

# Caso Geekie: identificando oportunidades sociais e de negócios na educação

Prof. Marcelo Marinho Aidar<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Professor e coordenador adjunto do Centro de Empreendedorismo e Novos Negócios da FGV (FGVCenn)

## Introdução

A disseminação de valores democráticos, especialmente nas sociedades ocidentais, que busca a igualdade de oportunidades e a eliminação das distorções sociais reforça a necessidade de acesso à informação e à educação para toda a população. No Brasil e em diversos outros países, incluindo alguns desenvolvidos, a educação formal, compreendendo os níveis de formação fundamental, ensino médio e superior evolui em ritmo muito lento, deixando de dar respostas às velozes mudanças na sociedade. Mesmo com tanto debate em torno da importância de técnicas mais interativas, que reforçam que os alunos aprendem fazendo, ainda temos o domínio maciço da tradicional aula expositiva e despersonalizada.

O crescente acesso da população geral à Internet, com a popularização dos PCs, notebooks e especialmente smartphones, amplificam a oportunidade de ensino à distância. Milhares de sites e iniciativas de organizações ou indivíduos colocam uma enorme quantidade de conteúdo disponível na Web. A iniciativa do Khan Academy, uma organização educacional sem fins lucrativos criada em 2008 pelo norte-americano Salman Khan, trazida para o Brasil pela Fundação Lemann – em parceria com o Instituto Natura, Instituto Península, o Ismart e a Fundação Telefônica –, é um bom exemplo. Sua missão é oferecer educação de alto nível para qualquer pessoa em qualquer lugar, por meio de vídeo-aulas e plataforma de exercícios online com conteúdo aberto e gratuito. Outro exemplo brasileiro é a criação do Programa FGV Ensino Médio, em 2003, com o objetivo de promover discussões sobre as questões relacionadas ao ensino médio no Brasil, para troca de experiências entre os professores com produção de materiais didáticos e a realização de seminários. Tal programa disponibiliza gratuitamente uma enorme quantidade de conteúdo de ensino médio, por meio digital.

Reconhecendo a importância de se cobrir a carência, especialmente no ensino médio brasileiro, Claudio Sasaki e Eduardo Bontempo criaram a Geekie, justamente com o intuito de permitir que a ampla oferta de conteúdo já disponível possa atingir às necessidades específicas de cada aluno. Segundo Sasaki a proposta não é parecida com a Khan Academy, que massificou o conteúdo ao disponibilizá-lo de forma simples e gratuita na internet. Pelo contrário, a proposta é personalizar. Antes de estudarmos o negócio da Geekie, consideramos de fundamental importância trazer um panorama geral da educação no Brasil e sua comparação com a de outras nações.

## Um Breve Cenário da Educação Brasileira

Nas últimas décadas o Brasil conseguiu resolver bem o problema do acesso da população geral ao ensino, uma vez que quase a totalidades das crianças ingressa no Sistema Educacional. O problema ainda reside nas altas taxas de repetência e de evasão, ainda na educação básica. Para Fernandes (2007) *“um sistema educacional que reprova sistematicamente seus estudantes, fazendo que grande parte deles abandone a escola antes de completar a educação básica, não é desejável, mesmo que aqueles que concluem essa etapa atinjam elevadas pontuações nos exames padronizados. Por seu lado, um sistema em que os alunos concluem o ensino médio no período correto não é de interesse caso eles aprendam muito pouco. Em suma, um sistema ideal seria aquele no qual todas as crianças e adolescentes tivessem acesso à escola, não desperdiçassem tempo com repetências, não abandonassem os estudos precocemente e, ao final de tudo, aprendessem”*.

O Censo Escolar do INEP (2013) apontou uma taxa de reprovação no ensino médio brasileiro de 13,1%, em 2011, maior número desde 1999. Mesmo com esse aumento, o índice pode ser considerado baixo se comparado aos índices da década de 1980. Infelizmente, isso está muito longe de refletir um avanço na qualidade de ensino. *"A evasão vai caindo, mas a reprovação está aumentando, o que significa que o sistema está retendo as pessoas por mais tempo, ou seja, o país tem avançado em sua meta de universalizar o ensino e manter os jovens por mais tempo na escola. O problema é que, ainda que permaneçam mais anos na escola, nem sempre conseguem progredir nos estudos"* (Guerreiro, 2013).

Outros especialistas (Krawczyk, 2009) acreditam que o cenário preocupa já que reprovação e evasão costumam caminhar juntos. Pesquisas indicam que a evasão no ensino médio acontece, em geral, quando o aluno recebe seus resultados, mesmo que parciais, e eles apontam para uma iminente reprovação. Nesse momento ele abandona o curso. Uma das principais causas da evasão é a falta de motivação para ficar na escola e, por outro lado, o interesse em trabalhar e ter o próprio dinheiro.

Para Tais Tavares, professora da Universidade Federal do Paraná (UFPR) *"o repetente em geral é multirrepetente. E por mais que depois de evadir volte para o sistema, isso não significa que o sucesso tenha sido ampliado, porque a repetência não tem gerado bons resultados posteriores"* (Guerreiro, 2013). Isso se confirma pelo fato de que o aluno que evade em geral já não está em série compatível com sua idade. A distorção idade-série, resultado de múltiplas repetências, acaba por desestimular os alunos atrasados que vê seus colegas avançar no programa, enquanto eles vão aumentando seu período de formação. Segundo a professora, atualmente cerca de 10% da população entre 15 e 17 anos que está na escola ainda cursa o ensino fundamental, e por isso já ingressam no ensino médio com a idade distorcida em relação à série. Isso cria uma disposição dentro do aluno de que ele não é capaz. E cria no próprio professor uma expectativa de que aquele jovem é alguém que não aprende.

Esses problemas, obviamente, não nascem no ensino médio. A taxa de reprovação é alta em grande parte porque os alunos vêm do ensino fundamental com deficiências de aprendizagem, ou seja, não sabem os conteúdos e não desenvolveram as habilidades desejadas ao final dessa etapa. Ao entrar no ensino médio têm dificuldades para avançar para um grau maior de complexidade. Os jovens chegam a essa etapa já em uma situação de defasagem de aprendizado, mesmo estando na série adequada à sua idade.

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) de 2009 revela que 90,6% dos jovens de 15 a 17 anos frequentavam a escola, mas a taxa líquida de escolarização nessa faixa etária era de 50,9%, indicando um atraso expressivo em relação à idade-série. Esses jovens com atraso no aprendizado, dificilmente serão tardiamente recuperados. Para se ter uma ideia, ainda que

tenha havido um avanço no em relação ao indicador, o grau de analfabetismo funcional médio no Brasil<sup>2</sup> é de 20%, alcançando 30% na Região Nordeste.

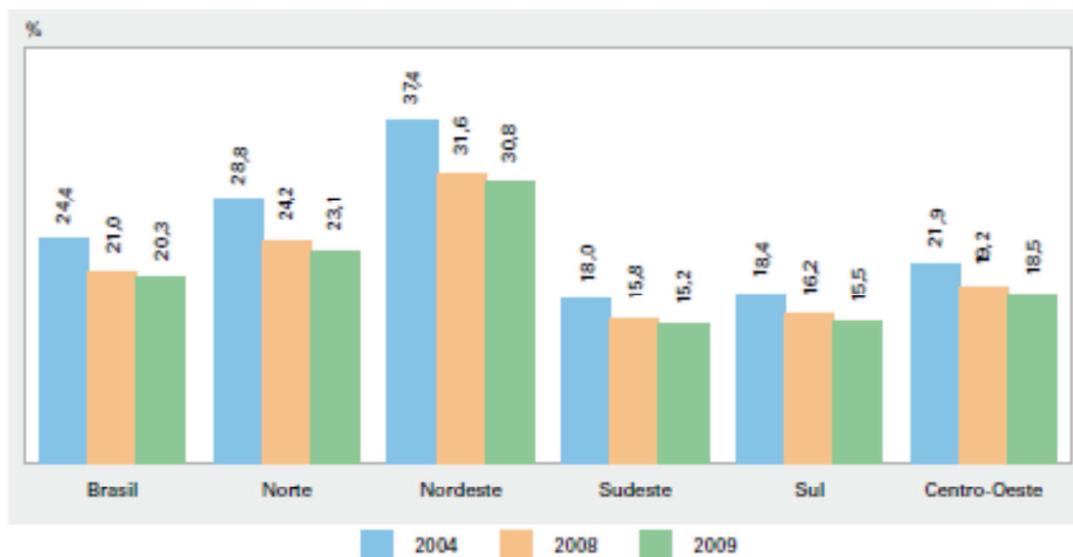


Gráfico 1: Taxa de analfabetismo funcional das pessoas de 15 anos ou mais de idade – Fonte: IBGE – PNAD 2009.

