

DECLARAÇÃO DE EXCLUSIVIDADE

À Secretaria de Educação Municipal,

Por meio desta, a **Experiências Inteligentes**, empresa com sede em Av. dos Maracanãs, 213, Sala 201, Bairro Pedra Branca, Palhoça, SC, CEP: 88137-200, inscrita no CNPJ sob o número 36.072/500-0001-86, declara que o **Aventureiros da Programação** é uma solução educacional exclusiva, desenvolvida, comercializada e distribuída unicamente por nossa equipe. Este documento tem como objetivo fundamentar a exclusividade do produto, assim como justificar seu custo-benefício diante das necessidades educacionais atuais e legislações vigentes.

Identificação do Produto

Nome do Produto: Aventureiros da Programação

Categoria: Programa Educacional Transmidiático e Gamificado com

Foco: Pensamento Computacional e Competências Socioemocionais

Fornecedor Exclusivo: Experiências Inteligentes

Público-Alvo: Estudantes de 9 a 14 anos (Ensino Fundamental II)

Objetivo: Desenvolvimento de habilidades de pensamento computacional, socioemocionais e liderança digital.

Características Únicas do Produto

O programa **Aventureiros da Programação** possui características exclusivas que o diferenciam de quaisquer outras propostas existentes no mercado. São elas:

1. Integração Inovadora de Competências

- O programa combina **pensamento computacional, competências socioemocionais e empreendedorismo** em uma única experiência educativa, o que não é encontrado em nenhum outro produto.

- Atende diretamente às **diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, especialmente no campo da Cultura Digital, e às disposições do **PARECER CNE-CEB Nº 02-2022**, que torna obrigatório o ensino de computação na educação básica.

2. Estruturação Gamificada e Transmidiática

- A narrativa é baseada em um **livro de desafios**, dividido em **40 missões gamificadas**, que conectam atividades analógicas e digitais de forma inédita. Não existe nenhum material didático dessa natureza sobre essa temática no Brasil
- Inclui recursos físicos, com mais de 226 cartas, 45 *stickers* e 72 insígnias para marcação de resultados e 4 tabuleiros inseridos no livro. Não existe nenhuma experiência similar a essa no Brasil.
- Mais de 10 estúdios criados no Scratch.
- Mais de 15 programas estruturados no Scratch para o aprendizado dos estudantes.
- Diversas atividades curadas na plataforma do Code.org para o aprendizado dos estudantes.

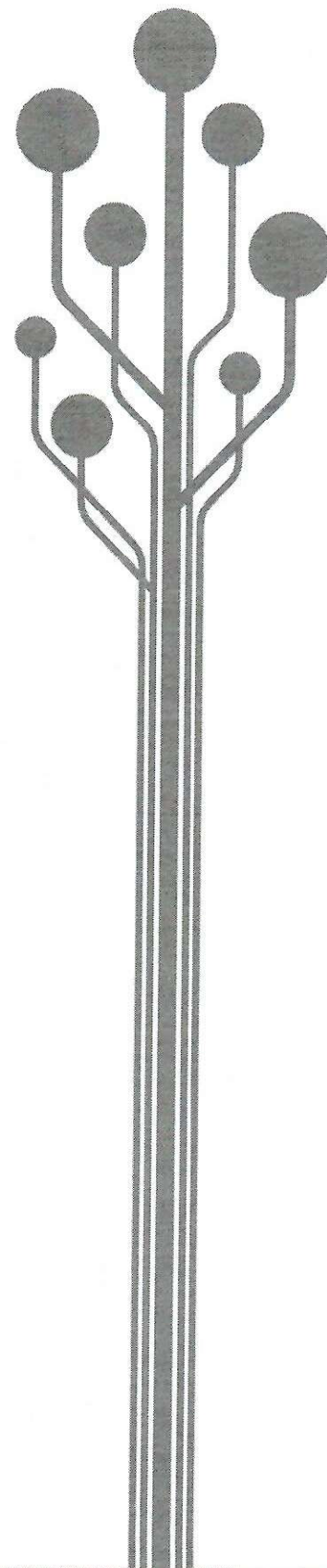
A experiência foi desenhada de forma totalmente personalizada com foco em criar algo inédito que possibilitasse um aprendizado diferente, visível e significativo para os estudantes. É o primeiro material didático que reúne em um único produto storytelling (aprendizado apresentado a partir de uma literatura), jogos, gamificação, aprendizado técnico e socioemocional e interações transmidiáticas, no universo impresso e on-line. E para todas essas atividades apresenta material de apoio aos professores, em todas as etapas.

