impacto esperado nos resultados das escolas.

5.3. Quanto ao impacto econômico-financeiro, conclui-se que é positivo, considerando o impacto direto no engajamento previsto para 9.000 usuários, resultando na evolução do desempenho acadêmico dos estudantes, na qualidade no resultado da prática dos educadores, resultados que atingem os efeitos na aprendizagem das escolas da Rede.

5.4. A empresa apresenta uma vasta experiência em melhoria de resultados complexos, em especial em redes de educação pública de grande porte com atuação em melhorias de resultados pedagógicos, na eficiência dos processos e suporte.



6. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

6.1. A solução oferecida pela AOVIS Sistemas de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33 é um programa educacional estruturado, utilizando uma plataforma tecnológica, composto por currículo alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação, para desenvolver habilidades e competências de letramento digital, por meio de linguagens de programação para **estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental (6º, 7º, 8º e 9º anos)** da rede municipal do Rio de Janeiro, formação continuada e periódica para professores, disponibilização de material didático digital para estudantes e professores, além de acompanhamento especializado para gestão escolar e suporte técnico-pedagógico, no ano de 2025.

6.2. A contratação terá eficácia a partir da data da publicação do instrumento correspondente no Portal Nacional de Contratações Públicas, e vigorará por 12 (doze) meses, a contar da referida publicação ou memorando de início, se houver. Ressalta-se que o prazo de vigência não se confunde com o prazo de execução.

6.3. A seleção do prestador de serviço se dará pela contratação direta, por inexigibilidade de licitação, com fundamento no art. 74, III, f, da Lei nº 14.133/2021, observado, ainda, o Decreto Municipal nº 50.797/2022.

6.4. O contrato poderá ser aditivado nos termos da Lei nº 14.133/2021.

6.5. É vedada a subcontratação do objeto em comento.

6.6. O serviço a ser prestado deverá seguir os termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, denominada Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), comprometendo-se a abster-se de qualquer conduta que constitua violação às suas disposições, bem como a adotar procedimentos internos de controle e proteção dos dados pessoais conforme estabelecido na lei.

6.7. A contratação não estabelecerá qualquer vínculo de natureza empregatícia ou de responsabilidade entre a contratante e os agentes, prepostos, empregados ou demais pessoas designadas pela contratada para auxiliar na execução do objeto contratual, sendo a contratada a única responsável por todas as obrigações ou encargos decorrentes das relações de trabalho entre ela e seus profissionais ou contratados, previstos na legislação pátria vigente, seja trabalhista, previdenciária, social, de caráter securitário ou qualquer outra.

6.8. A contratada deve observar as recomendações relativas aos critérios de sustentabilidade para o serviço em questão estão previstas na Instrução Normativa nº 01, de 19 de janeiro de 2010. A Contratada deverá contribuir para a promoção do desenvolvimento nacional sustentável no cumprimento de diretrizes e critérios de sustentabilidade ambiental, de acordo com o art. 225 da Constituição Federal/88, e em atenção aos art. 5º e art. 11 da Lei nº 14.133/2021.



6.9. O modelo de educação digital cria um ambiente propício para que os estudantes desenvolvam não apenas habilidades essenciais para o futuro, mas também competências para a vida e cidadania, tornando-se protagonistas de seu aprendizado e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

6.10. A empresa AOVS Sistemas de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33, disponibiliza uma combinação de recursos, incluindo:

i. Ferramentas Digitais: Plataformas e aplicativos com funcionalidades de prática digital personalizada, que se adaptam ao nível de cada aluno.

ii. Conteúdo alinhado à BNCC: O conteúdo disponibilizado atendo aos 3 eixos requisitados pela BNCC: a) Pensamento computacional: Programação, tipo de dados, linguagem de programação, estratégias de solução de problemas, decomposição, generalização. b) Mundo Digital: Fundamentos de transmissão de dados, gestão de dados, fundamentos de sistemas distribuídos, internet. c) Cultura Digital: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia, tecnologia digital e sociedade, tecnologia digital e sustentabilidade.

iii. Apoio ao Professor: Capacitação buscando fortalecer o papel do professor como protagonista na condução do aprendizado, promovendo a autonomia e a criatividade dos estudantes; Formação presencial, online síncrona e assíncrona, permitindo flexibilidade para os docentes; Acompanhamento pedagógico contínuo, com suporte para esclarecer dúvidas e otimizar o uso da ferramenta.

iv. Material de apoio Offline: Materiais digitais (slides e lista de exercícios) que podem ser utilizados de maneira off-line para estudantes e professores.

v. Acessibilidade: Além disso, toda a plataforma Alura Start é acessível para pessoas com deficiência visual, usando práticas de desenvolvimento web acessível com HTML5 e CSS3 e que são compatíveis com leitores de tela, como por exemplo, o Jaws.

vi. Monitoramento: Acompanhar o progresso e o engajamento dos estudantes e professores ao longo do programa, por meio de relatórios e métricas de desempenho, visando identificar oportunidades de melhoria contínua. capacitação para monitoramento de desempenho, utilizando relatórios da plataforma; suporte adicional garantindo que estejam preparados para liderar e facilitar as atividades relacionadas ao programa em suas respectivas instituições de ensino.

6.11. Os alunos terão acesso à plataforma, após cadastramento. Assim, receberão um login individual para acessar à plataforma.

6.12. As atividades podem ser realizadas na plataforma durante o período letivo, conforme o calendário estabelecido com a SME. O programa inclui a funcionalidade de modo offline no aplicativo, permitindo que os alunos realizem as atividades sem conexão com a internet.



6.13. Os estudantes terão acesso ao ambiente próprio, o StartLab, onde trilhas pedagógicas desenvolvem um projeto específico, por meio de atividades que explorem elementos básicos do Pensamento Computacional e da Lógica de Programação, utilizando linguagens de programação visuais (em blocos). Além disso, os estudantes terão acesso a um fórum específico para sanar dúvidas sobre o conteúdo, promovendo um aprendizado colaborativo e contínuo.

6.14. O número de usuários cadastrados pode variar ao longo do tempo, conforme novas matrículas ou saídas, sendo atualizado mensalmente para fins de aferição de pagamento.

6.15. A solução tem como meta o desenvolvimento do pensamento crítico e lógico, incentivando os estudantes a pensarem de forma estruturada e a resolver problemas complexos, estimula a criatividade, inovação, resiliência, superação de desafios e preparação para o futuro profissional.

6.16. O programa visa beneficiar 9.000 usuários, entre estudantes e professores, com acompanhamento em tempo real por meio de relatórios detalhados, garantindo a transparência e eficácia da implementação.

6.17. A Alura já possui uma trajetória comprovada de sucesso em diversas escolas, o que assegura a confiança na capacidade de entrega de resultados positivos para a rede pública do Rio de Janeiro.

7. ESTIMATIVAS DAS QUANTIDADES A SEREM CONTRATADAS

7.1. A presente contratação prevê a implementação do **Programa Start by Alura** pela empresa AOV Systems de Informática S.A inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33, para atender 9.000 usuários, entre estudantes e professores dos anos finais do Ensino Fundamental (6º, 7º, 8º e 9º anos) dos Ginásios Educacionais Tecnológicos – GETs, conforme listagem abaixo, da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro. A execução ocorrerá por um período de 12 meses.

7.2. O programa Start by Alura foi desenvolvido para funcionar de maneira otimizada com a configuração ideal de dois estudantes por computador. Essa estrutura garante a melhor qualidade no processo de aprendizado, promovendo a colaboração entre os estudantes e incentivando a troca de ideias e o trabalho em equipe. Com os aplicativos Android e iOS, também é possível estudar com o download do curso para assistir às aulas e fazer exercícios offline. Os cursos possuem transcrição do vídeo para maior acessibilidade a todos. Além disso, serão disponibilizadas trilhas pedagógicas, materiais complementares e formações para professores e gestores escolares.

7.3. A quantidade de atendimentos foi calculada de acordo com o quadro abaixo e poderá ser ajustada conforme a adesão das escolas e a demanda da rede, garantindo flexibilidade na execução do programa e possibilitando a otimização dos recursos investidos.



CRE	Designação	Escola	Estimativa de usuários				
			6º ano	7º ano	8º ano	9º ano	Total
1	101007	EM MARECHAL MASCARENHAS DE MORAES	56	72	112	59	299
2	206021	EM ALMIRANTE TAMANDARÉ	110	78	68	68	324
3	313020	EM BENTO RIBEIRO	101	164	159	155	579
3	313024	EM ACRE	31	76	38	73	218
3	313030	EM PASTOR MIRANDA PINTO	68	77	79	80	304
4	411018	EM PROFESSOR ARY QUINTELLA	0	73	81	68	222
5	514022	EM MÁRIO PAULO DE BRITO	155	122	114	152	543
5	514029	EM MALBA TAHAN	74	96	133	120	423
6	622024	EM MARIO PIRAGIBE	109	148	114	77	448
7	716046	EM PROFESSORA FELICIDADE DE MOURA CASTRO	77	106	109	114	406
7	716054	EM PIO X	127	173	131	118	549
7	716067	EM CÂNDIDO CAMPOS	61	156	201	184	602
8	817014	EM COMENIUS	111	66	88	100	365
8	817022	EM PROFESSOR JÚLIO DE MESQUITA	97	97	82	112	388
8	817074	EM MARECHAL ALCIDES ETCHEGOYEN	183	135	123	130	571
9	918045	EM VISCONDE DO RIO BRANCO	74	126	115	85	400
9	918069	EM PROFESSORA JUREMA PEÇANHA GIRAUD	121	121	139	119	500
10	1019015	EM PRINCESA ISABEL	99	128	116	118	461
10	1026002	EM MONTEIRO LOBATO	176	165	208	157	706
11	1120005	EM DUNSHEE DE ABRANCHES	53	75	98	70	296
Possíveis matrículas e transferências (cerca 5%)			88	105	106	97	396
Sub-Total			1971	2359	2414	2256	9000

*Dados extraídos do SGA em fevereiro/2025.

8. ESTIMATIVA DO VALOR DA CONTRATAÇÃO

8.1. Considerando a proposta de preço do projeto, constante do Anexo I, deste ETP, a futura contratação está estimada em R\$ 756.000,00 (setecentos e cinquenta e seis mil reais), conforme quadro abaixo:

Item	Código SIGMA	Descrição	Unidade de consumo	Quantitativo	Valor unitário do bem	Custo estimado
1	227153.0027-13	ASSESSORIA TÉCNICA NA ÁREA DE EDUCAÇÃO E PEDAGOGIA	Unidade	9.000 usuários.	R\$ 84,00 por ano.	R\$ 756.000,00

9. JUSTIFICATIVA PARA O PARCELAMENTO OU NÃO DA CONTRATAÇÃO

9.1. A solução proposta para a contratação não é divisível, pois as etapas planejadas são completamente interdependentes, conforme demonstrado anteriormente. A execução das ações previstas demanda um encadeamento lógico e metodológico que inviabiliza o parcelamento do objeto em itens ou contratações distintas.

p. 10



9.2. Parcelar o objeto comprometeria a integridade metodológica, gerando riscos de descontinuidade e inconsistência nos resultados.

9.3. Caso o objeto fosse dividido, haveria aumento nos custos administrativos, dificuldades de coordenação entre diferentes fornecedores e possibilidade de incompatibilidade metodológica entre as etapas. Isso resultaria em perda de eficiência, atrasos na execução do projeto e comprometimento dos resultados esperados.

9.4. A empresa possui expertise comprovada em conduzir projetos educacionais complexos de forma integrada, o que garante uma abordagem alinhada às necessidades da SME. Dividir o objeto entre diferentes fornecedores inviabilizaria a utilização dessa expertise de maneira plena, prejudicando a qualidade e o impacto das intervenções planejadas.

9.5. Diante da indivisibilidade técnica e econômica do objeto, a contratação em sua totalidade é a única forma de assegurar a efetividade das ações, o cumprimento dos objetivos estratégicos da SME e a aplicação eficiente dos recursos públicos.

10. CONTRATAÇÕES CORRELATAS/INTERDEPENDENTES

10.1. Não há contratações correlatas ou interdependentes relacionadas ao objeto desta contratação. Esta autonomia reforça a viabilidade e a eficácia do objeto proposto, garantindo que as metas estabelecidas sejam alcançadas de forma centralizada e integrada.

11. DEMONSTRATIVO DA PREVISÃO DA CONTRATAÇÃO NO PLANO DE CONTRATAÇÃO ANUAL

11.1. A futura contratação alinha-se aos principais instrumentos de planejamento estratégico institucionais da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e a marcos legais nacionais e internacionais para a educação, na medida em que pretende:

11.2. Em âmbito institucional se alinha ao Mapa Estratégico da SME com o pilar "Impacto Educacional" que tem como metas: "estar entre as sete capitais com melhor IDEB dos Anos Iniciais e Finais" e "reduzir em 25% a desigualdade na aprendizagem entre escolas da rede". A contratação auxiliará a cumprir a missão do referido pilar de promover educação de qualidade e inclusiva, com equidade e foco no desenvolvimento integral do aluno.

11.3. Promover a melhoria da qualidade da execução de políticas públicas para a educação, visando o alcance da educação de qualidade prevista no 4º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU, 2023): "Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos".



11.4. A futura contratação encontra-se ainda prevista no Plano de Contratações Anual (PAC) desta Pasta de Educação, demonstrando, assim, o alinhamento entre a contratação e o planejamento da SME.

12. DEMONSTRATIVO DOS RESULTADOS PRETENDIDOS

12.1. Com a nova aquisição, espera-se alcançar os seguintes resultados:

12.1.1. Promover avanços no aprendizado dos estudantes, com foco no desenvolvimento do pensamento computacional, alinhados às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

12.1.2. Ampliar a utilização de metodologias ativas de ensino, integrando recursos tecnológicos e estratégias interativas para engajar os alunos de forma mais efetiva.

12.1.3. Capacitar professores no uso do programa, garantindo domínio das ferramentas e metodologias propostas, além de fomentar práticas pedagógicas mais dinâmicas e eficazes.

12.1.4. Desenvolvimento de Habilidades Essenciais para o Século XXI visando que os estudantes se tornem:

- i) Pensadores Críticos e Criativos:** Habilitados para analisar problemas, formular soluções inovadoras e expressar suas ideias de forma clara e concisa;
- ii) Resolutores de Problemas Eficazes:** Aptos a utilizar conceitos de lógica, programação e algoritmos para solucionar desafios de forma eficiente e sistemática;
- iii) Criadores Digitais:** Capacitados para produzir websites, aplicativos, jogos e outros formatos de conteúdo digital relevantes e impactantes;
- iv) Cidadãos Digitais Responsáveis:** Conscientes da importância da segurança da informação, da ética digital e do uso responsável das tecnologias;
- v) Profissionais Versáteis e Adaptáveis:** Preparados para transitar em diferentes áreas, aprendendo e se adaptando às demandas do mercado em constante mudança.