Surge daí um desafio tanto para a rede de ensino público como privado que é não “descartar” esse jovem, acreditando que não há muito a fazer, mas tentar compreender quais são as reais lacunas de aprendizado que ele teve na sua formação, bem como o melhor método de ensino aplicado àquele indivíduo.

Para minimizar esse problema de atrasos, Fernandez (2007) defende que “*uma visão mais integrada de desenvolvimento educacional, que considera tanto o desempenho dos estudantes em testes padronizados como informações de fluxo, é a de que os exames como o Saeb e a Prova Brasil deveriam ser aplicados aos alunos de determinada geração, em vez de aos de determinada série. Nesse caso, o desempenho dos alunos atrasados, que se pressupõe menor que o dos que estão na série correta, estaria contemplado na medida de desenvolvimento educacional*”.

## A Educação no Brasil e no Mundo

Num mundo globalizado em que o conhecimento é um dos recursos mais importantes para a competição, sendo ele continuamente exportado, importado e repatriado nas mais diversas

---

<sup>2</sup> Segundo definição da United Nations Organization for Education, Science and Culture - UNESCO, funcionalmente alfabetizada é a pessoa que pode participar de todas as atividades em que a alfabetização é necessária para o funcionamento efetivo do seu grupo e comunidade e também para lhe permitir continuar a utilizar a leitura, a escrita e o cálculo para seu próprio desenvolvimento e da comunidade.

formas, é fundamental a compreensão do nível de educação de forma comparativa entre as nações.

A Coreia do Sul é geralmente lembrada como exemplo de país cujo sistema educacional deu certo. O país tem sempre figurado entre os melhores colocados no ranking do Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA<sup>3</sup>) que testa conhecimentos nas áreas de matemática, ciências e leitura. Dados do Banco Mundial divulgados em 2011 apontaram que 98% dos jovens entre 25 e 34 anos completaram o ensino médio.

O que impressiona nesse caso é a guinada que o país conseguiu dar em apenas uma geração. Até os anos 1960, a Coreia do Sul apresentava níveis sociais e econômicos comparáveis aos dos países mais pobres da Ásia. Logo após a Guerra da Coreia (1950-1953), que deixou quase 138 mil sul-coreanos mortos, o PIB per capita do país no período era de US\$ 883, mais baixo do que muitas nações africanas. Em 2004, seu PIB ultrapassou US\$ 1 trilhão e, atualmente, o país figura como a 15ª economia do mundo, exportadora de tecnologia de ponta. Esse nível de qualidade e acesso à educação foi atingido graças a um maciço investimento em educação que representa em torno de 5% do PIB, gastos na formação dos professores, em material de apoio e na melhoria da estrutura das escolas.

A Coreia do Sul é assim um ótimo exemplo de como o investimento em educação pode transformar uma sociedade. Infelizmente por se tratar de investimento com retorno em longo prazo, a questão ainda não recebeu a atenção que merece no Brasil. Aumentar o valor destinado à educação é uma das metas do Plano Nacional da Educação, em tramitação no Congresso há dois anos. O governo também tenta, por meio de projeto de lei, aplicar os recursos dos royalties do petróleo na área.

Embora tenha melhorado um pouco a média obtida na última avaliação do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA 2012), o Brasil ficou em 58º lugar entre 65 países que fizeram a prova. Aplicada a cada três anos a alunos de 15 anos, próximo a concluírem o ciclo básico de ensino, a prova avalia e classifica o desempenho dos alunos em matemática, leitura e ciências, conceitos e habilidades consideradas "essenciais para a completa participação em sociedades modernas", segundo a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE, 2012).

Em matemática, o Brasil ficou atrás de países latino-americanos como Chile, México, Uruguai e Costa Rica e à frente de Argentina, Colômbia e Peru. A comparação entre 2003 e 2012 inclui 60 países que participaram da prova nos dois anos. Nesse período, a média de desempenho dos estudantes brasileiros saltou de 356 para 391, porém, comparativamente, o país caiu duas posições em relação a 2009, e mais de 100 pontos abaixo da média dos países da OCDE. Para o PISA 2012, em torno de dois terços dos brasileiros encontram-se abaixo da linha básica de proficiência em matemática, o que significa dizer que são capazes apenas de extrair informações relevantes de uma única fonte e usar algoritmos, fórmulas, procedimentos e convenções básicas para resolver problemas envolvendo números inteiros.

---

<sup>3</sup> No Inglês, Programme for International Student Assessment

Ainda segundo dados do PISA, quase a metade (49,2%) dos estudantes brasileiros estão abaixo da linha de base da proficiência (nível 2 de conhecimento) e sabem apenas o básico em leitura, como reconhecer o tema principal ou o objetivo do autor de textos sobre temas familiares a ele, e fazer uma conexão simples entre as informações em um texto e o conhecimento do cotidiano. Sendo que apenas um em cada 200 alunos alcançou proficiência de nível 5 e consegue, por exemplo, compreender textos com formato e conteúdo que eles não conhecem, ou analisar textos em detalhes. Já em ciências, o desempenho do país em 2012 foi o mesmo de 2009, ainda quase 100 pontos abaixo da média dos países da OCDE. O Quadro 1 abaixo ilustra bem como o lento avanço brasileiro vem impedindo o país de ocupar posições relativas mais expressivas no ranking internacional.

<b>A EVOLUÇÃO DO BRASIL NO PISA (pontuação e posição no ranking mundial)</b>					
<b>Brasil</b>	<b>Pisa 2000</b>	<b>Pisa 2003</b>	<b>Pisa 2006</b>	<b>Pisa 2009</b>	<b>Pisa 2012</b>
<b>Matemática</b>	334	356	370	386 (57 <sup>a</sup> )	<b>391 (58<sup>a</sup>)</b>
<b>Leitura</b>	396	403	393	412 (53 <sup>a</sup> )	<b>410 (55<sup>a</sup>)</b>
<b>Ciências</b>	375	390	390	405 (53 <sup>a</sup> )	<b>405 (59<sup>a</sup>)</b>
<b>Média geral</b>	368	383	384	401	<b>402</b>

Quadro 1: A evolução do Brasil no PISA (OCDE e Inep/MEC)

O Brasil ficou ainda na penúltima posição em um índice comparativo de desempenho educacional feito com dados de 40 países. O ranking, elaborado pela Pearson Internacional, faz parte do projeto The Learning Curve (Curva do Aprendizado) e mede os resultados de três testes internacionais aplicados em alunos do 5º e do 9º ano do ensino fundamental. O Índice Global de Habilidades Cognitivas e Realizações Educacionais, considera o próprio Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa), o documento Tendências em Estudo Internacional de Matemática e Ciência (TIMSS) e o Progresso no Estudo Internacional de Alfabetização (PIRLS).

### **A oportunidade de negócios identificada pela Geekie<sup>4</sup>**

Para atacar problemas sistêmicos e com as dimensões apresentadas acima, costumamos focar apenas em soluções trazidas por políticas públicas e investimentos realizados pelo governo. Porém, é justamente em situações como as de mudanças na regulamentação, aplicação de novas tecnologias, aumento de conveniência para os consumidores, distúrbios sociais e carência de serviços públicos não atendidos adequadamente pelo governo. Quando esses fatores se apresentam simultaneamente as oportunidades se multiplicam.

Foi pensando em cobrir essas deficiências que a Geekie nasceu em setembro de 2011, desenvolvendo análises de testes e soluções educacionais sob demanda, como uma plataforma online de preparação para o ENEM. A intenção não é a de massificar o conteúdo e disponibilizá-lo de forma simples e gratuita na internet, já que para isso já existem muitas iniciativas, como as já mundialmente conhecidas aulas disponibilizadas pela Khan Academy.

A Geekie nasceu da iniciativa de Claudio Sasaki e Eduardo Bontempo, profissionais com carreiras em bancos de investimento como Goldman Sachs e Credit Suisse, onde tiveram a chance de participar de aquisições, fusões e aberturas de capital de grandes grupos na área de educação como Anhanguera, Anglo, IBMEC entre outros. Enquanto o Claudio concluiu o MBA e Mestrado em Educação pela Stanford Graduate School of Business e Stanford School of Education, respectivamente, e Eduardo cursou o MBA na escola de negócios do Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Antes mesmo de iniciarem a Geekie os colegas já haviam percebido uma lacuna importante no ramo da educação. Como a tecnologia, já tão evoluída em tantas áreas, mantinha uma presença tão tímida no processo de educação? O embrião da Startup começou a tomar forma ainda durante o curso de MBA que Bontempo fazia no MIT. Sempre focado em novas tecnologias voltadas à educação, trouxe um grupo de americanos para conhecer o sistema de ensino brasileiro, quando ficou patente as deficiências e perspectivas de negócios voltados à área.

