

ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA

Eu, WILCK BATISTA LEANDRO, PRESIDENTE, ATESTO, para fins de formalização de Termo de Fomento no âmbito do Ministério do Esporte - MESP, que INSTITUTO VENCEDOR, inscrito(a) no CNPJ sob o nº 10.573.205/0001-10, situado(a) no Quadra CLN 410 Bloco C, Asa Norte, Brasília - DF, 76, SALA, CEP 70865530, possui capacidade técnica e operacional para executar o objeto apresentado na Proposta nº 27967/2025, em atendimento ao art. 33, inciso V, da Lei 13.019 de 2014 e art. 89, inciso XI, da Lei nº 15.080 de 30 de dezembro de 2024 (LDO 2025), considerando as experiências adquiridas na(s) execução de projeto(s)/ação(es) na(s) área(s) esportivo/educacional/social, devidamente especificada(s) no Histórico anexo.

O(s) projeto(s)/ação(es) descrito(s) foi(ram) executado(s) com qualidade, não existindo, até a presente data, fatos que desabonem a conduta e a responsabilidade da entidade com as obrigações assumidas, confirmando assim a capacidade técnica e operacional para a execução do que foi proposto.

Brasília/DF, 23 de julho de 2025

WILCK BATISTA LEANDRO
PRESIDENTE

ANEXO

HISTÓRICO

Nome do Projeto/Ação:

ZERO DÚVIDA/OLIMPMAKER SPORTS DF

Entidades Parceiras:

ZERO DÚVIDAS

Número de Beneficiados:

1.000

Data de Início:

04/02/2025

Data de Término:

04/04/2025

Ações/Atividades Desenvolvidas:

Ações/Atividades desenvolvidas Objetivos Específicos:

- Desenvolver habilidades em programação, design, narrativa e robótica;
- Promover o trabalho em equipe e a resolução de problemas;
- Estimular o desenvolvimento de habilidades makers;
- Reduzir a evasão escolar;
- Sistematizar de forma criativa e dinâmica;
- Promover a multiplicação de oportunidades;
- Enriquecer as experiências sociais dos estudantes;
- Estimular a prática de desporto escolar por meio da competição no desenvolvimento tecnológico e por meio de jogos educativos;
- Preparar os jovens para o mercado de trabalho;
- Identificar pontos de melhoria no processo de ensino utilizando tecnologias.

Estruturas Físicas:

VIRTUAL, CELULARES E COMPUTADORES

ANEXO

HISTÓRICO

Qualificação Profissional:

Professor e pesquisador da UFRJ, coordenador do projeto de Desenvolvimento de Jogos

Digitais na Educação, premiado no concurso Inovapps com o jogo Primogo, autor das séries Os Exploradores de Kuont, Matemática em Toda Parte 2. Desenvolveu e coordenou

projetos junto ao Ministério da Educação (MEC), SEEDUC/RJ, CESGRANRIO, FIRJAN e TV

ESCOLA, produzindo materiais digitais e recursos tecnológicos. Avaliador no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) e no Banco Nacional de Itens do INEP. Autor da coleção

Diálogos Docentes do Projeto SESI MATEMÁTICA. Entusiasta do uso de tecnologias na educação e 'aprendedor' apaixonado pelo conhecimento, está sempre em busca de soluções criativas e de impacto para muitas pessoas.

ANEXO

HISTÓRICO

- Documentos Comprobatórios:



Arquivo: Aulas de robótica.jpeg

ANEXO

HISTÓRICO



Arquivo: Aulas olimpmaker.jpg

ANEXO

HISTÓRICO



Archivo: Fotos Robótica.jpg

ANEXO

HISTÓRICO



Arquivo: notebook_sala_de_aula_2.png