12.1.5. Implantar instrumentos para acompanhar o progresso dos alunos e o impacto do programa, gerando dados que subsidiem futuras melhorias e tomadas de decisão.



13. PROVIDÊNCIAS PRÉVIAS AO CONTRATO

13.1. Não há adequações que se façam necessárias para a execução da futura contratação. As instalações da contratante e dos órgãos/setores a serem atendidos já estão habilitadas para o recebimento do material a ser adquirido, não sendo necessárias adequações em seus ambientes.

14. DESCRIÇÃO DE POSSÍVEIS IMPACTOS AMBIENTAIS E RESPECTIVAS MEDIDAS MITIGADORAS

14.1. A contratada deverá:

14.1.1. Dar preferência por produtos de baixo impacto ambiental.

14.1.2. Não geração, redução, reutilização, reciclagem e tratamento dos resíduos sólidos, bem como disposição final ambientalmente adequada dos rejeitos derivados da execução do objeto, quando cabível, conforme preconizado na Lei nº 12.305/2010.

14.1.3. Atender aos critérios e práticas de sustentabilidade com a utilização, sempre que exigida na especificação dos itens, de materiais recicláveis. Para o transporte e distribuição, acondicionar os materiais em embalagens com o menor volume possível, que utilize materiais recicláveis, de forma a garantir a máxima proteção durante o transporte e o armazenamento.

14.1.4. Atentar para o disposto no Decreto Rio nº 27.715/2007, no que couber.

14.1.5. Contribuir para a promoção do desenvolvimento nacional sustentável no cumprimento de diretrizes e critérios de sustentabilidade ambiental, de acordo com o art. 225 da Constituição Federal/88, e em atenção aos art. 5º e art. 11 da Lei nº 14.133/2021.

14.1.6. Atender as recomendações da Instrução Normativa nº 01, de 19 de janeiro de 2010, relativas aos critérios de sustentabilidade a serem adotados na aquisição de bens o devido tratamento e destino aos resíduos sólidos, conforme previsto na Lei nº 12.305/2010.



15. ANÁLISE DE RISCOS

IDENTIFICAÇÃO E TRATAMENTO DOS PRINCIPAIS RISCOS ASSOCIADOS À CONTRATAÇÃO							
Se (causa)	Riscos identificados	Então (consequência)	Probabilidade	Impacto	Medida do risco	Controle do risco	Sector Responsável
Atraso na assinatura do Contrato	Atraso na aplicação do cronograma e consequentemente na aprendizagem	Prejuízo ao cumprimento das metas pedagógicas e atraso na implementação do programa	Média (2)	Alto (3)	Alto (6)	Acompanhar e priorizar o processo de assinatura junto aos responsáveis e estabelecer prazos internos rigorosos.	CEF
Problemas de comunicação com a contratada	Dificuldade de alinhamento e ajustes necessários durante a execução	Atrasos ou falhas na execução do contrato	Média (2)	Médio (2)	Médio (4)	Estabelecer um canal de comunicação claro e direto (reuniões periódicas, grupo de mensagens ou e-mail oficial).	CEF
Resistência dos docentes ao programa	Baixa adesão ao programa pelos professores	Impacto negativo na eficácia da implementação	Média (2)	Médio (2)	Médio (4)	Realizar formações iniciais e continuadas, com acompanhamento próximo e demonstração prática dos benefícios do material.	CEF

LEGENDA:

ITEM	DESCRIÇÃO
Probabilidade	Probabilidade do evento de risco ocorrer. Preencher com: 1 (Baixa); 2 (Média); 3 (Alta); (4) Muito Alta.
Impacto	Impacto causado no resultado pretendido, caso o evento de risco ocorra (se materialize). Preencher com: 1 (Baixo); 2 (Médio); 3 (Alto); (4) Muito Alto.
Medida do risco	Resultado da multiplicação entre o impacto e a probabilidade de ocorrência do risco. Preencher com: resultado de 1 a 3 – baixo risco; resultado de 4 a 5 – médio risco; resultado de 6 a 9 – alto risco; resultado de 10 a 16 – muito alto risco.
Controle do risco	Descrição do tratamento (a ação) usado(a) para mitigar/eliminar/evitar o risco identificado.

16. AUDIÊNCIA PÚBLICA OU CONSULTA PÚBLICA

16.1. A audiência pública não se faz necessária, tendo em vista a natureza do objeto da pretensa aquisição e a expertise da SME nesse tipo de aquisição.

17. EQUIPE DE PLANEJAMENTO

17.1. A equipe de planejamento da futura contratação será composta pelos servidores:



INTEGRANTE REQUISITANTE	
Nome: Carla Andréa Dias Celestino	
Cargo/função: Coordenador I	
Matrícula: 11/165.473-0	Lotação: E/SUBE/CEF
Telefone: 2273-4200	E-mail: cefsme@rioeduca.net
INTEGRANTE TÉCNICO	
Nome: Saulo Marcos Albuquerque de Araújo Junior	
Cargo/função: Assistente I - E/SUBE/CEF	
Matrícula: 11/272.086-0	Lotação: E/SUBE/CEF
Telefone: 2273-4200	E-mail: saulojunior@rioeduca.net

18. POSICIONAMENTO CONCLUSIVO

18.1. Com base nos elementos levantados neste Estudo Técnico Preliminar, considera-se VIÁVEL a contratação por inexigibilidade de licitação da empresa, nos termos do Art. 74, III, "f". da Lei Federal 14.133/2021, observada a regulamentação do Decreto Rio n. 50.797/2022.

19. DO ACESSO ÀS INFORMAÇÕES DA PRETENSA CONTRATAÇÃO

19.1. Nos termos da Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011, esta Equipe de Planejamento entende que:

19.1.1. (X) As informações contidas no presente estudo preliminar **DEVERÃO ESTAR DISPONÍVEIS** para qualquer interessado, pois não se caracterizam como sigilosas.

19.1.2. () As informações contidas no presente estudo preliminar **ASSUMEM CARÁTER SIGILOSO**, nos termos do Art. 23 da Lei nº 12.527/2011, e, portanto, deverão ter acesso restrito.

Carla Andréa Dias Celestino
Coordenador I - E/SUBE/CEF
Matrícula: 11/165.473-0



ANEXO I – PROPOSTA



"Proposta Comercial para Implementação do Programa
Start By Alura"

Com a crescente digitalização da sociedade, o ensino de competências digitais é indispensável para a formação integral dos estudantes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece essa necessidade ao estabelecer que os estudantes devem "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética", refletindo a importância de desenvolver o protagonismo dos estudantes no uso das tecnologias digitais.

A BNCC Computação aprofunda ainda mais essa perspectiva ao destacar a importância de conteúdos que integram pensamento computacional, cultura digital e compreensão do mundo digital, preparando os estudantes para os desafios contemporâneos.

Neste contexto, apresentamos a Proposta Pedagógica do Programa Start by Alura, voltada para atender os estudantes do município do Rio de Janeiro.

Além de alinhar-se aos eixos da BNCC Computação, a proposta está diretamente conectada aos objetivos educacionais no contexto da transformação digital, promovendo uma abordagem de ensino que desenvolve habilidades como resolução de problemas, raciocínio lógico, criatividade e colaboração – competências fundamentais em um mundo impulsionado pela tecnologia.

A parceria entre o Programa Start by Alura e o modelo de educação digital cria um ambiente propício para que os estudantes desenvolvam não apenas habilidades essenciais para o futuro, mas também competências para a vida e a cidadania,

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar> 1
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



tornando-se protagonistas de seu aprendizado e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

A proposta é flexível: pode ser implementada na sua totalidade, atendendo todos os níveis de segmento: 3º ano ensino fundamental anos iniciais ao 9º ano do ensino fundamental anos finais, ou utilizada de forma independente para cada ciclo. Além disso, o conteúdo foi pensado para ser desenvolvido de forma curricular durante o ano letivo em dois tempos semanais.

Ao longo deste documento, exploraremos os conteúdos abordados, os principais objetivos de aprendizagem e as habilidades desenvolvidas, demonstrando como o Programa Start by Alura capacita estudantes para os desafios do presente e do futuro.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



Índice

1. Sobre Alura
2. Sobre a Start by Alura
3. Programa Start by Alura
 - 3.1 Benefícios do Programa
4. Currículo
5. Conteúdo e plataforma
 - 5.1 Anos Iniciais do Ensino Fundamental
 - 5.2 Anos Finais do Ensino Fundamental
6. Apoio ao Professor
 - 6.1 Materiais digitais para o Professor
 - 6.2 Formação de Professores
7. Relacionamento e operações
8. Requisitos mínimos para funcionamento Start by Alura
9. Informações adicionais
- Anexos
 - o Anexo I -Proposta Financeira
 - o Anexo II – Cronograma Implementação

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



1. Sobre a Alura

A Alura compõe o maior ecossistema de ensino em tecnologia do Brasil e tem como missão transformar vidas e carreiras. Surgiu em 2011 como a plataforma online da Caelum, uma renomada escola de tecnologia presencial, com o objetivo de democratizar o acesso ao conhecimento e atender estudantes que enfrentavam barreiras de distância e horários. Com o sucesso crescente, a marca Alura foi consolidada em junho de 2013. Em 2020 e 2022, a Alura deu passos importantes ao se unir à PM3 e à FIAP, formando um ecossistema de ensino robusto que oferece uma ampla gama de cursos, desde gestão, inovação e transformação digital até programação, design, marketing digital e liderança, capacitando profissionais para o futuro.

Algumas das instituições que formam pessoas conosco:



Prêmios e Rankings Alura

Lista de premiações e rankings que Alura participou

[2023] Alura como 150 melhores Edtechs do mundo pelo GSV
> GSV, que é o principal e maior fundo de investimento norte americano, anunciou sua edição 2023 da GSV 150 — lista que representa as empresas privadas mais transformadoras da educação.
Foram avaliadas mais de 4.000 empresas privadas, em vários fatores - escala de receita, crescimento de receita, alcance do usuário, diversificação geográfica e perfil de margem, para chegar às 150 principais empresas.
<https://www.asugsvsummit.com/gsv-150>

[2023] Co-fundadores Alura entram para a lista de empreendedores Endeavor
> Endeavor, rede presente em mais de 40 países pelo mundo e que é formada pelas empreendedoras e empreendedores à frente das scale-ups que mais crescem no mundo e que são grandes exemplos para o país, selecionou Guilherme, Paulo e Adriano para se tornarem Empreendedores Endavor.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



<https://endeavor.org/knowledge-center-events/blog/endeavor-selects-eight-entrepreneurs-from-five-markets-at-the-34th-virtual-international-selection-panel/>

[2023] 10 startups para ficar de olho em 2023

> Segundo a Distrito Inovação, uma empresa que faz aceleração de startups e promove estudo chamado "Corrida dos Unicórnios 2023", há ao menos dez startups de diversos setores que podem entrar no clube dos unicórnios do Brasil, entre elas a Alura. Para o estudo, a Distrito analisa dados internos dessas companhias, como volume total de investimento captado, tempo entre rodadas, taxa de crescimento e número de colaboradores, por exemplo.
<https://www.estadao.com.br/link/inovacao/unicornio-em-2023-veja-startups-para-ficar-de-olho-neste-ano/>

[2022] Prêmio Top Of Mind RH | Alura para empresas | Top 5

> O prêmio Top Of Mind de RH é um prêmio de lembrança de marca, ou seja, não há uma indicação/inscrição formal ou mesmo paga, para participar a marca precisa apenas ser "lembrada" pelos RHs que fazem parte do nosso grupo. É o maior prêmio concedido pelo RH. É um selo de confiança que é conquistado através do reconhecimento de pessoas e empresas em todo o nosso país. Alura foi Top 5 neste prêmio
<https://rhpravoce.com.br/canal/25o-top-of-mind-de-rh-top5-indicados/>

[2022] Ranking Employer For Youth da E&Y | 4º lugar

> O Employers for Youth (EFY) mede a percepção dos colaboradores dos 18 aos 35 anos sobre a organização a que pertencem, com o objetivo de reconhecer as Melhores Empresas para Jovens Profissionais. Alura foi o 4º lugar em melhores empresas para jovens trabalharem
<https://www.efy.global/brasil/resultados>

[2021] Google For Startups Growth Academy

> O Google for Startups tem a missão de apoiar comunidades de startups bem-sucedidas, diversas e inclusivas em todo o mundo. A Alura foi selecionada para a edição do Growth Academy no Brasil, que vai capacitar líderes e empreendedores dessas empresas. Eles terão acesso a conceitos e estratégias comprovadas de crescimento, além de frameworks para implementá-las em seus negócios.
<https://startup.google.com/intl/pt-BR/stories/alura-comunidades/>

[2021] Prêmio iBest melhores Edtechs | Top 3

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



> Há décadas o Prêmio iBest já era o maior prêmio da internet no Brasil. De 1996 a 2008 foi a bússola para o reconhecimento das melhores iniciativas pioneiras na internet, e com milhões de votantes, foi considerado, então, a maior premiação do gênero em todo o mundo e impulsionou os primeiros empreendimentos da web nacional, revelando as empresas que se tornaram líderes na década inicial da internet no país.

A Alura ganhou o prêmio como top 3 melhores Edutechs do Brasil no voto popular e escolha da academia

<https://app.premioibest.com/resultados/2021/edutech>

2 . Sobre a Start by Alura

A Start by Alura é a unidade de negócios voltada para a educação básica, criada em 2019 com a proposta de aplicar a expertise consolidada da Alura na formação de adultos para a capacitação de estudantes mais jovens. Utilizamos a metodologia da Alura, que já transformou milhares de carreiras, para desenvolver uma abordagem específica e alinhada às necessidades do ensino voltado para crianças e jovens, garantindo uma experiência prática e envolvente.

Nosso objetivo é preparar os estudantes para os desafios do século XXI, proporcionando a eles as habilidades necessárias para prosperar em um mundo cada vez mais digital.

3. O Programa Start by Alura

Todo o conteúdo do Programa Start by Alura é desenvolvido com base nas habilidades e competências descritas na BNCC - Computação (2022), garantindo que nossa abordagem esteja alinhada às diretrizes educacionais mais recentes. Por meio da programação, trabalhamos os três eixos principais: Pensamento Computacional, que envolve a solução de problemas de forma estruturada e criativa; Mundo Digital, que foca no uso e entendimento das tecnologias; e Cultura Digital, promovendo uma interação ética e crítica no ambiente digital. Com isso, preparamos os estudantes para enfrentar os desafios do século XXI, oferecendo uma formação completa que abre portas para diversas oportunidades e inspira soluções inovadoras.