Em conjunto com Sasaki, identificou uma enorme oportunidade de negócios, com um produto inovador e inédito. Um trancou a matrícula do MIT, outro saiu do emprego, para fundar a Geekie, convidando outras pessoas brilhantes para compor a equipe, muitos deles engenheiros do Instituto de Tecnologia da Aeronáutica (ITA). Tal equipe foi fundamental para o sucesso inicial do empreendimento, já que se trata de jovens movidos por ideais, capazes de abrir mão de propostas profissionais financeiramente mais atraentes, para aceitar desafios de desenvolver produtos e soluções que ainda não existiam. O primeiro grande desafio foi pensar maneiras de identificar as deficiências na aprendizagem dos alunos e orientar o estudo de forma individualizada. Tal desafio passou a orientar todos os produtos e ações da Geekie.

Ao contrário, de buscar massificar conteúdo online, a proposta do Geekie foi, desde o início personalizar. Para os empreendedores que inauguraram essa iniciativa, a maioria das escolas ainda adota um modelo de ensino ultrapassado, em que o professor assume o papel de detentor do conhecimento e dá a mesma aula para todos os alunos. Contrariando essa

---

<sup>4</sup> Geekie é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, obcecadas por tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro

premissa, ao constatar que duas pessoas não aprendem da mesma maneira, a Geekie inverteu o processo: em vez de o aluno se adaptar ao conteúdo passado pelo professor, é o conteúdo que se adapta à melhor forma de aprender de cada aluno.

Customização e personalização são termos que usualmente se opõe a massificação e ganhos de escala. Porém com o uso da tecnologia, os empreendedores conseguiram personalizar o processo de avaliação e aprendizagem do aluno, por meio da Teoria de Resposta ao Item (TRI), uma modelagem estatística utilizada principalmente na área de avaliação de habilidades e conhecimentos, que permite criar duas provas numa mesma escala e se comparar as notas ao longo do tempo.

A vantagem da TRI, que já vinha sendo adotada nas provas do Enem, é que ela consegue eliminar estatisticamente diferentes níveis de dificuldades de provas, tornando-as comparáveis. Com base nessa metodologia, os profissionais da Geekie foram capazes de criar um produto chamado Diagnóstico Personalizado, destinado principalmente a alunos que estão próximos a fazer a prova do Enem. Trata-se, na verdade, de um simulado, oferecido para as escolas, que pode ser feito no papel ou computador, com questões seguindo a matriz de referência do Enem, avaliando competências, habilidades e objetos de conhecimento.

### **O Modelo de Negócios da Geekie**

O modelo de negócio é bastante interessante, já que pretende gerar retorno financeiro para os sócios, como qualquer negócio tradicional, e ao mesmo tempo ter impacto social, oferecendo a solução também para alunos da rede pública. Para perseguir isso, a cada licença vendida a uma escola particular, o Geekie cede uma licença para uma escola pública. Dessa forma, conseguem um aumento do impacto social e, ao mesmo tempo, da base de alunos com quem irão comparar os resultados.

O processo tem início com um grupo de professores que idealizam as questões, que são testadas antes de compor a prova. Em seguida o simulado é passado para a escola que aplica em seus alunos, retornando em seguida os resultados ao Geekie. Esses dados são transferidos à plataforma, o que possibilita gerar um relatório de diagnóstico personalizado de cada aluno, informando a nota estimada no Enem, em cada uma das quatro áreas; em que percentil esse aluno se localiza nessas áreas, quantidades de acertos e erros e, o mais importante para o aluno e para a escola, quais os objetos de conhecimento que ele tem de focar seus estudos para conseguir ingressar no curso e na faculdade que deseja.

Assim, o primeiro beneficiário é o próprio aluno, que recebe um relatório sobre sua participação no simulado, comparando sua nota com a de outros alunos da escola, da classe e da plataforma. Ele pode, ainda, acessar o site da Geekie e comparar seu desempenho à nota de corte dos cursos e universidades que desejar, sabendo em quais seria aprovado. Com isso ele passa a ter maior clareza do que precisa estudar para alcançar seu objetivo.

Os pais também são beneficiários e participantes do processo, já que por meio da Plataforma Adaptativa de Aprendizado, podem receber diariamente, via celular, um relatório sobre as atividades do filho, com detalhes sobre o que ele fez ou deixou de fazer, onde tem maior

dificuldade e quais os próximos desafios. Mesmo em se tratando do ensino médio, entende-se que os pais ainda tem um papel importante na educação do filho.

É comum se pensar que as ferramentas de ensino online substituam o professor, no futuro. Porém nessa proposta, o professor também se beneficia com o diagnóstico, já que recebe um relatório diferenciado e personalizado, que mostra os resultados dos alunos e da turma, informando quais os tópicos que precisam ser reforçados em sala de aula. Também nesse caso o professor consegue comparar sua turma com o resto da escola e com o Enem em geral. Ao compreender melhor o panorama geral e quais são os conteúdos que os alunos estão com mais dificuldades, o professor tem condições de orientar melhor suas aulas, itens de reforço ou necessidade de exercícios complementares.

Finalmente a escola recebe uma visão geral do desempenho de seus alunos segmentados por turma e professores, o que possibilita fazer ajustes de programas e metodologias de ensino mais adequadas.

### **Do diagnóstico a orientação para o aprendizado**

Inicialmente os fundadores do Geekie chegaram a cogitar em desenvolver conteúdo para suprir as deficiências identificadas no diagnóstico. A partir da constatação do grande volume de conteúdo já disponível na Internet é que os fundadores do negócio passaram a achar mais interessante fazer a conexão da defasagem com conteúdos pré-existentes. Assim, com base no diagnóstico, a Geekie desenvolveu um novo produto, que é justamente a solução para as dificuldades de aprendizagem do aluno apontadas pelo simulado.

Tal solução, conhecida como Plataforma Adaptativa de Aprendizagem é oferecida totalmente on-line, pela web, onde o aluno acessa sua página individual com login e senha. Ao entrar nesse ambiente o estudante encontra diversos elementos de gameificação, o que significa que, ao mesmo tempo em que estuda, ele é desafiado com objetivos e metas e vai sendo estimulado por recompensas e medalhas, o que acaba por ter efeito muito positivo no seu processo de aprendizado. A plataforma disponibiliza ainda uma sessão para que o aluno se comunique com os amigos e professores, bem como indica as próximas aulas que precisa fazer de acordo com o diagnóstico. Segundo Bontempo, a plataforma é capaz de “entender” o aluno, já que cada clique é armazenado no perfil do usuário e utilizado no processo de customização da plataforma. Com essas informações personalizadas é possível adequar diferentes mídias, tais como vídeos, games, ou textos para que o aluno aprenda melhor.

A Plataforma Adaptativa de Aprendizagem atua, portanto em quatro frentes: 1) identifica qual o tipo de mídia e ferramentas melhor favorecem o aprendizado do aluno; 2) oferece um processo de revisão totalmente personalizado, indicando, a partir das informações recebidas, a frequência, quantos e quais exercícios serão necessários; 3) auxilia o aluno por meio de chats, nos quais ele pode se comunicar com um professor, a fim de obter apoio e orientação para os exercícios em que encontra dificuldade; 4) propõe uma lista personalizada de exercícios de acordo com o nível de habilidade do aluno, a partir da qual ele pode ir testando e monitorando seu progresso.

A Plataforma tem ainda a capacidade de identificar a partir das respostas do aluno se sua dificuldade está relacionada a não assimilação de um conteúdo anterior, possibilitando o retorno a esse estágio de aprendizado. Além disso, ela estimula o aprendizado colaborativo, incentivando que o aluno pratique os exercícios em conjunto com outros usuários e façam interações via rede social.

A grande vantagem dessa tecnologia é que ela se inspira em games para manter o interesse dos jovens. Segundo Sasaki “O jogo é a linguagem do jovem. Mantém o desafio e tem maior tolerância ao erro. Isso é fundamental para que as pessoas façam tentativas”. A Plataforma é oferecida primeiramente para as escolas, mas a ideia é disponibilizá-la também para os alunos que estudam em escolas que não a adquiriram e possam fazer uso do programa e colher os benefícios de um estudo personalizado.