3. Alinhamento à Legislação e Demandas Educacionais Recentes

- É o único produto do mercado, como material didático, com as características anteriormente descritas que atende integralmente à **Lei Nº 14.533/2023 - Política Nacional de Educação Digital**, promovendo formação em pensamento computacional e cidadania digital.
- Atende à demanda de implementação de **programação desplugada e plugada**, conforme orientações da BNCC e do Parecer CNE-CEB Nº 02-2022.

4. Materiais e Recursos Exclusivos

- **Portal Online:** Acesso ao site oficial (www.aventureirosdaprogramacao.com.br) com conteúdos



exclusivos, incluindo guias práticos, desafios adicionais e suporte pedagógico.

- **Estúdios no Scratch:** Mais de 15 estúdios criados exclusivamente para apoiar as missões, permitindo que estudantes desenvolvam projetos personalizados.
- **Manuais Práticos:** 15 manuais detalhados para utilização do Scratch, cobrindo desde conceitos básicos até projetos avançados.
- **Jogos de Cartas e QR Codes:** Recursos interativos para conectar o aprendizado analógico e digital de forma envolvente.

5. Design Exclusivo e Personalizado

- Cada elemento do programa, desde a narrativa até os materiais físicos e digitais, foi desenvolvido exclusivamente pela equipe envolvida. A elaboração dos personagens foi realizada por cartunista especializado e as imagens personalizadas conforme os estudos realizados para atender os aprendizados de pensamento computacional e das competências socioemocionais. Não existem produtos ou serviços similares no mercado brasileiro que integrem essa abordagem multidimensional.

Evidências de Atendimentos às Necessidades Educacionais

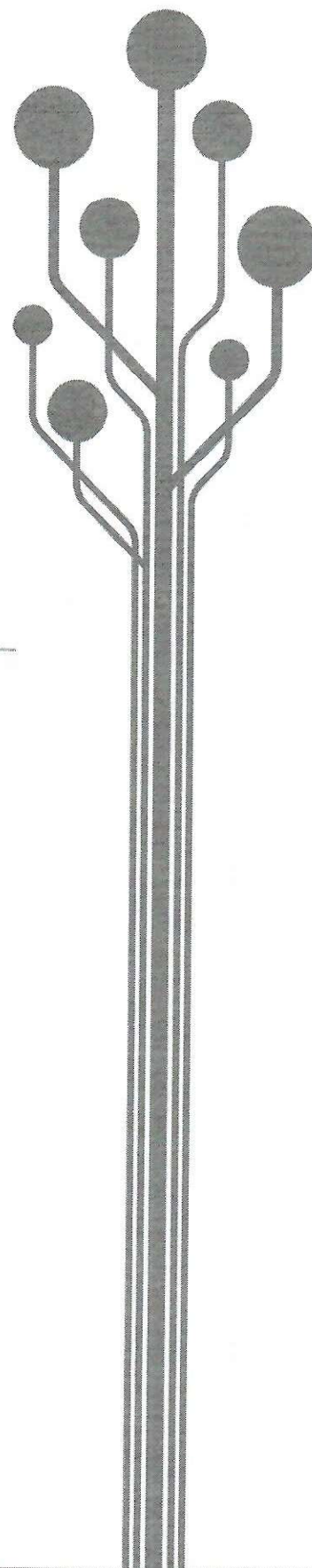
Aderência à BNCC e Legislação

- O programa aborda competências fundamentais da BNCC, como:
 - **Competência Geral 5 (Cultura Digital):** Utilização crítica, ética e criativa das tecnologias digitais.
 - **Competência Geral 2 (Pensamento Crítico):** Resolução de problemas e construção de soluções inovadoras.
 - **BNCC Computação:** Anexo do Parecer CNE-CEB Nº 02-2022

Desenvolvimento de Competências

O programa é desenhado para promover:

- **Pensamento Computacional:** Abstração, decomposição, reconhecimento de padrões, laços de repetição e condicionais.
- **Habilidades Socioemocionais:** Colaboração, criatividade, empatia, resiliência, autoconhecimento e resolução de problemas.