Nosso programa se destaca por ser um conteúdo estruturado dentro de uma plataforma educacional que se adapta à realidade das escolas e envolve ativamente o professor de sala de aula. Trabalhamos em conjunto com os educadores, proporcionando trilhas de aprendizagem específicas para cada ano ou série, sempre alinhadas às exigências da BNCC.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



Essas trilhas são compostas por unidades de aprendizado que desenvolvem projetos práticos, incentivando o raciocínio lógico, a criatividade e o uso das linguagens de programação de maneira engajadora e contextualizada.

3. 1 Benefícios do Programa Start by Alura

Benefícios para os Estudantes

- Desenvolvimento do Pensamento Crítico e Lógico: Aprender a programar incentiva os estudantes a pensar de forma estruturada e a resolver problemas complexos, dividindo-os em etapas menores. Essas habilidades são valiosas não apenas em áreas técnicas, mas em qualquer campo que exija raciocínio e tomada de decisões.
- Criatividade e Inovação: A programação abre espaço para os estudantes criarem seus próprios projetos, jogos ou aplicativos. Isso estimula a imaginação, dando-lhes ferramentas para transformar ideias em realidade, além de promover a capacidade de inovação desde cedo.
- Resiliência e Superação de Desafios: Programar envolve erros e falhas, e o processo de depuração ensina os estudantes a persistirem até encontrarem soluções, desenvolvendo resiliência e capacidade de lidar com fracassos.
- Preparação para o Futuro Profissional: Mesmo que não se tornem programadores, o conhecimento de tecnologia e lógica será uma vantagem competitiva no mercado de trabalho, já que praticamente todas as áreas demandam algum nível de habilidades digitais.

Impacto na Sociedade

- Redução da Desigualdade Digital: Ensinar programação na educação básica ajuda a democratizar o acesso ao conhecimento tecnológico, equipando jovens de diferentes origens sociais com habilidades que podem abrir portas para carreiras em tecnologia.
- Cidadania Digital e Consciente: Com o avanço da digitalização, é fundamental que os jovens entendam como as tecnologias funcionam. Isso os transforma em cidadãos mais conscientes e críticos, capazes de interagir com o mundo digital de forma ética e responsável.
- Inovação Social: estudantes que aprendem a programar podem, futuramente, usar essas habilidades para criar soluções tecnológicas que beneficiem suas

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



comunidades, seja desenvolvendo apps voltados para o bem-estar social ou iniciativas de impacto local.

Benefícios para a Gestão Escolar

- Desenvolvimento de Competências para o Século XXI: Ao incluir a programação no currículo, a escola demonstra compromisso com o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, trabalho em equipe e comunicação eficaz, alinhadas às demandas do século XXI.
- Diferenciação no Mercado Educacional: Escolas que integram a programação em seus currículos se destacam no cenário educacional por oferecerem uma abordagem moderna e voltada para o futuro.
- Promoção de Resultados Acadêmicos Melhores: O aprendizado de programação melhora habilidades cognitivas, como matemática e raciocínio lógico, o que pode refletir positivamente em outras disciplinas e nos resultados gerais dos estudantes.

4. Currículo

O currículo da Start foi meticulosamente desenvolvido para atender às Competências e Habilidades da BNCC de Computação. Nossa proposta busca inspirar, engajar e empoderar os estudantes a se tornarem cidadãos digitais conscientes, criativos e inovadores.

- "As habilidades propostas pela BNCC Computação podem ser abordadas tanto em um componente curricular específico quanto de forma transversal. As duas formas são possíveis e variam de acordo com o contexto de cada rede de ensino, segundo o MEC, que afirma "é importante ressaltar que o documento não é opcional, é direito de aprendizagem, portanto, a incorporação dessas competências no currículo e as práticas pedagógicas para a aprendizagem desses tópicos curriculares são obrigatórios para todas as redes, públicas e privadas".

Fonte: BNCC Computação: conheça o documento que orienta como levar tecnologia à sala de aula (novaescola.org.br)

Desenvolvendo as Habilidades Essenciais para o Século XXI

Nosso foco principal reside em preparar os estudantes para os desafios e oportunidades do mercado de trabalho em constante evolução. Através de um aprendizado abrangente, prático e contextualizado, os estudantes desenvolvem as habilidades essenciais para se tornarem:

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- Pensadores Críticos e Criativos: Habilitados para analisar problemas, formular soluções inovadoras e expressar suas ideias de forma clara e concisa.
- Resolutores de Problemas Eficazes: Aptos a utilizar conceitos de lógica, programação e algoritmos para solucionar desafios de forma eficiente e sistemática.
- Criadores Digitais: Capacitados para produzir websites, aplicativos, jogos e outros formatos de conteúdo digital relevantes e impactantes.
- Cidadãos Digitais Responsáveis: Conscientes da importância da segurança da informação, da ética digital e do uso responsável das tecnologias.
- Profissionais Versáteis e Adaptáveis: Preparados para transitar em diferentes áreas, aprendendo e se adaptando às demandas do mercado em constante mudança.

Ensinando Pensamento Computacional

O Pensamento Computacional, um dos eixos da BNCC, é um pilar fundamental da proposta pedagógica da Start. Através de atividades práticas e envolventes, os estudantes aprendem os fundamentos dessa habilidade essencial:

- Decomposição: Dividir problemas em partes menores e gerenciáveis.
- Abstração: Focar na informação essencial e ignorar detalhes irrelevantes.
- Reconhecimento de Padrões: Identificar padrões e tendências em dados e informações.
- Algoritmos: Criar sequências lógicas de instruções para resolver problemas.

Programação: A Ferramenta Essencial para o Letramento Digital

Acreditamos que a programação é a ferramenta mais eficaz para desenvolver os 3 eixos da BNCC: Pensamento Computacional, mundo digital e cultura digital, e impulsionar a criatividade. Através da prática da programação, os estudantes:

- Expressam suas ideias de forma inovadora e engajadora.
- Desenvolvem o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas de forma precisa.
- Sentem o poder e o controle sobre as tecnologias digitais.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- Tornam-se parte ativa da sociedade digital, impulsionando mudanças positivas.

5. Conteúdo e Plataforma

O conteúdo da Start é desenvolvido por profissionais com ampla experiência e formação pedagógica, aliada a um profundo domínio técnico em programação. Esses especialistas utilizam a reconhecida metodologia da Alura, que prioriza uma abordagem prática e centrada no estudante, permitindo que o aprendizado seja significativo desde a primeira aula. Dessa forma, os estudantes têm a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos de forma imediata, vivenciando a concretização de seus projetos e fortalecendo habilidades essenciais para o mundo digital.

Trabalhamos com uma trilha específica para cada ano/série, composta por um conjunto de unidades. Cada unidade é formada por aulas que desenvolvem um projeto específico, proporcionando uma experiência de aprendizado completa. Durante as aulas, os estudantes vivenciam um vídeo instrucional, recebem instruções escritas, praticam a programação em um ambiente específico e resolvem um conjunto de exercícios de fixação. Ao final de cada unidade, realizam uma avaliação para consolidar o que foi aprendido. Além disso, oferecemos um fórum específico onde os estudantes podem sanar dúvidas sobre o conteúdo, promovendo um aprendizado colaborativo e contínuo.

Nosso compromisso também envolve manter o conteúdo sempre atualizado e relevante para a faixa etária dos estudantes. Nossos profissionais são experientes tanto em sala de aula quanto no ensino de computação, o que proporciona uma base sólida para interagir com os estudantes e professores que utilizam intensivamente nossa plataforma.

5.1 Ensino Fundamental Anos Iniciais: 3º aos 5º anos

Ao longo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o objetivo é ensinar o estudante a pensar de forma computacional, introduzindo conceitos de computação e lógica de programação de forma lúdica e acessível à faixa etária. As atividades são projetadas para que os estudantes do 3º ao 5º ano aprendam a resolver problemas por meio do repertório adquirido sobre a computação e seu potencial criativo. Os estudantes conhecem e vivenciam a programação por meio da linguagem de blocos, ambiente este que está contigo em nosso ambiente digital, o Startlab. Além disso, o conteúdo é abordado de modo a reforçar o processo de letramento linguístico e matemático por meio do pensamento computacional. Contudo, serão disponibilizados para os professores materiais do professor que suportam seu trabalho de planejamento, desenvolvimento e avaliação, contendo: Embasamento

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



pedagógico das unidades, orientações didáticas, sugestões de avaliação com rubricas avaliativas e formações assíncronas por unidade.

“Pré-requisitos da BNCC nos 3 eixos para este segmento:”

Pensamento computacional: Organização e representação da informação; Algoritmos; Lógica Computacional; Decomposição.

Mundo Digital: codificação da Informação; Funcionamento dos dispositivos computacionais e Sistema Operacional

Cultura Digital: uso de artefatos computacionais e Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional.

Objetivos Gerais:

- Apoiar os estudantes no processo de aprendizagem do uso das Tecnologias Digitais e sua aplicabilidade na resolução de problemas do cotidiano.
- Auxiliar os estudantes no processo de reflexão crítica e uso ético das Tecnologias Digitais.
- Desenvolver habilidades e competências de letramento digital, voltadas para a compreensão e a criação de tecnologias digitais, como projetos artísticos e literários, jogos e aplicativos, por meio de linguagens de programação em blocos.

Objetivos específicos:

- Resolução de problemas por meio do pensamento computacional: entender e aplicar conceitos básicos de algoritmos e lógica de programação para resolver problemas de forma computacional e criativa.
- Exploração Interdisciplinar: aplicar conhecimentos introdutórios de computação e de inteligência artificial em diferentes áreas do conhecimento.
- Estimular Criatividade e Inovação: utilizar a computação e a inteligência artificial como ferramentas para a expressão artística e inovação.
- Desenvolvimento de Soluções Digitais: criar projetos digitais, tais como animações e jogos como respostas a desafios do cotidiano.
- Compreensão Ética: entender noções básicas sobre o uso ético dos dados e da tecnologia.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



Conteúdos Definidos

- Identificação e reconhecimento de padrões
- Compreensão e construção de algoritmos
- Criação e interpretação de sentenças lógicas
- Decomposição de problemas computacionais
- Utilização de estruturas de repetição e condicional em algoritmos
- Visualização de dados (tabelas e planilhas)
- Decodificação de informações

Abordagem Lúdica

- Utilização de Jogos
- Contextualização das atividades com personagens da Start
- Histórias e atividades práticas
- Integração com Matemática, Artes e Língua Portuguesa
- Preparação para conceitos mais complexos.

Recursos Adicionais

- Disponibilização de E-books em PDF para Famílias (somente anos iniciais)

Conteúdos definidos a serem atingidos em cada um dos anos:

Nos 3º e 4º anos, os estudantes aprenderão a identificar e reconhecer padrões, entender o que são algoritmos e como usá-los para resolver problemas simples, sendo introduzidos às estruturas de repetição e condicional. Os estudantes também serão capazes de diferenciar dados de informação, compreendendo a decodificação de informações de maneira prática e divertida. No 5º ano, os estudantes entenderão e criarão algoritmos e sentenças lógicas para resolver problemas, aprenderão a decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, e utilizarão estruturas de repetição e condicionais para criar programas e resolver problemas de forma computacional.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



Os conteúdos são apresentados de maneira lúdica acompanhando por personagens guias que acompanham a trajetória do estudante utilizando jogos, histórias e atividades práticas que se conectam com o aprendizado em outras disciplinas, como Matemática, Artes e Língua Portuguesa. O foco é preparar os estudantes para conceitos mais complexos que encontrarão em etapas posteriores do ensino.

5.2 Ensino Fundamental Anos Finais: 6º aos 9º anos

Ao longo dos Anos Finais do Ensino Fundamental, propomos atividades que explorem elementos básicos do Pensamento Computacional e da Lógica de Programação, utilizando linguagens de programação visuais (em blocos) no nosso ambiente próprio, o StartLab. O programa visa capacitar os estudantes a se tornarem protagonistas de suas criações tecnológicas, começando com um primeiro olhar sobre a tecnologia e a introdução à lógica de programação. Assim, ao final dos quatro anos, espera-se que os estudantes conheçam conceitos fundamentais de lógica de programação, desenvolvam projetos e jogos digitais relacionados a diversas áreas do conhecimento e aos aspectos da sociedade contemporânea. Além disso, ao longo do curso, aprofundamos os conhecimentos em algoritmos mais complexos, incentivamos a criatividade e o planejamento textual dos projetos, culminando no primeiro contato com a linguagem de programação escrita, JavaScript. Dessa forma, os estudantes estarão preparados para avançar no mundo da programação com tecnologias conectadas ao mercado de trabalho no Ensino Médio.

“Pré-requisitos da BNCC nos 3 eixos para este segmento:”

Pensamento computacional: Programação, tipo de dados, linguagem de programação, estratégias de solução de problemas, decomposição, generalização.

Mundo Digital: Fundamentos de transmissão de dados, gestão de dados, fundamentos de sistemas distribuídos, internet.

Cultura Digital: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia, tecnologia digital e sociedade, tecnologia digital e sustentabilidade.

Objetivos Gerais:

- Apoiar os jovens no processo de aprendizagem do uso das Tecnologias Digitais e sua aplicabilidade na resolução de problemas do cotidiano.
- Auxiliar os estudantes no processo de reflexão crítica e uso ético das Tecnologias Digitais.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- Desenvolver habilidades e competências para a criação de tecnologias digitais como projetos artísticos e literários, jogos e aplicativos, por meio de linguagens de programação visual.

Objetivos específicos:

- Compreender o que são algoritmos e usar o raciocínio lógico para criar e melhorar programas simples.
- Utilizar ambientes de programação e de desenvolvimento de jogos simples.
- Compreender os conceitos relacionados a lógica de programação a partir de linguagem de programação visual.
- Criar um jogo e/ou projeto artístico digital completo com animações, controles e sons.
- Criar projetos digitais relacionados com aspectos da Matemática, da Ciência e da Arte por meio da programação.
- Compreender a função e aplicabilidade da linguagem em blocos de maneira autônoma.
- Utilizar ferramentas da linguagem de programação visual para contar uma história com cenários e personagens.

Conteúdos definidos a serem atingidos em cada um dos anos:

Os conteúdos e projetos são sempre pensados a partir da faixa etária em que estamos trabalhando, bem como dos aprendizados que estão tendo em outros componentes curriculares, prioritariamente Matemática, Artes e Língua Portuguesa.