### **A gamificação no ensino**

A última década assistiu a uma explosão de jogos voltados para jovens, graças ao desenvolvimento da Internet reforçado por redes sociais, mas especialmente devido à invasão dos aplicativos desenvolvidos para os smartphones, que tem sido o ponto de convergência dessas tecnologias. Professores do ensino tradicional tem tido cada vez mais dificuldade de “competir” com tanto estímulo que passou a fazer parte da vida cotidiana desse jovem. Tal transformação foi rapidamente capturada pela Geekie como uma grande oportunidade de negócios, lançando o Geek Games, em agosto de 2013, em parceria com o G1 e com a Fundação Telefônica. Tal programa consiste de uma competição que ajuda os estudantes de ensino médio a se preparar para o Enem, oferecendo a eles a possibilidade de se preparar por meio de um plano de estudos personalizado de acordo com a maneira que cada pessoa aprende melhor.

Com participação gratuita, o projeto desenvolvido no segundo semestre de 2013 seguiu as etapas de avaliação inicial, desenvolvimento de plano de estudo personalizado e avaliação final, acompanhando o estudante ao longo de sua preparação para o Enem. O programa permitiu a participação de aluno, professor ou escola. No caso dos cadastros individuais, o usuário poderia ou não ter vínculo com alguma instituição de ensino – o que permitiria que pessoas que já não estão mais estudando formalmente também pudessem usar a ferramenta. Já os professores puderam registrar suas turmas e, assim, ter acesso ao desempenho de seus alunos na plataforma e fazer intervenções pedagógicas específicas. Da mesma forma, escolas puderam cadastrar seus alunos para acompanhar seu avanço.

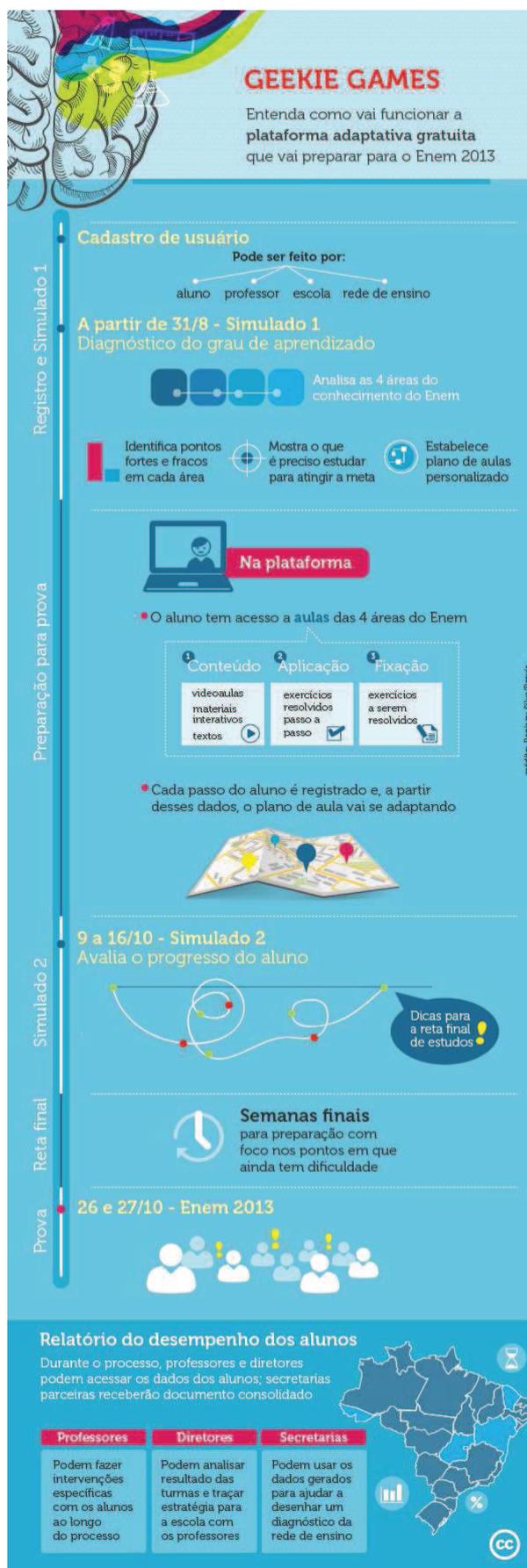
A plataforma funciona da seguinte maneira. Uma vez no ar, todos os interessados devem acessar o Geekie Games e criar seus perfis. No caso das redes estaduais parceiras, a própria Secretaria de Educação se encarrega do cadastramento. Depois do cadastro feito, a primeira atividade do aluno na plataforma é um simulado, cujo resultado é utilizado, por meio de um sistema inteligente, para desenhar um plano de estudos personalizado para cada um.

O sistema desenvolve, então, um plano de estudos individual, em que aponta exatamente as partes em que o aluno mostrou deficiência. Assim os alunos acessam as aulas de que mais precisam no ambiente virtual, que conta com material de mais de 30 produtores de conteúdo, com curadoria da Geekie. Tais aulas estão divididas em exposição ao conteúdo, que pode

acontecer por vídeo aulas, textos ou outros materiais interativos; aplicação dos conceitos, com exercícios resolvidos; e fixação, com exercícios que dão feedback imediato..

A plataforma registra cada ação do estudante e, na medida em que ele vai avançando, o plano de estudos vai se ajustando às suas novas necessidades. Próximo ao exame do ENEM, um novo simulado é aplicado e um relatório traz dicas para a reta final de preparação. Após o encerramento do processo, as secretarias parceiras recebem um relatório de desempenho dos seus alunos, com dados detalhados sobre as facilidades e as dificuldades que enfrentaram. Para Sassaki “*Nossa plataforma é muito diferente de um simulado comum porque é inteligente*”, afirma ainda que “*Nosso objetivo é oferecer o que há de melhor na educação para todos, independentemente de classe e posição social*”. O projeto piloto ocorreu de forma totalmente gratuita para todos, inclusive as secretarias, porque contou com o apoio financeiro de grandes instituições (Porvir, 2013).

Com o Geekie Games, que deve ter uma nova edição em 2014, os professores passam a ter acesso ao diagnóstico de seus alunos e ao desempenho e evolução de cada um deles durante o game. Esse acompanhamento é uma forma de aprimorar o trabalho realizado em aulas presenciais, pois proporciona a adequação das atividades e conteúdos desenvolvidos em sala, de acordo com a dificuldade de cada um dos estudantes. Na edição de 2013 o Geekie Games, em apenas dois meses, obteve mais de 2 milhões de alunos cadastrados e a adesão de 11 secretarias de educação. Ao todo a plataforma disponibilizou 600 mil aulas, 11 milhões de



Fonte: <http://porvir.org/porcriar/plataforma-adaptativa-gratuita-quer-chegar-1-milhao/20130816>

exercícios e cerca de 900 mil simulados realizados.

O Geekie Games foi aprovado para o banco de iniciativas inovadoras do Inep/MEC, que abriu uma chamada pública para que empresas e instituições de ensino indicassem iniciativas inovadoras para o uso das ferramentas de avaliação da educação básica. Em evento público, no final de 2013, o Ministro da Educação formalizou a adesão do projeto à Certificação do Inep/MEC, bem como o apoio do Governo Federal para a versão 2014 da plataforma, quando ela ficará aberta gratuitamente na internet e deverá alcançar números ainda mais expressivos.

### **Parcerias estratégicas do Geekie**

Todo o projeto da Geekie é bastante ambicioso tanto pelo desafio que apresenta, como pela magnitude da questão, que hoje alcança milhões de jovens. Para conseguir executá-los a empresa faz uso permanente de parcerias com instituições como Inspirare, Porvir, Fundação Telefônica Vivo entre outros. No ENEM de 2012 a Geekie já havia desenvolvido um simulado online e gratuito, em parceria com o Estadão, quando obteve em torno de 160 mil participantes.

Muitas Secretarias Estaduais e Municipais de Educação tem atuado como parceiras para ajudar na preparação de alunos de escolas públicas. Graças a essas parcerias e a divulgações especiais feitas pelo Centro Paula Souza, que administra escolas técnicas paulistas, e das Secretarias de Educação de Mato Grosso do Sul e da Bahia, estudantes da rede pública lideraram as inscrições no simulado do ENEM 2012.

Além dos parceiros institucionais como a Artemísia, o Estadão, a Inspirare, Quintessa, Catraca Livre, o Geekie conta com parceiros de conteúdo como o Calcule Mais, Saber Mais, Mais Educacional/Unicamp e Vestibulândia. Seu modelo de negócios, com grande potencial de crescimento a habilitou a participar do programa de aceleração da Endeavor. Já visando o financiamento do seu crescimento, a Geekie recebeu aporte de dois fundos especializados em educação, a Fundação Lemann e o Virtuouse.