- **Cidadania Digital:** Liderança digital, segurança on-line e consciência crítica sobre o uso da tecnologia.

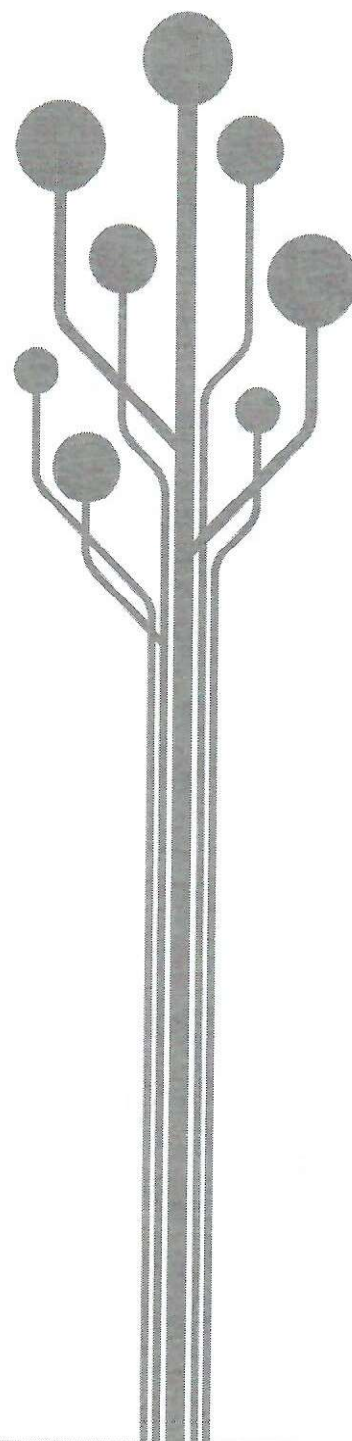
○

Impacto Prático e Educacional

- **Preparação para o Futuro:** Desenvolve habilidades técnicas e socioemocionais necessárias para o século XXI, como programação, liderança digital e resolução de problemas.
- **Inclusão Digital:** Oferece uma solução acessível e prática para a implementação de pensamento computacional em escolas públicas.
- **Desenvolvimento Integral:** Integra competências técnicas e emocionais em uma experiência única, promovendo autonomia, colaboração e criatividade nos estudantes.
- Alinha-se às políticas públicas de educação digital.

Para a elaboração dos desafios propostos foi realizado um amplo estudo da maioria dos frameworks das habilidades socioemocionais, dentre eles: Big Five, Entrecomp, OMS, OIT, KIPP, Comunidade Europeia, dentre outros. A partir desse estudo foram definidas 20 habilidades essenciais para desenvolvimento, junto aos estudantes, do ensino fundamental e os desafios foram projetados com foco em provocar interações e experiências que levem os estudantes a conquistá-las. As habilidades criteriosamente selecionadas são:

- Abertura para novas experiências
- Autoconfiança
- Autoconhecimento
- Autocontrole
- Colaboração
- Comunicação
- Criatividade
- Curiosidade Investigativa
- Disciplina
- Empatia
- Fome por novos conhecimentos
- Generosidade
- Gentileza
- Pensamento Crítico
- Persistência
- Resiliência
- Resolução de Problemas