Para este momento do currículo, focamos em linguagens em blocos e aplicações de fácil utilização, que vão aumentando o grau de complexidade, conforme a crescente trajetória do estudante, preparando-o para conceitos mais complexos em linguagens textuais com as quais ele terá contato no Ensino Médio.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



6. Apoio ao Professor

6.1 Materiais Digitais para o professor

O Material Digital para Professores oferece uma abordagem completa e prática para o planejamento de aulas alinhadas à BNCC. Cada unidade temática da plataforma vem acompanhada de orientações pedagógicas detalhadas, objetivos de aprendizagem, habilidades, conteúdos e estratégias didáticas. O material é atualizado regularmente e inclui guias, gabaritos e rubricas de avaliação. Ele fornece suporte desde a preparação das aulas até a avaliação dos projetos dos estudantes, com foco no desenvolvimento de habilidades práticas de programação. Além disso, a plataforma disponibiliza materiais de apoio e um painel de gestão para acompanhamento detalhado do progresso dos estudantes e desenvolvimento contínuo dos professores.

6.2. Formação

A Start by Alura oferece formações estruturadas para preparar professores(as) nos formatos **presencial, síncrono (ao vivo)** e **assíncrono (autoinstrucional)**, atendendo a diferentes necessidades e contextos educacionais.

Nossas formações são ministradas por professores(as) com sólida formação acadêmica nas áreas de tecnologia e educação, além de ampla experiência em sala de aula e no ensino de programação para a educação básica. Elas são projetadas para capacitar os(as) professores(as) a aplicar conteúdos de pensamento computacional, mundo digital e cultura digital, além de desenvolver competências em gestão de sala de aula e metodologias ativas.

As formações da Start by Alura são inclusivas e adaptadas para todos(as) os(as) professores(as), independentemente do nível de conhecimento prévio em programação. Nosso objetivo é fortalecer o papel do(a) professor(a) como protagonista na condução do aprendizado, promovendo a autonomia e a criatividade dos(as) estudantes.

Modalidades de Formação Disponíveis:

- **Formação Presencial:** Focada na implementação do programa, essa formação aborda a intencionalidade da BNCC de Computação e ensina, passo a passo, todos os recursos disponíveis no ambiente digital da Start.
- **Formações Síncronas (ao vivo):** Encontros remotos, conduzidos pela equipe de formadores(as) da Start, com duração média de uma hora. Esses encontros têm como objetivo explicar os conteúdos aula a aula, preparar os(as) professores(as)

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



para mediar o componente curricular, além de funcionar como plantão de dúvidas ou sessões interativas com gestores e professores(as).

- **Formações Assíncronas:** Disponibilizamos cursos autoinstrucionais na plataforma da Start para cada unidade temática. Esses cursos permitem que os(as) professores(as) se preparem para conduzir as aulas no seu próprio ritmo e revisitem o conteúdo sempre que necessário.

Principais Temas Abordados nas Formações:

- Introdução ao pensamento computacional e programação
- Metodologia e conteúdo da Start by Alura
- Navegação e uso da plataforma Start by Alura
- Ferramentas e linguagens de programação
- Construção de projetos práticos
- Revisões pedagógicas de códigos
- Painel de gestão e avaliação de projetos
- Metodologias de trabalho colaborativo na programação

Além disso, os(as) professores(as) contam com canais de suporte assíncrono para esclarecer dúvidas relacionadas aos conteúdos das formações e garantir que estejam confiantes na aplicação do programa em sala de aula.

Público alvo

As formações síncronas serão oferecidas para professores(as) que estão atuando diretamente em sala de aula **ou** pontos focais da Secretaria de Educação, que são responsáveis por replicar as formações obedecendo a estrutura formativa definida pela própria Secretaria de Educação.

***Para o início da implementação, será feita uma reunião com formadores Start e equipe da Secretaria para planejar o melhor formato, datas, pessoas envolvidas, grupos formativos, escopo das formações.

*** Detalhamento do escopo da formação, incluindo horas, grupos formativos, será descrito na proposta financeira.

7. Relacionamento e Operações

O time de relacionamento e operações é responsável por garantir o sucesso e a eficácia do programa Start by Alura. Nossa equipe está empenhada em fornecer suporte

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



técnico, facilitar discussões construtivas, auxiliar na implementação da plataforma nas escolas e oferecer acompanhamento pedagógico aos professores. Além disso, estamos comprometidos em fornecer relatórios personalizados que ajudarão na análise estratégica da Secretaria da Educação.

- Suporte Técnico: Atendimento dedicado para questões técnicas da plataforma, garantindo respostas rápidas e eficazes.
- Fórum de Discussão: Espaço interativo para estudantes tirarem dúvidas e receberem suporte de professores e moderadores.
- Apoio na Implementação: Assistência na implementação da plataforma nas escolas, com acompanhamento personalizado.
- Acompanhamento Pedagógico: Monitoramento do engajamento dos professores e estudantes, com formações e reuniões remotas.
- Relatórios Personalizados: Construção de relatórios customizados para análise estratégica da Secretaria da Educação.

Para garantir o engajamento, a Secretaria pode designar pontos focais responsáveis pelo acompanhamento e promoção da utilização efetiva da plataforma Start by Alura nas escolas. Esses profissionais desempenham um papel crucial na disseminação do programa e no suporte aos educadores e estudantes. A Start colabora fornecendo suporte adicional e capacitação para esses pontos focais, garantindo que estejam bem preparados para liderar e facilitar as atividades relacionadas ao programa em suas respectivas instituições de ensino.

8. Pré-requisitos mínimos para implementação do programa Start by Alura

A Start by Alura foi projetada para ser extremamente acessível, com pouquíssimos pré-requisitos técnicos, utilizando apenas recursos amplamente disponíveis na maioria dos computadores atuais. Para acessar e realizar os cursos na plataforma, basta ter um computador com conexão à internet e um navegador compatível com HTML5, tecnologia suportada por todos os navegadores modernos, como Google Chrome, Firefox, Safari e Microsoft Edge. Essa simplicidade garante que o programa possa ser implementado sem a necessidade de equipamentos especializados, tornando o aprendizado mais acessível e inclusivo.

O programa Start by Alura foi desenvolvido para funcionar de maneira otimizada com a configuração ideal de 2 estudantes por computador. Essa estrutura garante a melhor qualidade no processo de aprendizado, promovendo a colaboração entre os estudantes e

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



incentivando a troca de ideias e o trabalho em equipe. Ao compartilhar o uso da tecnologia, os estudantes têm a oportunidade de se apoiar mutuamente, desenvolvendo não apenas habilidades técnicas, como o pensamento crítico e a resolução de problemas, mas também competências socioemocionais, como a comunicação, empatia e cooperação.

Além disso, o Programa Start by Alura foi projetado para rodar de forma eficiente com uma conexão de 1 Mbps por estudante, mesmo nos momentos de maior acesso simultâneo. Essa otimização garante uma experiência contínua e sem interrupções, permitindo que todos os estudantes realizem suas atividades com fluidez.

9. Informações adicionais

***Para todos os segmentos — Anos Iniciais e anos finais — o acesso dos estudantes aos conteúdos será realizado por meio da plataforma Start, onde cada estudante recebe um login e senha pessoais.

*** O cadastro dos usuários na plataforma será feito pela equipe da Start, podendo ser integrado via API ou através do envio de uma planilha Excel. A responsabilidade pelo envio das informações necessárias para o cadastro dos estudantes é da Secretaria, garantindo que todos tenham acesso eficiente e seguro ao ambiente de aprendizagem.

***A Start segue rigorosamente a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), comprometendo-se a assegurar a privacidade e a proteção dos dados de todos os seus usuários. Implementamos medidas técnicas e organizacionais de segurança para garantir que o tratamento de dados pessoais seja realizado de acordo com as exigências legais, garantindo a transparência, confidencialidade e o direito à privacidade.

***Toda a plataforma Start é acessível para pessoas com deficiência visual, através de técnicas usando práticas de desenvolvimento web acessível com HTML5 e CSS3 e que são compatíveis com leitores de tela, como por exemplo, o Jaws.

***Com os aplicativos Android e iOS, é possível estudar onde e quando quiser: é só fazer o download do curso para assistir às aulas e fazer exercícios offline. Os cursos possuem transcrição do vídeo para maior acessibilidade a todos. Lembrando que para executar os projetos é necessário o uso do computador.

***Após a conclusão de cada curso, é emitido um certificado personalizado com o nome do

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



estudante ou professor que o completou. As informações presentes neste certificado podem ser ajustadas de acordo com as especificações e necessidades da Secretaria de Educação, garantindo flexibilidade e conformidade com os requisitos institucionais.

***O programa Start by Alura foi desenvolvido em total conformidade com a legislação educacional brasileira, atendendo plenamente às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Todo o conteúdo e a estrutura do programa já foram pensados para se alinhar às exigências legais e pedagógicas, o que elimina a necessidade de ajustes ou adaptações por parte das escolas. Dessa forma, o Start by Alura oferece uma solução pronta e compatível com as normas educacionais do país, garantindo que o ensino de programação seja integrado de maneira eficaz e adequada ao currículo escolar.

***O programa Start by Alura, contém, de forma flexível o conteúdo de Robótica, permitindo que a rede de ensino escolha se deseja ou não incluí-lo no programa. Caso a rede opte por incorporar o conteúdo, ele será trabalhado exclusivamente no âmbito pedagógico, sem o fornecimento dos kits. No entanto, oferecemos uma lista com os kits minimamente necessários para aquisição, caso a Rede deseje implementá-los. Essa flexibilidade garante que o programa se adapte às necessidades e prioridades de cada instituição, permitindo uma integração personalizada ao currículo existente.

***Para atuar com o programa Start by Alura, não é necessário que o professor tenha formação na área de tecnologia. O curso foi desenvolvido de forma inclusiva, permitindo que professores de qualquer disciplina possam ensinar programação. A formação oferecida pelo Start capacita educadores de todas as áreas do conhecimento, fornecendo os recursos e habilidades necessários para introduzir a programação em sala de aula, independentemente de sua experiência prévia com a tecnologia. Dessa forma, o programa promove uma abordagem acessível e abrangente para o ensino de competências digitais.

***O programa promove a interdisciplinaridade, com conteúdos desenvolvidos para integrar diferentes áreas do conhecimento com o ensino de programação. Isso significa que a programação não é ensinada de forma isolada, mas como uma ferramenta que pode ser aplicada em diversas disciplinas, como matemática, ciências, linguagens e até artes. Essa abordagem permite que os estudantes compreendam como a programação pode ser utilizada para resolver problemas e desenvolver projetos em várias áreas, enriquecendo o aprendizado de maneira prática e contextualizada.

***O programa já inclui conteúdos que abordam a Inteligência Artificial (IA) no contexto pedagógico, indo além do que é oferecido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Reconhecendo a velocidade com que a tecnologia avança, temos a capacidade de atualizar

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



nossos conteúdos constantemente, garantindo que educadores e estudantes estejam sempre alinhados às inovações do mercado. Dessa forma, os participantes têm acesso a uma formação que não apenas integra a IA, mas também prepara-os para um futuro educacional dinâmico e em constante evolução.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



ANEXO I

Proposta financeira para implementação do programa Start by Alura

Objeto:

Esta proposta tem como objetivo a contratação de licenças de uso para estudantes e professores na plataforma *Start by Alura*, que oferece um programa educacional estruturado, composto por currículo alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), formação continuada e periódica para professores, disponibilização de material didático digital para estudantes e professores, além de acompanhamento especializado para gestão escolar e suporte técnico-pedagógico.

Descrição:

- Cada ano/série tem acesso a um conteúdo específico e pré-definido, desenvolvida de acordo com as habilidades e competências previstas na Base Nacional Comum Curricular de Computação;
- Conteúdo formativo assíncrono para professores, disponível no ambiente digital;
- Material digital do professor com conteúdo programático, orientações metodológicas e plano de aula;
- Encontros formativos síncronos (ao vivo) e remotos

Os encontros formativos entre a equipe da Start by Alura e a Secretaria de Educação do Rio de Janeiro terão as seguintes características:

- o **Número de grupos:** Conforme descrito na tabela abaixo.
- o **Tamanho de cada grupo:** Para garantir a qualidade da formação, recomendamos um limite máximo de 40 participantes por turma. Os integrantes serão definidos em conjunto com a secretaria, priorizando pessoas responsáveis pela implementação e/ou multiplicadoras do projeto.
- o **Carga horária:** Até 2 horas mensais durante as semanas letivas do calendário escolar, preferencialmente organizadas em encontros quinzenais de 1 hora.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- o **Formação presencial inicial:** Uma formação presencial de até 8 horas para a implementação do programa Start by Alura.

- SLA de atendimento conforme tabela específica;
- Canais de atendimento por e-mail, WhatsApp e telefone;
- Acesso à painel de gestão
- Apoio técnico e pedagógico por meio de uma equipe especializada

Investimento

Usuários	Valor usuário anual	Valor usuário mensal	Valor aluno período 8 meses	Valor Total 8 meses (2025)
9.000	R\$ 105,00	R\$ 10,50	R\$ 84,00	R\$ 756.000,00

Para comprovar que os valores são isonômicos, segue também, uma tabela com as faixas de valores com usuários acima e abaixo do quantitativo a ser contratado.

Usuários	Quantidade de grupos formativos (*)	Valor mensal por usuário
6.000 a 8.000	1 vaga a cada 250 usuários (**)	R\$ 12.10
8.001 a 10.000	01 grupos	R\$ 10.50
10.001 a 15.000	02 grupos	R\$ 9.07
15.001 a 25.000	04 grupos	R\$ 6.80

(*) Número de grupos formativos e ou vaga de professores que serão atendidos nos encontros periódicos síncronos e remotos mensais

(**) As vagas são oferecidas para a rede em grupos compostos por professores(as) de diferentes redes públicas de ensino, com encontros realizados em horários e dias previamente estabelecidos. Esse formato, denominado **grupo misto**, favorece a troca de experiências entre educadores de contextos diversos.

A partir de 8.001 estudantes, os grupos passam a ser **exclusivos**, formados apenas por professores(as) da mesma rede de ensino, garantindo uma formação mais personalizada e alinhada às necessidades locais.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



Condições de Cobrança:

A cobrança será baseada na quantidade de usuários cadastrados na plataforma Start by Alura. Para os fins desta proposta, entende-se por usuários todas as pessoas que possuem login e senha de acesso à plataforma.

Após os primeiros 3 (três) meses de vigência contratual, a **Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro**, poderá requisitar uma atualização da base de dados, visando à exclusão de usuários que não tenham realizado acesso à plataforma nos últimos 90 (noventa) dias. Após a primeira atualização, a **Secretaria** poderá solicitar novas atualizações mensais, e a cobrança será feita com base apenas nos usuários que permanecerem cadastrados.

Forma de Cobrança:

O fechamento do relatório de acessos será realizado até o 5º dia útil de cada mês, e o prazo para pagamento será de 30 (trinta) dias corridos. Ressalta-se que o pagamento será distribuído em 08 (oito) meses do ano, sem incidência de cobranças nos meses de férias escolares, período em que os usuários não acessam a plataforma.

Validade da Proposta:

A presente proposta tem validade de 90 (Noventa) dias corridos, contados a partir da sua data de emissão.