### **O Geekie e os Negócios Sociais**

Segundo Elkington and Hartigan (2008), as transformações demográficas são os direcionadores da maioria das oportunidades de negócios, particularmente quando nos referimos aos negócios sociais. Para os autores, Empreendedores sociais operam num grande espectro de negócios, que pode variar de negócios fortemente voltados até outros com características mais comerciais.

O mundo dos negócios e a sociedade têm sido visto como lados opostos, em parte devido à herança do pensamento neoclássico que tende a enxergar ações para o desenvolvimento social como restrição para o crescimento empresarial, bem como em razão da difundida noção de externalidade, de que questões ambientais e sociais das empresas devem ser sanadas por meio de taxas e multas para que as empresas “internalizem” esses impactos. A responsabilidade social das empresas, por sua vez, acaba sendo frequentemente vista como forma de responder a essas pressões do governo e ONGs.

Para Porter e Kramer (2011), o conceito de valores compartilhados contraria essa visão ao reconhecer que as necessidades sociais, e não apenas as econômicas, definem o mercado. Ou seja, problemas sociais acabam gerando custos para as organizações como, por exemplo, desperdício de energia, matéria prima, acidentes de trabalho, capacitação básica para remediar a falta de qualificação da população local, entre outros.

Para a Artemisia negócios sociais são iniciativas economicamente rentáveis que através da sua atividade principal brindam soluções para problemas sociais e/ou ambientais, utilizando mecanismos de mercado. Já a rede de Empreendedores Ashoka, define negócios sociais como aqueles que utilizam mecanismos de mercado para brindar maiores benefícios a setores da sociedade que hoje estão excluídos. Enquanto que para Yunus (2010), são negócios que visam à solução de um problema social, capazes de gerar receita para cobrir 100% de seus custos, e, que não permitem a distribuição de lucros para seus investidores.

Em resumo pode-se dizer que negócios sociais são iniciativas economicamente rentáveis com a finalidade de promover alternativas para questões sociais e transformação social. Eles surgem a partir da possibilidade de atuação em problemas sociais, como oportunidades de negócios que promovam o desenvolvimento social e humano. Trata-se, portanto, de um negócio lucrativo, que oferece sustentabilidade financeira e, ao mesmo tempo, contribui para a transformação social da entorno. Em poucas palavras, o negócio social, também chamado de setor 2,5 ou modelos híbridos de negócios defende a ideia de que é possível fazer a diferença no mundo e ao mesmo tempo ganhar dinheiro.

A estrutura organizacional das empresas sociais é basicamente igual à das empresas tradicionais, e deve funcionar sob as mesmas regras comerciais que qualquer outro negócio lucrativo. A diferença crucial está em seus objetivos ou intencionalidade, já que ela não tem como prioridade a maximização da renda financeira voltada à satisfação de interesses pessoais, mas sim a redução dos impactos sociais. Embora o princípio da maximização do lucro, nessas empresas, seja substituído pelo princípio da maximização do benefício social, isso não significa que ela não buscará o lucro. Ao contrário, a sustentabilidade financeira deve ser uma meta indispensável também a este tipo de negócio. O ponto que ainda parece haver alguma discórdia é que enquanto a visão de Yunus (2010) é que o lucro seja totalmente reinvestido no negócio, com o risco de se perder as metas sociais, outras visões, como por exemplo a da Artemisia ou Quintessa admitem que lucro para os acionistas. Essa última visão parece ser a que mais se aplica ao Geekie, que na classificação de negócios 2,5, estaria mais para empreendedor de mercado do que para o terceiro setor.

Ficam aqui duas importantes questões para reflexão: i) como a Geekie pode medir a efetividade de suas ações para trazer melhoria nos indicadores de educação apresentados no início desse artigo; ii) adotando um modelo que possibilita o retorno de lucro para os sócios, mais próximo do modelo de empreendedor tradicional, o Geekie irá desviar de seu propósito social ou poderá justamente potencializá-lo?

### Referências Bibliográficas

INEP. Censo Escolar. Site <http://portal.inep.gov.br>.

Elkington, J and Hartingan, P. **Identify Market Opportunities in Ten Great Divides. How Social Entrepreneurs are Creating Markets of the Future**, Harvard Business Press, 2008.

Fernandes, Reynaldo. **Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb)** – Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2007.

Guerreiro, Carmem. **Revista Escola Pública**, Editora Segmento, Edição 36, Novembro de 2013.

OCDE. Programme for International Student Assessment, PISA 2012 **Assessment and Analytical Framework**.

Porter M. and Kramer, Mark. **Creating Shared Value: How to reinvent capitalism – and unleash a wave of innovation and growth**. Harvard Business Review, jan-feb 2011.

PORVIR. **Plataforma adaptativa gratuita quer chegar a 1 mi**. 16/08/2013.  
<http://porvir.org/porcriar/plataforma-adaptativa-gratuita-quer-chegar-1-milhao/20130816>

Krawczyk, Nora. **O Ensino Médio no Brasil**, Ação Educativa, 2009.

PNAD. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio**. IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2009.

Yunus, Muhammad. **Criando um Negócio Social**. Como iniciativas economicamente viáveis podem solucionar os grandes problemas da sociedade. Editora Campus, 2010.

**GEEKIE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE S.A.**

CNPJ/MF nº 14.504.986/0001-41  
DEMONSTRAÇÕES FINANCEIRAS

Balancos patrimoniais levantados em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 - (Em reais - R\$)				Demonstrações do resultado para os exercícios findos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 - (Em reais - R\$)			
Ativo	Nota explicativa	31.12.2013	31.12.2012	Passivo e patrimônio líquido	Nota explicativa	31.12.2013	31.12.2012
<b>Circulante</b>				<b>Circulante</b>			
Caixa e equivalentes de caixa	5	1.430.138	1.108.262	Contas a pagar	9	243.849	222.581
Adiantamentos		84.755	74.885	Obrigações trabalhistas		9.000	9.000
Outras contas a receber		-	86.174	Impostos e contribuições a recolher	10	145.445	42.534
Impostos a recuperar	6	73.786	31.913			398.294	274.115
		1.588.679	1.301.234	<b>Não circulante</b>			
<b>Não circulante</b>				Provisões para riscos	11	383.439	127.993
Adiantamentos		21.506	-	<b>Patrimônio líquido</b>	12	6.265.000	765.000
Imobilizado	7	96.294	32.237	Capital social		6.265.000	765.000
Intangível	8	1.897.906	-	Adiantamento para futuro aumento de capital		-	2.000.000
		2.015.706	32.237	Prejuízos acumulados		(3.442.348)	(1.833.637)
<b>Total do ativo</b>		<b>3.604.385</b>	<b>1.333.471</b>	<b>Total do passivo e patrimônio líquido</b>		<b>3.604.385</b>	<b>1.333.471</b>

As notas explicativas são parte integrante das demonstrações financeiras.

Demonstrações das mutações do patrimônio líquido para os exercícios findos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 - (Em reais - R\$)				Demonstrações dos fluxos de caixa para os exercícios findos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 - (Em reais - R\$)			
	Nota explicativa	Capital social	Futuro aumento de capital social	Prejuízos acumulados	Total do patrimônio líquido	31.12.2013	31.12.2012
<b>Saldos em 31 de dezembro de 2011 (não auditado)</b>		100.000	-	(74.054)	25.946		
Aumento de capital em 23 de março	12	400.000	-	-	400.000		
Aumento de capital em 27 de dezembro	12	265.000	-	-	265.000		
Adiantamento para futuro aumento de capital	12	-	2.000.000	-	2.000.000		
Prejuízo do exercício		-	-	(1.759.583)	(1.759.583)		
<b>Saldos em 31 de dezembro de 2012</b>		<b>765.000</b>	<b>2.000.000</b>	<b>(1.833.637)</b>	<b>931.363</b>		
Aumento de capital em 15 de fevereiro	12	3.000.000	(2.000.000)	-	1.000.000		
Aumento de capital em 29 de outubro	12	1.500.000	-	-	1.500.000		
Aumento de capital em 30 de outubro	12	1.000.000	-	-	1.000.000		
Prejuízo do exercício		-	-	(1.608.711)	(1.608.711)		
<b>Saldos em 31 de dezembro de 2013</b>		<b>6.265.000</b>	<b>-</b>	<b>(3.442.348)</b>	<b>2.822.652</b>		

As notas explicativas são parte integrante das demonstrações financeiras.