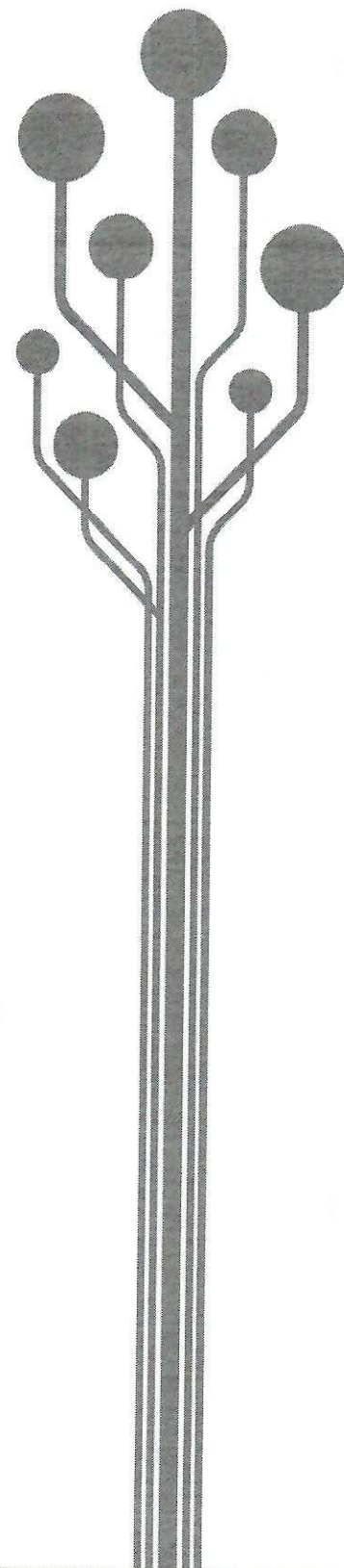
- Respeito
- Sensibilidade
- Tolerância

Valor do Produto

O valor do KIT Aventureiros da Programação contempla a entrega completa de todos os itens da experiência que estão listados abaixo:

- 01 livro impresso com missões gamificadas;
- 4 Jogos de cartas para serem usados em conjunto com as missões do livro:
 - Missão 10:
 - 29 cartas da "Jogada de Mestre";
 - 48 cartas de "Curiosidades";
 - 18 cartas do "Você Sabia?";
 - Missão 24:
 - 46 cartas hexagonais com QR Code que estão em cartelas destacáveis.
 - Missão 29:
 - 35 cartas sobre cidadania digital;
 - 36 marcadores com a imagem do Guia Virtual que estão em cartelas destacáveis;
 - 36 marcadores com a imagem do Vilão da História que estão em cartelas destacáveis.
 - Missão 39:
 - 9 cartas de vilões;
 - 41 cartas de habilidades.
- 40 adesivos para as missões propostas;
 - 4 insígnias especiais usadas na finalização de cada uma das partes da aventura;
 - Uma insígnia de Aventureiro da Programação.
- Site de apoio aos desafios:
www.aventureirosdaprogramacao.com.br
- Estúdio de Programação na Plataforma do Scratch;
- Curadoria de atividades no Code.org;
- Curadoria de ferramentas digitais e conteúdos educacionais transversais;
- Planejamento de aplicação das 40 missões do livro.

Neste link é possível visualizar o material didático completo:

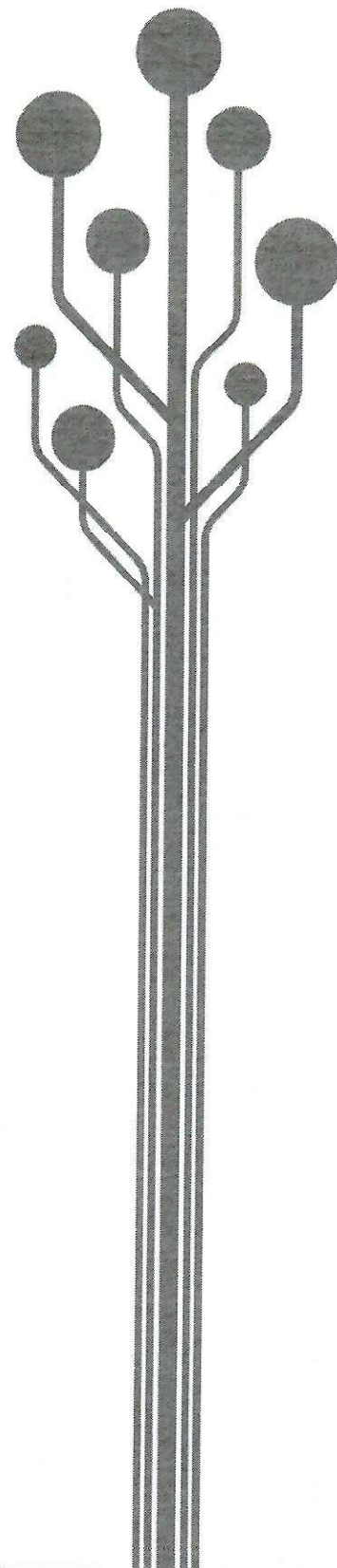


<https://bit.ly/ap-md>

Considerando que não existe nenhum produto no Brasil ou mesmo no exterior para a comparação de valores, apresentamos itens que são entregues no livro de forma individual para se ter uma ideia da comparação dos valores.

Dados pesquisados na data de janeiro de 2025:

1. Mood: Jogo sobre comportamento e bem estar: Valor do Jogo R\$ 112,00
https://moodpsi.com.br/produto/autos-um-jogo-sobre-si-mesmo/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAk28BhB0EiwAM001TW-hLRgnSMzUsGP1a0-IXxv8HOoVQePdainSEOwv5GN_I8ygh4hMVhoCUggQAvD_BwE
2. Ito: Jogo cooperativo para trabalhar a colaboração e a lógica: Valor R\$ R\$ 129,00
https://www.amazon.com.br/Meeple-BR-1-ito/dp/B0D6CZK46Z/ref=asc_df_B0D6CZK46Z/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=709857019392&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=9824403019457754190&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvllocphy=9102225&hvtargid=pla-2316334105183&psc=1&mcid=43b27fc4fe3730b082458e484a88e6d4&gad_source=1
3. É Lógico: Jogo para aprendizado dos conceitos básicos de lógica. Valor R\$ 72,00
https://www.lojagrow.com.br/jogo-e-logico/-p?idsku=2329&utm_source=googleshopping&gad_source=1&gclid=EA1aIqobChMlte3jtcSOiwMV5SVECB3Plje-EAQYAiABEgQLQXfD_BwE
4. Programando com Scratch: Livro convencional sobre Aprendizado de programação com 50 páginas: Valor R\$ 380,52
https://www.amazon.com.br/Programando-com-Scratch-hist%C3%B3rias-interativas/dp/1694650383/ref=pd_sim_d_sccl_1_1/135-2664788-2814702?pd_rd_w=gFBSO&content-id=amzn1.sym.8555f615-361b-42f7-96c4-206bb8a5174e&pf_rd_p=8555f615-361b-42f7-96c4-206bb8a5174e&pf_rd_r=RJPJF4K74QQMBDSE4MW0&pd_rd_wg=WuTTY&pd_rd_r=daa2caaf-e9fe-44f0-abf3-4cfae6d9f455&pd_rd_i=1694650383&psc=1
5. Pensamento Computacional: De Professor para Professor: Livro com orientações para os professores: Valor R\$ 63,17
https://www.amazon.com.br/Pensamento-Computacional-Professor-Para-ebook/dp/B09CMZJVLN/ref=sr_1_1?mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=25ZEG0BI9N6WJ&dib=eyJ2ljoIMSJ9.8ZYrUD093e_LINBlnQ_UgnrzSvvf9056x9MC1hAjcCm0cYvHzKrSbrGkug-Klm4vN-zVpBDSEaQ60J_HCxUAWc8