Estamos à disposição para eventuais esclarecimentos e ajustes necessários para que esta proposta atenda da melhor forma às necessidades da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. Acreditamos que nossa solução contribuirá de maneira significativa para o desenvolvimento educacional e estamos comprometidos com o sucesso desta parceria.

Agradecemos pela oportunidade e aguardamos a sua manifestação para darmos continuidade ao processo.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



São Paulo, 13 de Fevereiro de 2025.

adriene.almeida@educacao.rio.br

Assinado

 *Adriano Almeida*
D4Sign

bruno.masamanni@educacao.rio.br

Assinado

 *Bruno Masamanni*
D4Sign

AOVS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO S.A.

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>.
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.

p. 39



SMECAP202504951

ANEXO II

CRONOGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO

CRONOGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO CONTEÚDO X FORMAÇÃO START BY ALLURA								
Anualidade	6º e 7º anos							
Cronograma	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8
Objetivo Pedagógico	Logica de Programação: explorando estruturas condicionais	Tipos de Dados: criando jogos de palavras com estruturas condicionais	Logos de Repetição: explorando caminhos e caminhos em busca da palavra secreta	Formas de inicio proximo: unidades: Entradas e saídas: Criando um jogo Virtual	Algoritmos: A lógica do robô aspirador	Decomposição: Desvendando o funcionamento do fone	Entradas e saídas: Criando um jogo sobre a poluição do rio	Análise de dados: Uma aventura com planilhas
Aulas	2 projetos - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas
Anualidade	8º e 9º anos							
Cronograma	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8
Objetivo Pedagógico	Logica de programação: Jogos, entre e Causalidade	Manipulação de listas: Projetos pequenos	União: Construindo um jogo de coloração de pixels	Fórmulas: Inteligência Artificial: estratégias para resolução de problemas	Análise de dados: Uma aventura com planilhas	Lista e Recorrer: Criando um projeto de base de personagens	Ordenando listas: Elaborando com dados estatísticos	Recorrer: Explorando formas geométricas com programação
Aulas	2 projetos - 7 aulas	2 projetos - 8 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	1 projeto - 9 aulas	2 projetos - 9 aulas	2 projetos - 8 aulas
Formação	1 Formação presencial de implementação	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão	1 Formação Sincrona 1 Ponto de Divisão

*** Os conteúdos podem ser atualizados a cada ano.

*** O cronograma poderá ter alterações em casos sinalizados pela equipe pedagógica.

*** Este cronograma proposto pela Start foi desenvolvido para atender o tempo curricular letivo do estudante em 8 meses

D4Sign 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.





27 páginas - Dados e horários baseados em Brasília, Brasil
Sincronizado com o NTP.br e Observatório Nacional (ON)
Certificado de assinaturas gerado em 28 de February de 2025, 10:33:05



Proposta Comercial RJ 2025 pdf
Código do documento 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1



Assinaturas



Adriano Almeida
adriano.almeida@alura.com.br
Assinou como parte



Bruno Czermainski Klassmann
bruno.klassmann@alura.com.br
Assinou como parte

Adriano Almeida

Bruno Czermainski Klassmann

Eventos do documento

27 Feb 2025, 09:44:07
Documento 02020d55-493b-4e7a-8104-05bd0b424fc1 **criado** por CARLOS FELICIO DA SILVEIRA (043cbcbf-15c5-4646-a054-47bf72c2b7c1). Email: corporativo@alura.com.br. - DATE_ATOM: 2025-02-27T09:44:07-03:00

27 Feb 2025, 09:48:42
Assinaturas **iniciadas** por CARLOS FELICIO DA SILVEIRA (043cbcbf-15c5-4646-a054-47bf72c2b7c1). Email: corporativo@alura.com.br. - DATE_ATOM: 2025-02-27T09:48:42-03:00

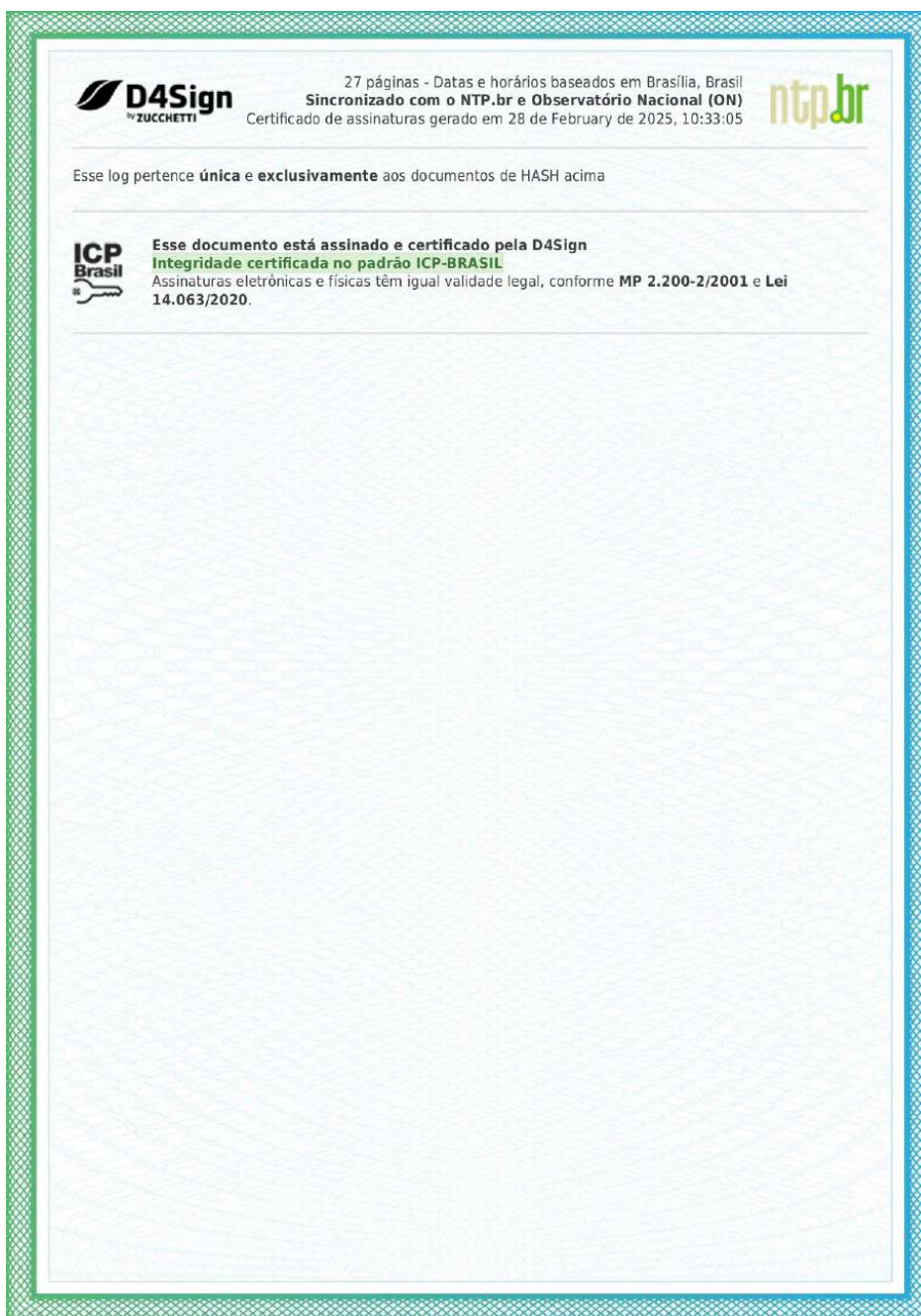
27 Feb 2025, 09:49:28
BRUNO CZERMAINSKI KLASSMANN **Assinou como parte** (1acc8e65-126c-41c8-a7d6-22f7ce8c9d3d) - Email: bruno.klassmann@alura.com.br - IP: 187.109.40.194 (187-109-40-194.ultra.net.br porta: 33282) - Geolocalização: -23.5668698 -46.6608874 - Documento de identificação informado: 006.737.790-41 - DATE_ATOM: 2025-02-27T09:49:28-03:00

27 Feb 2025, 16:43:41
ADRIANO ALMEIDA **Assinou como parte** (49ce817b-2f88-4c90-8f55-ad8607b1dd33) - Email: adriano.almeida@alura.com.br - IP: 187.8.12.130 (187-8-12-130.customer.tdatabrasil.net.br porta: 19568) - Geolocalização: -23.57380842889239 -46.62360120854428 - Documento de identificação informado: 343.159.238-42 - DATE_ATOM: 2025-02-27T16:43:41-03:00

Hash do documento original

(SHA256):41cd6b2257d5532f1878e23ed9c505bffe3b2b0998caaf7dee6f5a66f17311
(SHA512):edfce254737ef125c098fb4aaa3a4e6e09c49de7d8372c5fb91b986edcc0758381cc61b4b855bb86d1df8c98b817b318710551726f08ce7984322d0fdad39717





**ANEXO II - DOCUMENTAÇÃO COMPROBATÓRIA QUE A EMPRESA DETÉM A
EXCLUSIVIDADE DA COMERCIALIZAÇÃO NO BRASIL**



CERTIDÃO Nº 250213/43.070

ABES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE

CERTIFICA

para os devidos fins e a quem possa interessar, que de acordo com seus dados cadastrais, a empresa **AOVS SISTEMAS DE INFORMÁTICA S/A**, inscrita no CNPJ sob o nº 05.555.382/0001-33, com sede à Rua Vergueiro, nº 3.185 – Cj 133 – 8º andar – São Paulo/SP, associada sob o número 4256/1, está quites com suas obrigações mensais e em pleno gozo de seus direitos associativos.

CERTIFICA mais, que documentos devidamente firmados em seu poder atestam que a empresa **AOVS SISTEMAS DE INFORMÁTICA S/A** é a única desenvolvedora e detentora dos direitos autorais e de comercialização, autorizada a comercializar em todo o território nacional as plataformas de ensino à distância abaixo listadas:

- Plataforma Alura;
- Plataforma Alura Start;
- Plataforma Alura Línguas.

VALIDADE DESTA CERTIDÃO 180 (CENTO E OITENTA) DIAS

São Paulo, 13 de fevereiro de 2025.

Assinado digitalmente por:
MANOEL ANTONIO DOS SANTOS
CPF: ***162.708-**
Certificado emitido por AC VALID RFB v5
Data: 13/02/2025 20:15:40 -03:00
DigiForte

**ABES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE
MANOEL ANTONIO DOS SANTOS-DIRETOR JURÍDICO**

**Brasil digital,
menos desigual**

abesrelacionamento@abes.org.br | www.abes.org.br
Av. Ibirapuera - 2907 - 8º Andar - Cj 811 - Moema
São Paulo - SP - CEP: 04029 - 200
Telefone: + 55 11 2161 - 2833

Esse documento foi assinado por MANOEL ANTONIO DOS SANTOS. Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://portal.digiforte.com.br/validade/DVP9/499MKQ-2MJP7-SLV3F>





MANIFESTO DE ASSINATURAS



Código de validação: DVP97-89MKQ-2MJP7-5LVSF

Esse documento foi assinado pelos seguintes signatários nas datas indicadas (Fuso horário de Brasília):

✓ MANOEL ANTONIO DOS SANTOS (CPF ***.162.708-**) em 13/02/2025 20:15 -
Assinado com certificado digital ICP-Brasil

Para verificar as assinaturas, acesse o link direto de validação deste documento:

<https://portal.digiforte.com.br/validate/DVP97-89MKQ-2MJP7-5LVSF>

Ou acesse a consulta de documentos assinados disponível no link abaixo e informe o código de validação:

<https://portal.digiforte.com.br/validate>





DECLARAÇÃO DE SINGULARIDADE E NOTÓRIA ESPECIALIZAÇÃO

São Paulo, 27 de fevereiro de 2025.

Declaramos para os devidos fins que os cursos apresentados pela Alura, nome fantasia da empresa AOVIS Sistemas de Informática S.A., são de natureza singular, ou seja, são cursos cujo conteúdo programático se configura incomum devido à metodologia empregada e à constante atualização para as tecnologias mais modernas utilizadas no mercado, que respondem melhor às necessidades.

Trata-se de uma variedade única de cursos de formação na área de Tecnologia da Informação, Negócios entre outras, com metodologia e didática próprias provenientes da experiência da Alura em cursos presenciais e EAD-online, aplicados em São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília e em todo território nacional in company, permitindo ao estudante percorrer diversas trilhas para sua carreira em vista das necessidades de sua instituição, alicerçada num tipo próprio de fórum que contempla intervenções de instrutores e de estudantes com plataforma específica.

Atestamos a notória competência da Alura, instituição que organiza cursos presenciais há mais de 14 anos, tendo como especialização a área do desenvolvimento de software com mais de 1.300 cursos na plataforma disponíveis, e com mais de 19.000 servidores e servidoras capacitados em diferentes instituições e regiões do Brasil.

Além disso, oferecemos a solução Start by Alura, que consiste em conteúdos curriculares voltados para a Educação Básica, atendendo às habilidades e competências da legislação vigente da Base Nacional Comum Curricular Computação (BNCC Computação). Além dos conteúdos para os estudantes, a solução inclui formação específica e material digital para os professores, garantindo a capacitação adequada dos docentes e a aplicação eficaz do programa educacional.

D4Sign e386c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar> Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2. 1



Declaramos que o programa apresentado dos cursos da Alura, carga horária, instrutores, conteúdos, e toda plataforma são oferecidos em caráter de exclusividade, não sendo possível sua equiparação no mercado por meio de preço, por questões de variáveis intangíveis como credibilidade e competência da empresa de oferecer os cursos, experiência do instrutor, carga horária e conteúdo programático, propondo aos estudantes uma experiência e resultado superiores no aprendizado, incomparáveis no mercado.

O êxito do treinamento depende também dos instrutores e instrutoras que, além de vastamente experientes, dedicam-se continuamente aos estudos sobre as necessidades atuais, os problemas encontrados, as ferramentas disponíveis no mercado, entre outros. Por fim, são treinados na didática única, exclusiva e reconhecida das unidades Caelum (então escolas físicas de tecnologia com ensino presencial do Grupo Alura), o que os torna incomparáveis e singulares, ficando inviável a competição.

Da Justificativa da contratação por inexigibilidade de Licitação;

De acordo com a nova Lei de Licitações (Lei nº 14.133/2021), a capacitação profissional exercida pela Alura se enquadra nos serviços técnicos especializados passíveis de contratação por inexigibilidade de licitação, conforme previsto no art. 74, inciso III.