Notas explicativas às demonstrações financeiras para o exercício findo em 31 de dezembro de 2013 - (Valores expressos em reais - R\$)			
<b>1. Informações gerais:</b> A Geekie Desenvolvimento de Softwares S.A. ("Geekie" ou "Sociedade") é uma sociedade anônima de capital fechado, com sede na Rua Moaci nº 965, São Paulo - SP. Sua controladora é a Geekie Partners Participações Ltda. As principais atividades da Geekie são: (i) a produção, o desenvolvimento e o licenciamento de software adaptado às necessidades específicas de um cliente na área de educação; (ii) a produção, o desenvolvimento e o licenciamento de software não customizável voltado à área de educação; (iii) o ensino à distância do ensino fundamental; (iv) o ensino à distância do ensino médio; (v) o serviço de avaliação educacional em pequena, média e larga escala; e (vi) a participação em outras sociedades, como sócias ou acionista. <b>2. Apresentação das demonstrações financeiras:</b> <b>2.1. Bases de elaboração</b> - As demonstrações financeiras foram elaboradas e estão apresentadas em conformidade com as práticas contábeis adotadas no Brasil, as quais abrangem a legislação societária, os pronunciamentos técnicos e as orientações e interpretações técnicas emitidos pelo Comitê de Pronunciamentos Contábeis - CPC, vigentes em 31 de dezembro de 2013. <b>3. Principais práticas contábeis:</b> As principais práticas contábeis adotadas pela Geekie são como segue: <b>a) Caixa e equivalentes de caixa</b> - Compreendem os saldos de caixa e depósitos bancários à vista. Incluem os montantes de caixa, depósitos bancários à vista e aplicações financeiras com prazo para resgate de até 90 dias da data da aplicação ou considerados de liquidez imediata ou conversível em um montante conhecido de caixa e que estão sujeitos a um insignificante risco de mudança de valor. As aplicações financeiras são registradas ao custo, acrescido dos rendimentos auferidos até as datas de encerramento dos exercícios, que não excedem o seu valor de mercado ou de realização. <b>b) Imobilizado</b> - Os bens que compõem o ativo imobilizado estão registrados pelos custos de aquisição. As depreciações são calculadas pelo método linear, de acordo com as taxas anuais levando em consideração a estimativa de vida útil dos bens. As taxas médias de depreciação dos bens do ativo imobilizado são demonstradas na nota explicativa nº 7. <b>c) Intangível</b> - <b>Ativos intangíveis adquiridos separadamente</b> - Ativos intangíveis com vida útil definida adquiridos separadamente são registrados ao custo de aquisição, deduzido da amortização e de eventuais perdas por redução ao valor recuperável acumuladas. A amortização é reconhecida linearmente com base na vida útil estimada dos ativos. A vida útil estimada e o método de amortização são revisados no fim de cada exercício e o efeito de quaisquer mudanças nas estimativas será contabilizada prospectivamente. <b>Ativos intangíveis desenvolvidos internamente</b> - A Geekie incorreu em gastos internos com o desenvolvimento e o funcionamento de seu próprio website para acesso externo, com a finalidade de prestar serviços a seus clientes. Vale ressaltar que a Geekie capitalizou apenas a fase de desenvolvimento do website, após a viabilidade econômica e técnica comprovada. As fases de desenvolvimento do website podem ser descritas como segue, conforme Pronunciamento Técnico CPC nº 04 (R1) - "ativos intangíveis": • Planejamento - inclui a realização de estudos de viabilidade, definindo objetivos e especificações, avaliando alternativas e escolhendo preferências; • Desenvolvimento de aplicativos e de infraestrutura - inclui a obtenção de um nome de domínio, a compra e desenvolvimento de hardware e software operativo, a instalação de aplicativos desenvolvidos e testes; • Desenvolvimento de concepção gráfica - inclui o desenho do aspecto gráfico das páginas web; e • Desenvolvimento de conteúdos - inclui a criação, compra, preparação e transferência de informação, seja de natureza textual ou gráfica, no website, antes da conclusão do desenvolvimento do website. Essa informação pode ser armazenada em bases de dados individuais integradas no website ou diretamente codificadas nas páginas web. As taxas médias de amortização do ativo intangível são demonstradas na nota explicativa nº 8. <b>d) Redução ao valor recuperável de ativos</b> - A Geekie analisa a existência de evidências de não realização do valor contábil dos ativos. Caso sejam identificadas tais evidências, a Geekie estima o valor recuperável do ativo ("impairment") para determinar eventual provisão para refletir os saldos contábeis aos valores de realização. A Geekie, em atendimento ao pronunciamento técnico CPC 01 - Redução ao Valor Recuperável de Ativos, efetuou teste de recuperação para os bens do ativo imobilizado e itens do intangível. Com base nos estudos efetuados, não foram identificados ativos que necessitem de provisão para redução ao seu valor de recuperação. <b>e) Ativos financeiros</b> - Classificados nas seguintes categorias específicas: ativos financeiros ao valor justo por meio do resultado, investimentos mantidos até o vencimento, ativos financeiros disponíveis para venda e empréstimos e recebíveis. A classificação depende da finalidade para a qual os ativos e passivos financeiros foram adquiridos ou contratados. <b>(1) Ativos financeiros ao valor justo por meio do resultado</b> - Compreendem os ativos financeiros classificados ao valor justo por meio do resultado quando são mantidos para negociação ou designados pelo valor justo por meio do resultado. Os ativos financeiros ao valor justo por meio do resultado são demonstrados ao valor justo, e quaisquer ganhos ou perdas resultantes são reconhecidos no resultado. <b>(2) Investimentos mantidos até o vencimento</b> - Os investimentos mantidos até o vencimento correspondem a ativos financeiros não derivativos com pagamentos fixos ou determináveis e data de vencimento fixa que a Geekie tem a intenção positiva e a capacidade de manter até o vencimento. Após o reconhecimento inicial, os investimentos mantidos até o vencimento são mensurados ao custo amortizado utilizando o método de juros efetivos, menos eventual perda por redução ao valor recuperável. <b>(3) Ativos financeiros disponíveis para venda</b> - Quando aplicável, são incluídos nessa classificação os ativos financeiros não derivativos, como títulos e/ou ações cotadas ou não cotadas em mercados ativos, mas que possam ter os seus valores justos estimados razoavelmente. <b>(4) Empréstimos e recebíveis</b> - São incluídos nessa classificação os ativos financeiros não derivativos com recebimentos fixos ou determináveis que não são cotados em um mercado ativo. São registrados no ativo circulante, exceto, nos casos aplicáveis, aqueles com prazo de vencimento superior a 12 meses após as datas dos balanços, os quais são classificados como ativo não circulante. No caso da Geekie, compreendem basicamente os saldos bancários, contas e outros valores a receber e depósitos judiciais. <b>f) Passivos financeiros</b> - Classificados como "Passivos financeiros ao valor justo no resultado" ou "Outros passivos financeiros". Em cada data de balanço subsequente ao reconhecimento inicial, os passivos financeiros classificados ao valor justo no resultado são reconhecidos ao valor justo diretamente no resultado do período no qual se originaram. O ganho ou a perda líquida reconhecida no resultado inclui eventuais juros pagos ao			

Fluxo de caixa das atividades operacionais			
	31.12.2013	31.12.2012	
Prejuízo do exercício	(1.608.711)	(1.759.583)	
Ajustes para reconciliar o prejuízo do exercício com o caixa líquido aplicado nas atividades operacionais:			
Depreciação e amortização	227.477	1.415	
Constituição de provisão para riscos	255.446	127.993	
Redução (aumento) nos ativos operacionais:			
Outras contas a receber	86.174	(86.174)	
Impostos a recuperar	(41.873)	(31.842)	
Adiantamentos	(31.376)	(2.885)	
Aumento (redução) nos passivos operacionais:			
Contas a pagar	(214.241)	176.219	
Obrigações trabalhistas		9.000	
Impostos e contribuições a recolher	102.911	40.475	
Caixa líquido aplicado nas atividades operacionais	(1.224.193)	(1.597.382)	
<b>Fluxo de caixa das atividades de investimento</b>			
Aquisição de ativo imobilizado e intangível	(1.953.931)	(25.081)	
Caixa líquido aplicado nas atividades de investimento			
Caixa líquido aplicado nas atividades de investimento	(1.953.931)	(25.081)	
<b>Fluxo de caixa das atividades de financiamento</b>			
Aumento de capital	3.500.000	665.000	
Adiantamento para futuro aumento de capital	-	2.000.000	
Caixa líquido gerado pelas atividades de financiamento	3.500.000	2.665.000	
<b>Aumento líquido dos saldos de caixa e equivalente de caixa</b>	<b>321.876</b>	<b>1.042.537</b>	
Saldos de caixa e equivalentes de caixa no início do exercício social	1.108.262	65.725	
Saldos de caixa e equivalentes de caixa no final do exercício social	1.430.138	1.108.262	
<b>Aumento líquido de caixa e equivalente de caixa</b>	<b>321.876</b>	<b>1.042.537</b>	

As notas explicativas são parte integrante das demonstrações financeiras.