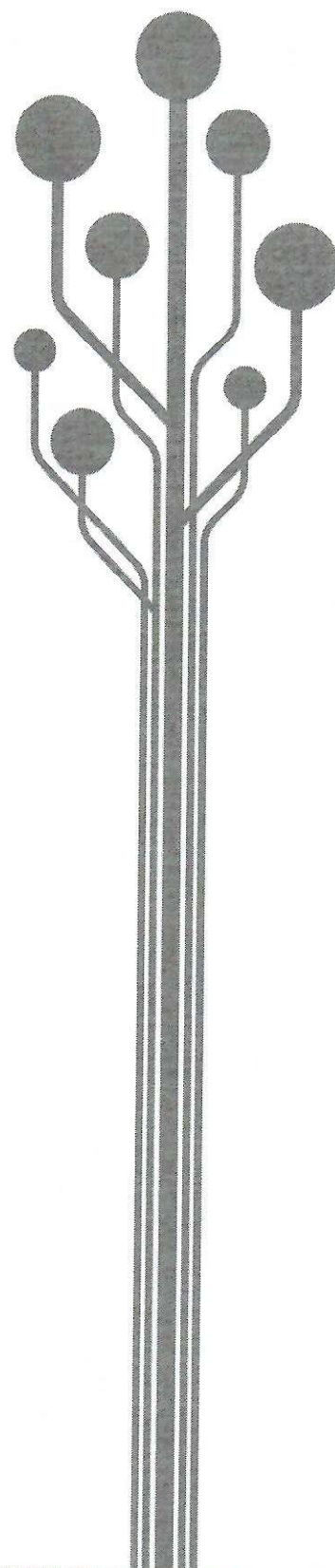


vYc91vblhC_rfVwQlyVEWW2MBF36Ygcs-Oyhmpn5VlfncuyyoJIOF
quR70bGnNPo95M5jVScAmpyjom8fHGg-fd0mBAR4_f9m9UHx9V
xo9O15u5QPRiE3p9zeu3DSVx86GAbra-GcoQ23kHlbKV4.YJjUZ
CQUVRUHxIwG3-VWYutVOHHIMJPm4hXwLyN6FaQ&dib_tag=se
&keywords=Pensamento+computacional+para+os+professores&q
d=1737728678&s=books&sprefix=pensamento+computacional+pa
ra+os+profess%2Cstripbooks%2C388&sr=1-1

Apenas analisando as referências acima se tem a clareza de que o custo benefício do investimento no produto didático Aventureiros da Programação é extremamente relevante. Todos os produtos citados do item 1 a 5 são entregues dentro da experiência de uma forma integrada, tendo-se ainda a curadoria de diferentes interações em plataformas de programação para crianças, o desenvolvimento dos estudos e dos programas no Scratch, todos os manuais de apoio para os estudantes elaborarem os seus desafios no Scratch, o planejamento didático para os professores executarem as atividades em sala de aula e a gamificação de todas as etapas. A visualização do produto pode ser realizada neste link: <https://bit.ly/ap-md> e mais detalhes encontram-se no Apêndice dessa justificativa.

A solução completa do aventureiros da Programação é entregue pelo valor de **R\$ 272,00** por estudante, com o uso do material didático destinado a dois anos, o que dá um valor de R\$ 11,33 por mês por estudante envolvido ao longo dos dois anos.

Os itens comparativos anteriormente apresentados somam mais de R\$ 756,00 quando adquiridos separadamente. O **Aventureiros da Programação**, além de oferecer uma experiência integrada e planejada, possui custo significativamente inferior e maior abrangência educacional.



Exclusividade no Mercado Brasileiro

Após análise de mercado, confirmamos que **não existem produtos similares disponíveis no Brasil** que combinem:

1. **Estrutura gamificada e narrativa transmidiática**, com atividades integradas entre o mundo analógico e digital.
2. **Alinhamento integral à BNCC**, ao Parecer CNE-CEB Nº 02-2022 e à Lei Nº 14.533/2023.
3. **Conexão prática com plataformas reconhecidas internacionalmente** (Code.org e Scratch), potencializando o aprendizado.
4. Recursos exclusivos, como estúdios no Scratch, manuais práticos e portal de apoio.
5. Proposta pedagógica integrada para o desenvolvimento de habilidades digitais e socioemocionais.

Declaração Final: Reiteramos que o **Aventureiros da Programação** é uma solução única, exclusiva e sem concorrência direta no mercado brasileiro, desenvolvido com o objetivo de atender às necessidades educacionais atuais e futuras, com custo-benefício comprovado, que atende de forma singular às demandas da Base Nacional Comum Curricular e da legislação vigente. A exclusividade é garantida pela originalidade de sua narrativa, materiais, metodologia e alinhamento estratégico às necessidades educacionais do século XXI.

Estamos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se façam necessários.

Palhoça/SC, Janeiro de 2025

Atenciosamente,


Experiências Inteligentes
CNPJ: 36.072.500/0001-86
Carlos Alberto Ceccon
Contato: 48 99131 7496 -
carloscecon@gmail.com