Art. 74. É inexigível a licitação quando inviável a competição, em especial nos casos de:

(...) III - contratação dos seguintes serviços técnicos especializados de natureza predominantemente intelectual com profissionais ou empresas de notória especialização, vedada a inexigibilidade para serviços de publicidade e divulgação:

- a) estudos técnicos, planejamentos, projetos básicos ou projetos executivos;
- b) pareceres, perícias e avaliações em geral;
- c) assessorias ou consultorias técnicas e auditorias financeiras ou tributárias;
- d) fiscalização, supervisão ou gerenciamento de obras ou serviços;
- e) patrocínio ou defesa de causas judiciais ou administrativas;
- f) treinamento e aperfeiçoamento de pessoal;
- g) restauração de obras de arte e de bens de valor histórico;
- h) controles de qualidade e tecnológico, análises, testes e ensaios de campo e laboratoriais, instrumentação e monitoramento de parâmetros específicos de obras e do meio ambiente e demais serviços de engenharia que se enquadrem no disposto neste inciso;

(...) § 3º Para fins do disposto no inciso III do **caput** deste artigo, considera-se de notória especialização o profissional ou a empresa cujo conceito no campo de sua especialidade, decorrente de desempenho anterior, estudos, experiência, publicações, organização, aparelhamento, equipe

D4Sign e396c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



técnica ou outros requisitos relacionados com suas atividades, permita inferir que o seu trabalho é essencial e reconhecidamente adequado à plena satisfação do objeto do contrato.

Compromisso, competência, qualidade e excelência são os valores priorizados pela Alura Cursos Online, reconhecidos pelos seus mais de 2.900 clientes ativos, dentre os quais muitas instituições públicas.

Informamos, ainda, que a plataforma Alura é de exclusividade do Grupo Alura.

Dentre os clientes, alguns dos nossos parceiros:

- SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL
- TRIBUNAL SUPERIOR ELEITORAL
- TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO
- PROCURADORIA GERAL DA REPÚBLICA
- ESCOLA SUPERIOR DO MINISTÉRIO PÚBLICO
- ESCOLA DA ADVOCACIA GERAL DA UNIÃO
- MINISTÉRIO PÚBLICO MILITAR
- TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DO MARANHÃO
- TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DO AMAZONAS
- TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
- TRIBUNAL DE CONTAS DO DISTRITO FEDERAL
- TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DE RONDÔNIA
- TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DO ACRE
- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DO TOCANTINS
- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DE PERNAMBUCO
- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DE SANTA CATARINA

D4Sign e396c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DE SÃO PAULO
- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DO RIO GRANDE DO SUL
- TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL DO RIO DE JANEIRO
- ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE GOIÁS
- ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS
- ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO RIO DE JANEIRO
- COMANDO DO EXÉRCITO
- COMANDO DA MARINHA
- COMANDO DA AERONÁUTICA
- TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DAS 2,3,4,5,6, 8,12,13,14,15,16,19, 22 e 23a REGIÕES
- UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
- UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC
- INST. FED. DE EDUC. CIÊNCIA E TECN. DE SERGIPE
- INST. FED. DE EDUC. CIÊNCIA E TECN. DO RIO GRANDE DO SUL
- INST. FED. DE EDUC. CIÊNCIA E TECN. DO PARANÁ
- INST. FED. DE EDUC. CIÊNCIA E TECN. DE BRASÍLIA
- BANCO DO BRASIL
- BANCO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SOCIAL
- CAIXA ECONÔMICA FEDERAL
- PETROBRAS
- NUBANK

D4Sign e396c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.



- BANCO ITAÚ UNIBANCO
- BANCO SANTANDER
- ALGAR TELECOM
- GLOBO
- ACCENTURE
- THOUGHTWORKS
- GFT
- B2W
- SAMSUNG
- SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO PARANÁ
- SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CHAPECÓ
- SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO
- SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO PIAUÍ
- TOTVS, dentre outros

ed@ano.almeida@educacao.com.br

Assinado
Adriano Almeida
D4Sign

Adriano Henrique de Almeida

Diretor

D4Sign e386c6ae-ed7f-43a7-a662-4ae7c5bab928 - Para confirmar as assinaturas acesse <https://secure.d4sign.com.br/verificar>
Documento assinado eletronicamente, conforme MP 2.200-2/01, Art. 10º, §2.





6 páginas - Dados e horários baseados em Brasília, Brasil
Sincronizado com o NTP.br e Observatório Nacional (ON)
Certificado de assinaturas gerado em 05 de March de 2025, 15:58:43



Declaração Notória Especialização 2025 pdf
Código do documento e386c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928



Assinaturas



Adriano Almeida
adriano.almeida@alura.com.br
Assinou como parte

Adriano Abucida

Eventos do documento

28 Feb 2025, 10:36:45
Documento e386c6ae-ed7f-43a7-ad62-4ae7c6bab928 **criado** por CARLOS FELICIO DA SILVEIRA (043cbcbf-15c5-4646-a054-47bf72c2b7c1). Email: corporativo@alura.com.br. - DATE_ATOM: 2025-02-28T10:36:45-03:00

28 Feb 2025, 10:39:16
Assinaturas **iniciadas** por CARLOS FELICIO DA SILVEIRA (043cbcbf-15c5-4646-a054-47bf72c2b7c1). Email: corporativo@alura.com.br. - DATE_ATOM: 2025-02-28T10:39:16-03:00

28 Feb 2025, 17:52:50
ADRIANO ALMEIDA **Assinou como parte** (49ce817b-2f88-4c90-8f55-ad8607b1dd33) - Email: adriano.almeida@alura.com.br - IP: 179.125.91.247 (179-125-91-247-dinamico.pombonet.net.br porta: 43982) - Documento de identificação informado: 343.159.238-42 - DATE_ATOM: 2025-02-28T17:52:50-03:00

Hash do documento original
(SHA256): b80a42d1bcb727bc8b69debec885e6bb3b0a46db03a3df602075559f24affd
(SHA512): 21b967c37c41a4e426db9191b930a4e37b7e696c29d04615b2506f1069ba60213c74068dce482d54fac73a061356363723c0a4bd85c980aad86100c95ea1c04

Esse log pertence **única e exclusivamente** aos documentos de HASH acima



Esse documento está assinado e certificado pela D4Sign
Integridade certificada no padrão ICP-BRASIL
Assinaturas eletrônicas e físicas têm igual validade legal, conforme **MP 2.200-2/2001** e **Lei 14.063/2020**.



ANEXO III - DOCUMENTAÇÃO COMPROBATÓRIA DA CAPACIDADE DE TÉCNICA



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Atestamos, para os devidos fins, que a empresa AOV5 Sistemas de Informática S.A., CNPJ 05.555.382/0001-33, estabelecida na Rua Vergueiro nº 3185 8º andar, realizou a Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, para acesso de 130.000 (cento e trinta mil), no modelo SaaS, incluindo vídeos aulas, conteúdos, atividades e treinamento em programação de computadores, para formação de estudantes do Ensino Fundamental – Anos Finais, Ensino Médio e Educação Profissional, da rede pública de ensino do Estado do Paraná, bem como a professores do Quadro Próprio do Magistério – QPM e contratados pelo Regime Especial - REPR (PSS), vinculados a rede estadual de ensino.

PLANO	QUANTIDADE	PERÍODO
Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, no modelo SaaS	130 mil licenças	12 meses, início em 07 de fevereiro de 2022

Dados da contratante:

Razão Social: O ESTADO DO PARANÁ, através do órgão Secretaria de Estado da Educação, com sede na Avenida Água Verde, no 2140, Vila Izabel, Curitiba/PR, CEP 80.240-900 inscrita no CNPJ sob o no 76.416.965/0001-21.

Roni Miranda Vieira
Secretário de Educação

Assinatura Qualificada realizada por: **Roni Miranda Vieira** em 27/02/2023 15:04. Inserido ao protocolo **20.083.248-5** por: **Tatiana Vilela da Silveira** em: 27/02/2023 13:22.
Documento assinado nos termos do Art. 38 do Decreto Estadual nº 7304/2021. A autenticidade deste documento pode ser validada no endereço:
<https://www.eprotocolo.pr.gov.br/spiweb/validarDocumento> com o código: **8f141ded51383935b3ddfc8f31ed89e**.





Documento: **Atestado de Capacitação Técnica SEED.pdf**.

Assinatura Qualificada realizada por: **Roni Miranda Vieira** em 27/02/2023 15:04.

Inserido ao protocolo **20.083.248-5** por: **Tatiana Vilela da Silveira** em: 27/02/2023 13:22.



Documento assinado nos termos do Art. 38 do Decreto Estadual nº 7304/2021.

A autenticidade deste documento pode ser validada no endereço:
<https://www.eprotocolo.pr.gov.br/spiweb/validarDocumento> com o código:
8f141ded51383935b3ddfc8f31ed89e.





ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Atestamos, para os devidos fins, que a empresa AOV5 Sistemas de Informática S.A., CNPJ 05.555.382/0001-33, estabelecida na Rua Vergueiro no 3185 8o andar, realizou a Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, para acesso de 6.063 (seis mil e sessenta e três) estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e professores do Quadro Próprio do Magistério - QPM, da rede pública de ensino do município de Chapecó, no modelo SaaS.

Foram disponibilizados vídeos aulas, conteúdos e atividades, para estudantes e professores do Ensino Fundamental Anos Finais, para as aulas do componente de Pensamento Computacional. Além disso, professores tiveram acesso a formações quinzenais e materiais de apoio para se prepararem para a condução das aulas com o conteúdo da Alura.

O acompanhamento do projeto foi realizado em conjunto com a equipe gestora da Secretaria de Educação do Município de Chapecó por meio de reuniões semanais de acompanhamento, nas quais eram analisados dados de acesso, engajamento e aprendizagem dos estudantes e professores.

PLANO	QUANTIDADE	PERÍODO
Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, no modelo SaaS.	6.063 mil licenças	12 meses, início em 04 de dezembro de 2023

Dados da contratante:

Razão Social: O Município de Chapecó, Avenida Getúlio Vargas, no 957-S, Centro, inscrita no CNPJ/MF sob no 83.021.808/0001-82.

Astrit Maria Savaris Tozzo

Secretária de Educação do Município de Chapecó

Assinado por 1 pessoa: ASTRIT MARIA SAVARIS TOZZO
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://chapeco.1doc.com.br/verificacao/933C-5148-C047-501E> e informe o código 933C-5148-C047-501E





VERIFICAÇÃO DAS
ASSINATURAS



Código para verificação: 933C-5148-C047-500E

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:

✓ ASTRIT MARIA SAVARIS TOZZO (CPF 622.XXX.XXX-87) em 12/02/2025 10:18:39 (GMT-03:00)
Papel: Parte
Emitido por: AC SyngularID Multipla << AC SyngularID << Autoridade Certificadora Raiz Brasileira v5 (Assinatura ICP-Brasil)

Para verificar a validade das assinaturas, acesse a Central de Verificação por meio do link:

<https://chapeco.1doc.com.br/verificacao/933C-5148-C047-500E>





SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Atestamos, para os devidos fins, que a empresa AOVS Sistemas de Informática S.A., CNPJ 05.555.382/0001-33, estabelecida na Rua Vergueiro no 3185 8º andar, realizou a Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, para acesso de 625.000 (seiscentos e vinte e cinco mil), no modelo SaaS, incluindo vídeos aulas, conteúdos, atividades e formação de estudantes do Ensino Fundamental - Anos Finais, Ensino Médio e Educação Profissional, da rede pública de ensino do Estado do Paraná, bem como a professores do Quadro Próprio do Magistério - QPM e contratados pelo Regime Especial - REPR (PSS), vinculados a rede estadual de ensino.

PLANO	QUANTIDADE	PERÍODO
Prestação de Serviços da Plataforma de Programação Alura, no modelo SaaS.	625 mil licenças	12 meses, início em 03 de fevereiro de 2025

Dados da contratante:

Razão Social: O ESTADO DO PARANÁ, através do órgão Secretaria de Estado da Educação, com sede na Av. Presidente Kennedy, 2511 – Guaíra, Curitiba/PR, CEP: 80610-011 inscrita no CNPJ sob o nº 76.416.965/0001-21.

Assinado eletronicamente por

Roni Miranda Vieira
Secretário de Educação do estado do Paraná

Assinatura Avançada realizada por: **Cristiane de Jesus Jakymiu (XXX.287.499-XX)** em 27/01/2025 13:57. Inserido ao protocolo **20.083.248-5** por: **Adriana Rigon Wille** em: 27/01/2025 13:21. Demais assinaturas na folha 9a. A autenticidade deste documento pode ser validada no endereço: <https://www.eprotocolo.pr.gov.br/spiweb/validarDocumento> com o código: **4c2e3f7e4b52f47ac2c6700a7e9c2f40**.





Documento: **AtestadodecapacidadeSEEDPR2025.pdf**.

Assinatura Avançada realizada por: **Cristiane de Jesus Jakymiu (XXX.287.499-XX)** em 27/01/2025 13:57 Local: SEED/DEDUC/DPEB/CH.

Assinatura Simples realizada por: **Adriana Rigon Wille (XXX.186.389-XX)** em 27/01/2025 13:22 Local: SEED/DEDUC/DPEB/CPE.

Inserido ao protocolo **20.083.248-5** por: **Adriana Rigon Wille** em: 27/01/2025 13:21.



Documento assinado nos termos do Art. 38 do Decreto Estadual nº 7304/2021.

A autenticidade deste documento pode ser validada no endereço:
<https://www.eprotocolo.pr.gov.br/spiweb/validarDocumento> com o código:
4c2e3f7e4b52f47ac2c6700a7e9c2f40.



ANEXO IV - QUALIFICAÇÃO DA EQUIPE TÉCNICA (CURRÍCULOS)

Contact

www.linkedin.com/in/thais-pianucci-benedicto-54a9a416
(LinkedIn)
startalura.com.br/ (Personal)

Top Skills

Credit
Banking
Credit Risk

Languages

Espanhol (Full Professional)
Inglês (Full Professional)

Thais Pianucci Benedicto

Pessoas / Educação / Tecnologia / BNCC Computação
São Paulo, São Paulo, Brazil

Summary

Sou apaixonada por gente e por educação. Tenho liderança e comunicação como minhas principais fortalezas. Gosto de cuidar de times diversos e complexos. Faço isso há mais de 14 anos. Comecei cedo - aos 14 anos, em empresa familiar - e desde então já precisei de agilidade para resolver problemas e flexibilidade para momentos de pressão.

Fiquei por mais de 10 anos no mercado financeiro - no Itaú BBA - onde fui a mais nova gestora a ser reconhecida como top performance. O produto suportado pela área que criei teve uma evolução de mais de 500% em saldo médio e receita em 5 anos. Passei também pela área de Produtos, onde aprofundi conhecimentos técnicos e desenvolvi habilidades na análise de concorrência e mercado.