7. Imobilizado			
	2013	2012	
	Taxa anual de deprec. - %	Depreciação acumulada	Valor líquido
Móveis e utensílios	10%	29.734	(3.289)
Computadores e periféricos	20%	10.972	(1.648)
Máquinas e equipamentos	10%	44.649	(4.392)
Bens, em imóveis de terceiros (i)	80%	63.321	(43.053)
		148.676	(52.389)
		148.676	(52.389)

(i) Depreciação média com base na vigência do contrato de aluguel a partir nas datas de aquisição.

A movimentação do imobilizado é demonstrada a seguir:

	Móveis e utensílios	Computadores e periféricos	Máquinas e equipamentos	Bens, em imóveis de terceiros	Benefícios em imóveis terceiros	Total
<b>Custo</b>						
Saldos em 31.12.11	5.919	1.212	1.659	-	-	8.790
Adições	7.272	-	3.100	14.709	25.081	25.081
Saldos em 31.12.12	13.191	1.212	4.759	14.709	33.871	33.871
Adições	16.543	3.760	39.890	48.612	114.805	114.805
Saldos em 31.12.13	29.734	10.972	44.649	63.321	148.676	148.676
<b>Deprec. acumulada</b>						
Saldos em 31.12.11	(148)	(30)	(41)	-	-	(219)
Adições	(97)	(122)	(218)	(98)	(1.415)	(1,415)
Baixas	-	-	-	-	-	-
Saldos em 31.12.12	(1.125)	(152)	(259)	(98)	(1.634)	(1,634)
Adições	(2.164)	(1,498)	(4,133)	(42,955)	(50,748)	(50,748)
Saldos em 31.12.13	(3,289)	(1,648)	(4,392)	(43,053)	(52,382)	(52,382)

8. Intangível			
	2013	2012	
	Taxa anual de amortiz. - %	Amortização acumulada	Valor líquido
Website	25%	2.074.635	(176.729)

Neste grupo estão registrados os recursos alocados para o desenvolvimento de website que é a base para a prestação de serviços pela Geekie aos seus clientes, conforme determinado pelo pronunciamento técnico CPC nº 04 (R1). A Administração estimou que a vida útil do intangível é de 4 anos, sendo que tal conclusão deriva de estudo efetuado pela engenharia interna da Geekie, considerando principalmente a tecnologia presente no website.

A movimentação do ativo intangível é demonstrada a seguir:

9. Contas a pagar			
	31/12/2013	31/12/2012	
Fornecedores de serviços (i)	235.509	138.341	
Consultoria de software	-	75.900	
Aluguel	8.340	8.340	
	243.849	222.581	

(i) Este grupo é formado principalmente por prestadores de serviços referentes ao desenvolvimento e manutenção da plataforma web.

10. Impostos e contribuições a recolher			
	31/12/2013	31/12/2012	
INSS	37.474	8.518	
IRRF	47.467	25.776	
PIS/COFINS/CS (serviços tomados)	7.042	2.115	
PIS	5.216	-	
COFINS	24.010	-	
ISS	24.236	6.155	
	145.445	42.534	

**11. Provisão para riscos:** Refere-se a riscos trabalhistas estimados com base nos dados mais atuais disponíveis com probabilidade de perda considerada como sendo provável pela Administração da Geekie. A movimentação destas provisões é demonstrada a seguir:

	31/12/2013	31/12/2012	
Saldos em 31 de dezembro de 2011	-	-	
Adições	127.993	-	
Saldos em 31 de dezembro de 2012	127.993	-	
Adições	255.446	-	
Saldos em 31 de dezembro de 2013	383.439	-	

(continua...)

(...continuação)

**GEEKIE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE S.A.**

Notas explicativas às demonstrações financeiras para o exercício findo em 31 de dezembro de 2013 - (Valores expressos em reais - R\$)

**12. Patrimônio líquido: a) Capital social** - Em 31 de dezembro de 2013 o capital social subscrito e totalmente integralizado é de R\$ 6.265.000,00 (seis milhões duzentos e sessenta e cinco mil reais) divididos em 137.933 (cento e trinta e sete mil, novecentos e trinta e três) ações ordinárias, nominativas e sem valor nominal, o qual foi integralizado em moeda corrente nacional. O capital social autorizado em 31 de dezembro de 2013 era de R\$20.000.000,00 (vinte milhões de reais). Em 31 de dezembro de 2012 o capital social subscrito e totalmente integralizado era de R\$ 765.000,00 (setecentos e sessenta e cinco mil reais) divididos em 100.000 (cem mil) ações ordinárias, nominativas e sem valor nominal, o qual foi integralizado em moeda corrente nacional. O capital social autorizado em 31 de dezembro de 2012 era de R\$20.000.000,00 (vinte milhões de reais). Em 15 de Fevereiro de 2013 houve aumento de capital no montante de R\$3.000.000, sendo que R\$1.000.000 o qual foi subscrito e totalmente integralizado em moeda corrente nacional e R\$2.000.000 foi subscrito e totalmente integralizado via conversão de adiantamento para futuro aumento de capital que havia sido efetuado em 2012, através da emissão de 17.647 novas ações ordinárias, nominativas e sem valor nominal. Em 29 de Outubro de 2013 houve aumento de capital no montante de R\$1.500.000 o qual foi subscrito e totalmente integralizado em moeda corrente nacional, através da emissão de 10.346 novas ações ordinárias, nominativas e sem valor nominal. Em 30 de Outubro de 2013 houve aumento de capital no montante de R\$1.000.000 o qual foi subscrito e totalmente integralizado em moeda corrente nacional, através da emissão de 9.940 novas ações ordinárias, nominativas e sem valor nominal. A composição das ações do capital social em 31 de dezembro de 2013 é demonstrada como segue:

Acionista	Quantidade de ações	Participação societária (%)
Geekie Partners Participações Ltda.	100.002	72,50
Virtuose Fundo de Investimentos em Participações	27.587	20,00
Edtech Fundo de Investimento em Participações	5.172	3,75
Lernann Fundaton	5.172	3,75
	<u>137.933</u>	<u>100,00</u>

**b) Dividendos** - A distribuição de dividendos para os acionistas da Geekie deve ser reconhecida como um passivo em suas demonstrações financeiras no final do exercício social, com base em seu estatuto social. Qualquer valor acima do mínimo obrigatório só é provisionado na data em que é aprovado pelos acionistas, em Assembleia Geral. Nos exercícios findos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 a Geekie apurou prejuízos. Desta maneira, não houve distribuição de dividendos aos seus acionistas. **c) Reservas de lucros** - A reserva legal é calculada com base em 5% do lucro líquido do exercício, conforme determinação da Lei nº 6.404/76. O saldo da reserva de lucros refere-se à retenção do saldo remanescente de lucros acumulados, a fim de atender ao projeto de crescimento dos negócios estabelecido em plano de investimentos, conforme orçamento de capital proposto pelos administradores da Geekie. Nos exercícios findos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 a Geekie apurou prejuízos. Desta maneira, não houve constituição de reserva legal.

13. Receitas líquidas	31/12/2013	31/12/2012
Receita bruta com Geekie Teste (Diagnóstico)	813.530	97.335
Receita bruta com Geekie Lab (Plataforma)	750.000	-
Impostos incidentes sobre as receitas (i)	(215.749)	(13.182)
	<u>1.347.781</u>	<u>84.153</u>

(i) Referem-se a contribuições de PISIS/Cofins e imposto sobre serviços (ISS) calculados às alíquotas de 9,25% e 2% a 5% respectivamente, aplicadas sobre a receita bruta auferida pela Geekie. **Receita por principais clientes:** As receitas da Geekie estão concentradas em quatro clientes que, em 2013, representam cerca de 70% de seu faturamento bruto. Em 2012, o faturamento concentrava-se principalmente em dois clientes, que representavam 88% do faturamento bruto naquele exercício social.