Filha de professores e sempre inconformada com a educação brasileira, idealizei um movimento que leva a estudantes de escolas públicas informações sobre o mercado de trabalho que só o dia a dia nos ensina. Para dar mais corpo a esta ideia e com objetivo de mudar minha trajetória profissional, iniciei cursos nas áreas de psicanálise e pedagogia.

Esse movimento resultou em uma grande mudança profissional, quando assumi, no final de 2015, a área de Gestão de Clima e Performance, na Somos Educação. Lá tive a oportunidade de aprofundar meu entendimento do mercado da Educação. É lá também onde atinjo meu objetivo de trabalhar diretamente em uma escola, como Diretora de Operações Escolares. Posteriormente transitei para a área de Sistemas de Ensino, onde estive à frente da área pedagógica e comercial, responsável pelo atendimento das escolas que utilizam nossos produtos e serviços, onde ampliei meu conhecimento no mercado do K12, com contato com escolas diferentes no Brasil todo.

Hoje estou à frente da Unidade de Negócio da Alura para o mercado de K12, para ampliar ainda mais minha história na educação, agora com intuito de levar formação em computação de muita qualidade a jovens das escolas públicas e privadas do Brasil.

Page 1 of 5



Experience

Start by Alura

Diretora Geral

October 2022 - Present (2 years 5 months)

Responsável pela Unidade de Negócios de K12, da Alura

Produzimos conteúdos para letramento digital , programa - alinhados a BNCC de Computação -

além de todo processo de formação d professores.

Sou também responsável pelo crescimento do negócios, por meio de parcerias com escolas públicas e privadas.

Sororitê

Membro e Investidora

August 2023 - Present (1 year 7 months)

São Paulo, Brasil

Arco Educação

3 years

Diretora de Consultoria Pedagógica

September 2021 - October 2022 (1 year 2 months)

Responsável por todo o time de retenção de escolas que utilizam nossos sistemas de ensino e tecnologias. A frente da equipe de Campo, que também é responsável por toda a formação, implantação e continuidade da utilização de nossas soluções.

Gerente Executiva da Consultoria Pedagógica

November 2019 - September 2021 (1 year 11 months)

São Paulo e Região, Brasil

Bahema Educação

Diretora de Operações Escolares

March 2019 - August 2019 (6 months)

São Paulo, São Paulo

Responsável pelo P&L e por toda a tomada de decisão que envolve as áreas financeiras, RH, Marketing & Captação, TI e Manutenção, apoiando e alinhando com o time do Pedagógico o que de melhor há de ser feito pela escola, buscando mais qualidade com sustentabilidade.

Page 2 of 5

p. 58



SMECAP202504951

Desenho e execução de melhorias em processos, visando a operacionalização de escolas de forma centralizada.

SOMOS Educação
3 years 3 months

Diretora Operações Escolares
September 2017 - February 2019 (1 year 6 months)
São Paulo, São Paulo

Responsável pelo P&L e por toda a tomada de decisão que envolve as áreas financeiras, RH, Marketing & Captação, TI e Manutenção, apoiando e alinhando com o time do Pedagógico o que de melhor há de ser feito pela escola, buscando mais qualidade com sustentabilidade.

Desenho e execução de melhorias em processos, visando a operacionalização de escolas de forma centralizada.

Gerente de Gente e Gestão
December 2015 - September 2017 (1 year 10 months)

- Desdobramento de metas (com utilização de metodologia OKR), avaliação de performance e competências. D
- Desenho de treinamentos de liderança e de formação continua.
- Condução de pesquisas de clima e planos de ação.
- Implantação do Programa de Estágio da Companhia.

Itaú BBA
9 years

Officer de Produtos – Área de Produtos Internacionais
February 2014 - November 2015 (1 year 10 months)

- Gestão de portfólio de produtos, treinamento para todas as áreas do banco e também a cliente, análise de concorrência, definição da estratégia e posicionamento do produto.
- Definição das melhorias sistêmicas do produto.
- Estruturação de operações diferenciadas e contato diário com diversas áreas dentro do banco

Coordenadora da área de Middle Office de Operações Internacionais e Câmbio
December 2006 - August 2014 (7 years 9 months)
São Paulo Area, Brazil



- Gestão de 14 pessoas responsáveis pela entrega de operações e produtos originados pela área de vendas, contato diário com clientes, participação ativa em visitas para estruturação de atendimentos customizados.
- Definição da estratégia das atividades e responsabilidades da equipe, seleção de novos funcionários e direcionamento da carreira do time.

Magexpress

Analista de Importação e Exportação

2005 - 2006 (1 year)

- Gestão de 2 analistas responsáveis pelo processamento das importações
- Contato com fornecedores externos para negociação e compra dos produtos (revistas)
- Controle de custos de importação, definição de fornecedores logísticos

BankBoston

Estagiário

2004 - 2005 (1 year)

Atendimento e visita a clientes na implantação e suporte dos produtos eletrônicos de câmbio

Heidelberg do Brasil

Estagiário

2004 - 2005 (1 year)

Acompanhamento das operações de importação desde o pedido na fábrica (Alemanha) até o desembaraço final no Brasil

Education

MBA USP/Esalq

Especialista em Gestão Escolar, Educação · (2019 - 2021)

FIA Business School

MBA em Negócios Internacionais, International Business · (2010 - 2012)

Universidade Cidade de São Paulo

Bacharelado em Pedagogia, Education · (2015 - 2018)

Centro de Estudos Psicanalíticos

Psicanalista, Psicanálise · (2013 - 2015)



Universidade Presbiteriana Mackenzie
Bacharelado em Administração e Comércio Exterior - (2007 - 2010)

Page 5 of 5

p. 61



SMECAP202504951

Contact

www.linkedin.com/in/paulosilveira
(LinkedIn)

Top Skills

Team Leadership
Java
Product Management

Languages

Portuguese (Native or Bilingual)
French (Professional Working)
English (Professional Working)
Russian (Limited Working)

Publications

Introdução à Arquitetura de Design
de Software

Lógica de programação: Crie
seus primeiros programas usando
Javascript e HTML

Java 8 Prático: Lambdas, Streams e
os novos recursos da linguagem

Paulo Silveira

CVO do ecossistema Alura FIAP PM3
São Paulo, São Paulo, Brazil

Summary

Chief Vision Officer do ecossistema Alura FIAP PM3, grupo que ajudou a confundir. Capacitamos tecnicamente pessoas para programarem, desenharem e criarem software e produtos digitais, formando um vínculo com a comunidade. Hoje ajudamos alunos, alunas, carreiras e empresas a passarem pelas dores da tal da transformação digital. Somos 2000+ colaboradores e colaboradoras.

Meu desafio é costurar uma estratégia de longo prazo, através de uma visão junto ao mercado, estudantes, clientes e empresas que respiram tecnologia (sim, muito código, AI e dados).

Hoje em dia a Alura faz parte desse ecossistema amplo, junto da FIAP e da PM3, passando também pelo ensino básico e médio em pensamento computacional. O objetivo é aprimorar a vida e a carreira das pessoas com educação em tecnologia, através de diferentes produtos, métodos e escolas.

Participo ativamente da cena de tecnologia em São Paulo, com criação direta de eventos e podcasts (Like a Boss e Hipsters). Sou investidor anjo em quase 40 startups e alguns fundos de VC.

Se você gosta de universo hipster de startups e produtos mas tem o pé no chão, estou sempre em busca de novos talentos, em especial se já conhece bem o nosso trabalho e posicionamento.

Experience

Alura

11 years 8 months

CVO Ecossistema Alura FIAP PM3
February 2025 - Present (1 month)

Page 1 of 2



CEO e Co-fundador
July 2017 - February 2025 (7 years 8 months)
São Paulo Area, Brazil

Product Manager
July 2013 - July 2017 (4 years 1 month)

Caelum
Diretor Executivo
March 2004 - July 2017 (13 years 5 months)

Casa do Código
Founder and Editor
August 2012 - December 2015 (3 years 5 months)

Sun Microsystems
Instructor
October 2002 - June 2004 (1 year 9 months)

Commworld
Internship as a software developer
November 2000 - March 2001 (5 months)
Cologne Area, Germany

IBOPE
software developer
2000 - 2001 (1 year)

Education

Alura Cursos Online
Bootcamp Data Science Aplicada 2021 · (2020 - 2021)

Universidade de São Paulo
Masters, Computer Science, Origami Mathematics and Algorithms
· (2003 - 2007)

USP - Universidade de São Paulo
bachelor, Computer Science · (1998 - 2002)

Page 2 of 2

p. 63



SMECAP202504951

Contato

www.linkedin.com/in/marcelopaludetto (LinkedIn)

Principais competências

Gestão de equipes
Melhoria contínua de processos
Desenvolvimento web

Marcelo Paludetto Rodrigues

Professor de Programação | Coordenador de Currículo em
Computação | Formação de professores
Curitiba, Paraná, Brasil

Resumo

Sou apaixonado por educação, tenho ensinado e aprendido todos os dias.

Minha formação é na área de engenharia de controle e automação e mestrado em engenharia de automação de sistemas. Entretanto, me descobri na educação.

Comecei minha jornada profissional sendo professor de robótica educacional e programação na educação básica e desde então não sai mais.

Atualmente, sou especialista de conteúdo na área de programação e pensamento computacional na Alura e meu foco é: criar conteúdo alinhados aos currículos da BNCC e da Alura start. Recentemente, assumi uma posição de liderança para coordenar o time de suporte educacional.

Tenho também experiência em outras áreas. Eu participei da implementação do projeto de ensino de programação de escala estadual chamado Edutech, sendo analista de projetos. Para além disso, também fui formador de professores e professoras de programação e pensamento computacional na qual conduzi durante alguns anos encontros semanais síncronos e eventos presenciais para redes estaduais de educação.

Experiência

Start by Alura

4 anos 1 mês

Instrutor Especialista

março de 2024 - Present (1 ano)

Curitiba, Paraná, Brasil

Instrutor

Page 1 of 3



janeiro de 2023 - março de 2024 (1 ano 3 meses)
Curitiba, Paraná, Brasil

Pessoa instrutora responsável por criar conteúdo sobre ensino de programação e tecnologia digital na educação básica tanto para estudantes quanto profissionais de educação.

Analista de projetos
fevereiro de 2021 - fevereiro de 2023 (2 anos 1 mês)
Curitiba, Paraná, Brasil

Desenvolve a formação continuada dos professores e professoras do programa Edutech, da disciplina de Programação e Tecnologia Computacional (PTC) da Educação de Tempo Integral e de Pensamento Computacional do Novo Ensino Médio. Apoia os envolvidos no projeto em conteúdos técnicos de JavaScript, Scratch, HTML, CSS e Python. Apresenta lives nos canais da SEED para repasse dos conteúdos dos professores e professoras do Novo Ensino Médio e também faz lives para aumentar o engajamento dos estudantes matriculados no Edutech. Apoia a SEED nos canais de comunicação como facilitador entrando em contato com a secretaria de educação, os núcleos regionais de educação, professores, professoras e estudantes. Atualmente, participa na seleção e construção de materiais tanto para os estudantes quanto para os professores da disciplina de Pensamento Computacional no Novo Ensino Médio. Além disso, trabalha na revisão e atualização das trilhas do Edutech e PTC.

Grupo Positivo
Professor
fevereiro de 2020 - fevereiro de 2021 (1 ano 1 mês)
Professor de Tecnologia e Inovação através de Design Thinking para estudantes do ensino médio, nas unidades de Curitiba.

ROBOT Education
Professor
fevereiro de 2018 - fevereiro de 2021 (3 anos 1 mês)
Curitiba

Professor de Robótica utilizando material Lego Education, trabalhando conceitos Steam. Orientei estudantes na Olimpíada Brasileira de Robótica. Também realizei cursos para a formação de professores de robótica.

Colégio Novo Ateneu
Professor
fevereiro de 2018 - dezembro de 2020 (2 anos 11 meses)

Page 2 of 3



Professor da disciplina de Lógica de Programação para estudantes desde o segundo ano até o sexto ano do ensino fundamental. De modo a ensinar essa disciplina foi utilizado o scratch como linguagem e ambiente de programação.

FUNTEF-PR

Auxiliar Técnico Superior

fevereiro de 2018 - outubro de 2020 (2 anos 9 meses)

Curitiba, Paraná, Brasil

Sistemas aquisição e processamento de sinais e identificação de sistemas em geração de energias renováveis

Grupo Educacional Expoente

Consultor de tecnologia

julho de 2019 - novembro de 2019 (5 meses)

Consultor de tecnologia e apoio para formação de professores para a disciplina de programação e robótica, com Scratch e Arduino.

NAV

Professor

fevereiro de 2017 - dezembro de 2017 (11 meses)

Curitiba

Professor de Robótica e Programação para as escolas, Little Kids, Sion e Imaculada Conceição, no extra-curricular.

Formação acadêmica

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Mestrado, Engenharia Elétrica e Informática Industrial · (2017 - 2019)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Graduação, Engenharia de Controle e Automação · (2012 - 2016)



Contact

www.linkedin.com/in/guilhermezevedosilveira
(LinkedIn)
www.alura.com.br (Company)

Top Skills

Data Science
Python
Teaching

Languages

Korean (Limited Working)
German (Professional Working)
English (Full Professional)
Portuguese (Native or Bilingual)

Certifications

Java SE 7 Programmer I - 100% correct
Java Programmer
Java EE Architect
LPI Linux Essentials - 92.5%
Machine Learning

Honors-Awards

Language
Programming championships
Honorary Reporter

Publications

Introdução a Computação com Ruby
Introdução ao Machine Learning
Java SE 7 Programmer I: O guia para sua certificação Oracle Certified Associate
Java SE 8 Programmer I: O guia para sua certificação Oracle Certified Associate
Swift: Programe para iPhone e iPad

Guilherme Silveira

CIO e cofounder da Alura | Pioneiro em IA e educação
São Paulo, São Paulo, Brazil

Experience

Alura

12 years 5 months

Chief Innovation Officer e Co-founder
July 2017 - Present (7 years 8 months)

Director of Education and Innovation, Founder
October 2012 - July 2017 (4 years 10 months)
São Paulo Area, Brazil

Caelum

Founder

January 2004 - October 2012 (8 years 10 months)

Mundo Java

Magazine Editor
2005 - 2010 (5 years)

Communications World, Germany

Software Engineer
July 2001 - April 2003 (1 year 10 months)

Education

Escola Técnica Federal de São Paulo
High School Diploma, Edifications · (1996 - 1999)

USP - Universidade de São Paulo
Bachelor's Degree, Applied Mathematics · (2001)



Contato

www.linkedin.com/in/ana-karoline-caitano-a141a3145 (LinkedIn)

Principais competências

Comunicação
Trabalho em equipe
Criatividade

Ana Karoline Caitano

Educação | Alumni Ensina Brasil | Professora | Materiais didáticos |
Formação de Professores
Recife, Pernambuco, Brasil

Resumo

Graduada em Ciências biológicas, Doutora em Biotecnologia e Licenciada em Matemática. Desenvolveu pesquisas relacionadas ao desenvolvimento de produtos de interesse biotecnológico, principalmente enzimas e prebióticos. Atua como professora de Ciências e Matemática, revisora de materiais didáticos e com formação de professores.

Experiência

Alura

Coordenador
agosto de 2023 - Present (1 ano 7 meses)
Coordenadora de Formação na Alura Start

Geekie

2 anos 9 meses

Designer Pedagógica

janeiro de 2022 - agosto de 2023 (1 ano 8 meses)

Produção de materiais pedagógicos que contribuam para a visibilidade da proposta pedagógica do Geekie One.

Desenvolvimento de soluções com uma visão pedagógica ampla, eficiente e alinhada

aos pilares pedagógicos do Geekie One.

Facilitação de formações relacionadas à proposta pedagógica do Geekie One, concepção do material e práticas de ensino-aprendizagem.

Consultora educacional

dezembro de 2020 - janeiro de 2022 (1 ano 2 meses)

Captação de escolas parceiras

Implantação pedagógica do Geekie One

Secretaria de Educação de Petrolina

Professora de Ciências e Matemática

Page 1 of 3



fevereiro de 2019 - janeiro de 2021 (2 anos)
Petrolina, Pernambuco, Brasil

Professora de Ciências e Matemática dos anos finais do Ensino Fundamental.

Vozes da Educação

Revisora de material didático
junho de 2020 - dezembro de 2020 (7 meses)
Recife

Revisora de língua portuguesa e regras de ABNT em materiais pedagógicos de apoio, com foco para a Educação Básica.

Associação Nova Escola

Preparadora de texto
julho de 2020 - novembro de 2020 (5 meses)
São Paulo, Brasil

Análise e validação de material didático impresso com foco no Componente Curricular de Matemática dos Anos Iniciais.

Acompanhamento e precisão técnico-pedagógica em parceria com os professores autores.

Secretaria de educação do Carpina

Professor
fevereiro de 2018 - dezembro de 2018 (11 meses)
Carpina, Pernambuco, Brasil

Professora de Ciências e Matemática

UNCISAL - Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas

Professor
setembro de 2018 - setembro de 2018 (1 mês)
Maceió, Alagoas, Brasil

Professora do módulo de metodologia da pesquisa no curso de especialização em gestão hospitalar pública

LABTECBIO

Aluno pesquisador
julho de 2010 - fevereiro de 2018 (7 anos 8 meses)
Recife, Pernambuco, Brasil

Pesquisadora na área de biotecnologia

Universidade de Aalborg
Pesquisador visitante



outubro de 2016 - julho de 2017 (10 meses)
Aalborg, Jutlândia do Norte, Dinamarca

Pesquisadora na área de Biotecnologia

CEB - Centro de Engenharia Biológica
Pesquisador visitante
maio de 2015 - agosto de 2015 (4 meses)
Braga, Portugal

Pesquisadora na área de Biotecnologia

Universidade Federal de Pernambuco
Professor
junho de 2014 - maio de 2015 (1 ano)
Recife, Pernambuco, Brasil

Tutora presencial do 1º curso de especialização semipresencial em Educação
em Direitos Humanos

Formação acadêmica

MBA USP/Esalq
Gestão de Projetos · (agosto de 2020 - setembro de 2022)

Claretiano - Rede de Educação
Licenciatura em matemática · (2019 - 2020)

Faculdade Geremário Dantas
Complementação pedagógica em biologia · (2018 - 2019)

Universidade Federal Rural de Pernambuco
Doutorado em Biotecnologia · (2014 - 2018)

Universidade Federal Rural de Pernambuco
Bacharelado em Ciências biológicas · (2009 - 2013)



Contato

[www.linkedin.com/in/
amandairizaga](https://www.linkedin.com/in/amandairizaga) (LinkedIn)

Principais competências

Docência

Gestão de pessoas

Languages

Inglês (Full Professional)

Certifications

EFSET English Certificate (C1
Advanced)

General English Program (GV6
Intermediate 3)

Amanda Irizaga

Coordenadora de Conteúdo e Currículo | Tecnologia Educacional |
EdTech | Setor Público
Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Resumo

Sou uma profissional apaixonada por unir a tecnologia à educação acreditando no potencial transformador dessa sinergia. Graduada na área de Computação e com uma Pós-graduação em Gestão de Pessoas, minha trajetória de uma década tem sido dedicada a fortalecer o ensino por meio da integração de tecnologia e métodos ativos de aprendizagem.

Atualmente, lidero o time de Conteúdo na Alura Start, uma solução inovadora para o ensino de computação na Educação Básica. No âmbito desse papel, minha atuação abrange desde o apoio ao desenho curricular alinhado às diretrizes oficiais até o acompanhamento do desenvolvimento de trilhas, centrado no processo de aprendizagem do estudante.

Ao longo de minha jornada, pude perceber a importância de uma abordagem holística na educação, onde a tecnologia se torna uma aliada no processo de aprendizagem, transformando vidas e ampliando horizontes.

Estou sempre em busca de novos desafios e oportunidades para contribuir com minha expertise na integração entre tecnologia e educação, visando sempre o desenvolvimento e crescimento contínuo de estudantes e professores.

Experiência

Start by Alura

2 anos 11 meses

Coordenadora de Conteúdo e Currículo
março de 2023 - Present (2 anos)

Atualmente lidero o time de Conteúdo e Currículo da Alura Start, esta que é uma solução para o ensino de computação na Educação Básica.

Dentro do meu escopo de trabalho, estão algumas das atividades abaixo:



- Apoiar o desenho e concepção do currículo de computação da Educação Básica respeitando as diretrizes dos documentos oficiais norteadores (BNCC e Itinerário Formativo)
- Acompanhar o processo de desenvolvimento dos cursos e trilhas (desde a concepção até sua publicação)
- Acompanhar de forma transversal, ações e projetos pedagógicos tais quais avaliação, formação de professores e materiais de apoio
- Criar indicadores de avaliação constante dos cursos
- Gerir equipe de alta performance e processos da elaboração de conteúdos
- Definir rotinas de trabalho junto à equipe em conversas semanais (individuais e em time).
- Conversas de alinhamento para compreender feedbacks e necessidades de professores e profissionais da educação sobre o ensino de computação.

Produtora de Material Didático e Leitura Técnica
abril de 2022 - março de 2023 (1 ano)

Enquanto produtora de conteúdo, participei da criação de aulas para os alunos do 8º, 9º ano e Ensino Médio do Paraná. Estas aulas fornecem o suporte para os professores e direcionamentos para os estudantes realizarem as aulas de acordo com os objetivos estabelecidos pela BNCC. Além disso, o planejamento e criação dos exercícios de fixação do conteúdo também fez parte das minhas atribuições.

Enquanto revisora técnica, participei da construção e validação das aulas, trazendo melhorias e resultando na implementação destas, nas escolas. O conteúdo referente às aulas diversifica entre: JavaScript, HTML, CSS e correlatos.

Senac São Paulo

Docente - Curso Técnico de Tecnologia da Informação
agosto de 2022 - março de 2023 (8 meses)

Americana, São Paulo, Brasil

- Responsável por lecionar as unidades curriculares do Curso Técnico de Informática (faixa etária 16+)
- Criação de conteúdo didático nas áreas de: desenvolvimento web (HTML/CSS/JS), banco de dados, desenvolvimento com C# e outros.
- Criação de listas de exercícios e atividades avaliativas semanais.
- Desenvolvimento de atividades computacionais lúdicas(offline) orientada a conceitos trabalhados em sala de aula.

BYJU'S FutureSchool Brasil

Page 2 of 5



Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro
Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Ensino

Subject Matter Expert - Logic & Coding
maio de 2021 - julho de 2022 (1 ano 3 meses)

Atuando como Especialista de Conteúdo em uma EdTech Indiana, fui responsável pela consistência e manutenção do Material Didático utilizado por professoras e estudantes das categorias de aulas individuais e em grupo. O conteúdo referente às aulas diversificava entre: JavaScript, Banco de dados, Game Design e correlatos.

A fim de garantir a qualidade do material didático, bem como suprir as diferentes demandas das professoras no que se refere às especificidades das aulas, algumas das tarefas designadas a mim, foram:

- Leitura técnica (código e localização) dos documentos de aula, provendo melhorias e soluções que conversam com o estilo de aula adotado no Brasil.
- Criação e edição de material em vídeo para suporte pós aula dos estudantes.
- Criação e Implementação de capacitações das professoras que lecionavam no modelo de aulas em grupo, com o intuito de facilitar e apresentar dinâmicas que auxiliam na aprendizagem do conteúdo.
- Criação e Implementação do projeto TechTeachers. Este projeto tinha como objetivo, acompanhar o desenvolvimento das professoras e solucionar dúvidas dos mais diversos conteúdos de lógica e programação, em formato de vídeo e/ou texto para auxiliá-las ao longo das aulas.

Happy Code
Coordenadora pedagógica
maio de 2018 - 2021 (3 anos)
Campinas e Região, Brasil

Enquanto Coordenadora, era de minha responsabilidade a gestão da equipe de professores da franquia, bem como o acompanhamento das atividades extracurriculares nas escolas parceiras.

Algumas das atividades específicas executadas, podem ser resumidas abaixo:

- Acompanhamento das atividades diárias e mensais da equipe de professores.
- Definição de grade curricular e calendário de eventos da franquia e parceiros.
- Geração de valor e maior envolvimento dos pais em relação às atividades extracurriculares dos alunos.
- Retenção de alunos, através do acompanhamento pedagógico individual.
- Criação e edição de tutoriais em vídeo como facilitador de comunicação (apresentações institucionais, suporte ao professor e aluno, atividades extras).
- Criação de aulas demonstrativas para captação de parcerias.

Page 3 of 5



SMECAP202504951

Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro
Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Ensino

Ctrl+Play

Professora de Programação

janeiro de 2017 - maio de 2018 (1 ano 5 meses)

Campinas, SP

Como professora, era responsável por lecionar para turmas com faixa etária de 6 a 17 anos. As aulas consistiam no ensino de programação, lógica e robótica, utilizando-se dos mais variados softwares de criação e desenvolvimento. Enquanto professora, meu objetivo era desenvolver as habilidades dos alunos e prepará-los para os desafios do século XXI, fazendo uso de ludicidade, criatividade e dinamismo durante as aulas. Ao longo da minha experiência, pude me envolver com diferentes demandas, algumas, que destaco abaixo:

- Criação de propostas educacionais voltadas ao ensino de programação através dos seguintes softwares: Minecraft, Unity, Construct, Scratch, RPG Maker, Arduino e outros.
- Produção de Material Didático para utilização na rede de franquias.
- Leitura Técnica de Material Didático (código e localização).
- Planejamento de oficinas de aprendizagem e eventos temáticos.

Code Club Brasil

Instrutora de Programação

fevereiro de 2013 - 2016 (3 anos)

Santa Catarina

Através da iniciativa global Code Club, pude vivenciar uma imersão completa na área de programação e ensino. Ao aplicar, na prática, os conceitos aprendidos ao longo da faculdade e incentivar mais alunos a seguir a carreira em ciências exatas.

No que diz respeito às especificidades dessa imersão, algumas delas se destacam:

- Ensino de Programação, Lógica e Robótica para estudantes do ensino fundamental I, II e médio nas escolas públicas de Santa Catarina.
- Criação de Material Didático e apostila de exercícios para suporte aos alunos em momentos assíncronos.
- Criação e implementação de capacitações para professores da Rede Pública de Santa Catarina.

Formação acadêmica

Universidade Anhembi Morumbi

Page 4 of 5

p. 74



SMECAP202504951

Pós-graduação Lato Sensu - Especialização, Estratégias de
Aprendizagem · (janeiro de 2024)

MBA USP/Esalq

Pós-graduação Lato Sensu - MBA, Gestão de Pessoas · (2023)

Universidade Federal de Santa Catarina

Bacharelado, Tecnologias da Informação e Comunicação · (2016)



Contact

www.linkedin.com/in/adrianoalmeida7 (LinkedIn)
www.alura.com.br (Company)

Top Skills

Scrum
Sales Management
Java

Languages

English (Native or Bilingual)
French (Native or Bilingual)
Spanish (Full Professional)
Portuguese (Native or Bilingual)

Certifications

SCJP
SCWCD
FCE - First Certificate in English - B2
DELFI - Diplôme d'études en langue française - B2

Publications

SEO Prático: Seu site na primeira página das buscas
Lógica de Programação: Crie seus primeiros programas usando Javascript e HTML

Adriano Almeida

COO e Co-fundador da Alura | Alura para Empresas | Board Member
| Investor
São Paulo, São Paulo, Brazil

Summary

As the Chief Operating Officer at Alura, I lead the business and sales strategy of the largest online platform for technology education in Brazil. With over 10 years of experience in technology and education, I am passionate about enabling people and organizations to develop the skills and competencies they need to succeed in the digital world.

My career journey has been diverse and transdisciplinary, from software development to teaching, from co-founding a company to writing books, from podcasting to theater. I leverage these skills every day to create high-performance teams, foster a culture of innovation and learning, and deliver value to our customers and partners. I also invest in and advise other education startups, such as Medway, that share my vision of transforming education through technology.

Experience

Alura

16 years 10 months

Chief Operating Officer

July 2022 - Present (2 years 8 months)

São Paulo, Brazil

• Alura para Empresas: Educação Corporativa em Tecnologia

Chief Commercial Officer (CCO)

February 2021 - July 2022 (1 year 6 months)

São Paulo, Brazil

Diretor Comercial

January 2017 - February 2021 (4 years 2 months)

Gerente de Vendas e Customer Success

April 2015 - January 2017 (1 year 10 months)

Page 1 of 2



São Paulo Area, Brazil

Desenvolvedor e Instrutor
May 2008 - April 2015 (7 years)
São Paulo, Brazil

Endeavor
Scale-Up Endeavor Outliers 2022
January 2022 - Present (3 years 2 months)

Medway | Educação Médica
Investidor
March 2022 - Present (3 years)

Cursos PM3
Board Member
June 2021 - Present (3 years 9 months)

Casa do Código
Fundador e Autor
February 2012 - Present (13 years 1 month)
São Paulo Area, Brazil

Secretaria da Saude do Estado de Sao Paulo
Analista de Sistemas
January 2006 - May 2008 (2 years 5 months)

Education

Columbia Business School
Mergers and Acquisitions - Executive Education · (August 2024 - August 2024)

Insper
Master of Business Administration - MBA · (2019 - 2020)

Hyper Island
Digital Acceleration · (2018 - 2018)

FIAP
Sistemas de informação, Sistemas de Informação · (2004 - 2008)

Page 2 of 2