Em 2013:	Receita bruta	(%)
Instituto p/ Desenv. Social, Ambiental, Cultural e Tec. Lótus	450.000	33%
Instituto Social para Mot Apoiar e Recon Talentos - Ismart	160.350	10%
Instituto Natura	150.000	10%
Instituto Unibanco	150.000	10%
Centro de Excelência Master - Cemaster	124.384	8%
Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI)	72.040	5%
Fundação Visconde de Porto Seguro	54.774	4%
Demais clientes	<u>401.982</u>	<u>26%</u>
	<u>1.563.530</u>	

Em 2012:	Receita bruta	(%)
Centro de Excelência Master - Cemaster	56.000	58%
Colégio Bandeirantes Ltda.	29.000	30%
Associação A Natureza do Ensino	4.500	5%
Congregação de Jesus	2.385	2%
Associação Educacional Oswald de Andrade	2.200	2%
Organização Educacional Jean Piaget Ltda.	2.000	2%
Colégio Ipe Ltda.	<u>1.250</u>	<u>1%</u>
	<u>97.335</u>	

**14. Custos e despesas por natureza:** A Geekie apresentou as demonstrações do resultado utilizando uma classificação dos custos e despesas com base em suas funções.

As informações sobre a natureza dos custos e despesas são apresentadas a seguir:

	31/12/2013	31/12/2012
Serviços de terceiros	1.074.919	1.389.204
Propaganda e publicidade	379.137	109.040
Benefícios concedidos	249.530	23.589
Assessoria Jurídica e contábil	228.390	100.505
Despesas comerciais	195.474	79.588
Depreciação e amortizações	227.477	1.415
Pró-labore	138.176	33.588
Aluguel, água, energia elétrica, telefone, internet	135.643	83.887
Manutenção e conservação	55.157	11.105
Materiais de escritório e limpeza	13.600	11.351
Outras	11.824	8.350
	<u>2.709.327</u>	<u>1.851.622</u>

Classificados nas seguintes rubricas na demonstração do resultado:  
Custo do serviço prestado 557.693 23.741  
Despesas gerais e administrativas 2.151.634 1.827.881

2.709.327 1.851.622

**15. Outras despesas operacionais, líquidas**

	31/12/2013	31/12/2012
Doação (i)	-	120.000
Constituição de provisão para riscos (ii)	(255.446)	(127.993)
Outros	(35.069)	-
	<u>(290.515)</u>	<u>(7.993)</u>

(i) Doação recebida de Instituto denominado "Inspirare" em 18 de maio de 2012, efetuada em conta bancária de titularidade da Geekie. (ii) Vide nota explicativa nº 11.

**16. Resultado financeiro**

	31/12/2013	31/12/2012
Receitas Financeiras (i)	61.339	20.028
Despesas Financeiras	(17.989)	(4.149)
	<u>43.350</u>	<u>15.879</u>

(j) As Receitas Financeiras são compostas substancialmente pelos rendimentos das aplicações financeiras, R\$ 56.978 em 2013 e R\$ 20.028 em 2012. **17. Imposto de renda e contribuição social:** Não houve despesa de imposto de renda e contribuição social nos exercícios de 2013 e 2012. A reconciliação da taxa efetiva é demonstrada abaixo:

	31/12/2013	31/12/2012
Prejuízo antes de imposto de renda e da contribuição social	(1.736.704)	(1.631.590)
Alíquota fiscal combinada	34%	34%
Impostos de renda e contribuição social pela alíquota fiscal combinada	590.479	554.741
Benefício não constituído sobre prejuízos fiscais (*)	(590.479)	(554.741)
Despesa com imposto de renda e contribuição social	-	-
	<u>(14.191)</u>	<u>(17.600)</u>

(\*) A Geekie possui o montante total de créditos fiscais de R\$ 1.145.220, que não foram registrados em seu ativo, pois a empresa está em fase inicial de operação, não possuindo, embasamento para constituir ativos fiscais diferidos em 31 de dezembro de 2013 e de 2012. **18. Resultado por ação:** A Geekie calcula o resultado por ação por meio da divisão do prejuízo líquido pelo número de ações. O quadro a seguir apresenta o cálculo do por ação em cada exercício apresentado:

	31/12/2013	31/12/2012
Prejuízo líquido do exercício	(1.736.704)	(1.631.590)
Número de médio de ações à disposição dos acionistas	117.344	100.000
Resultado por ação	<u>(14,19)</u>	<u>(17,60)</u>

O resultado básico é o mesmo do resultado diluído por ação, visto que não há itens com efeitos diluidores, conforme pronunciamento técnico CPC nº 41 - "Resultado por ação". **19. Instrumentos financeiros:** A composição dos instrumentos financeiros registrados no balanço patrimonial em 31 de dezembro de 2013 e de 2012 está identificada a seguir:

	31/12/2013	31/12/2012
Ativos financeiros - custo amortizado:		
Caixa e equivalentes de caixa	1.430.138	1.108.262
Adiantamentos	106.261	74.885
Outras contas a receber	-	86.174
Passivos financeiros - custo amortizado:		
Contas a pagar	243.849	222.581

Os ativos e passivos financeiros são mensurados pelo custo amortizado. Para instrumentos mensurados pelo custo amortizado, o seu valor contábil aproxima-se do seu valor justo devido à sua natureza e ao seu vencimento de curto prazo. **Riscos** - As atividades operacionais expõem a Geekie aos seguintes riscos financeiros: risco de mercado, risco de crédito e de liquidez.

**a) Riscos de mercado - i) Riscos de taxa de juros** - Os resultados da Geekie estão expostos às flutuações nas taxas de juros sobre a receita de juros gerada pelos saldos de caixa e aplicações financeiras de curto prazo. A Companhia não possui derivativos contratados para proteção de fluxo de caixa contra flutuações nas taxas de juros em 31 de dezembro de 2013. **b) Riscos de crédito** - O risco de crédito é inerente às atividades operacionais e financeiras da Geekie, principalmente representado nas rubricas caixa e equivalentes de caixa, incluindo os depósitos bancários. **c) Riscos de liquidez** - Risco de liquidez assume duas formas distintas: risco de liquidez de mercado e risco de liquidez de fluxo de caixa. O primeiro está relacionado aos preços vigentes de mercado e varia de acordo com os tipos

de ativos e mercados em que são negociados. Já o risco de liquidez de fluxo de caixa está relacionado com o surgimento de dificuldades para cumprir com as obrigações operacionais contratadas nas datas previstas. Como forma de gestão do risco de liquidez, a Geekie aplica seus recursos excedentes em ativos líquidos, basicamente representados por CDBs. **Análise de sensibilidade dos instrumentos financeiros** - Em 31 de dezembro de 2013, a análise de sensibilidade dos instrumentos financeiros das variações é conforme segue:

Operação	Cenários			
	Risco	Provável	Possível	Remoto
Aplicações financ.:				
CDB	Queda da taxa CDI 1.430,048	150,155	112,616	75,078

No cenário provável a Sociedade considera que o CDI projetado para os próximos doze meses será de 10,5%, conforme dados divulgados na Bolsa de Mercadorias e Futuros ("BMF-Bovespa"). Os cenários possível e remoto consideram, respectivamente, uma queda de 25% e 50% na taxa CDI provável de 10,5%. **20. Remuneração dos administradores:** O montante da remuneração dos administradores para o exercício de 2013 foi de R\$ 167.000 (R\$30.000 em 2012). **21. Transações que não afetaram o caixa:** Conforme mencionado na nota explicativa nº 12 (a), em 15 de fevereiro de 2013 os acionistas da Geekie aumentaram o seu capital social em R\$3.000.000, sendo que R\$2.000.000 foi através da integralização de adiantamento para futuro aumento de capital efetuado em exercício anterior. Em 2013 a Sociedade capitalizou gastos com prestadores de serviços relacionados ao desenvolvimento de website descrito na nota explicativa nº 8. Em 31 de dezembro de 2013 havia o montante de R\$235.509 que ainda não haviam sido pagos e estavam registrados na rubrica "contas a pagar" nas demonstrações financeiras da Geekie. **22. Aprovação das demonstrações financeiras:** As demonstrações financeiras da Geekie foram examinadas e aprovadas pela Administração em 29/04/2014.

A Diretoria  
Orlando Heltor Higasi - Contador: CRC-1SP-256393/P-5  
**Relatório dos auditores independentes sobre as demonstrações financeiras**

À Diretoria Executiva da Geekie Desenvolvimento de Software S.A. - São Paulo - SP. Examinamos as demonstrações financeiras individuais e consolidadas da Geekie Desenvolvimento de Software S.A. ("Sociedade"), que compreendem o balanço patrimonial em 31 de dezembro de 2013 e as respectivas demonstrações do resultado, do resultado abrangente, das mutações do patrimônio líquido e dos fluxos de caixa, para o exercício findo naquela data, assim como o resumo das principais práticas contábeis e demais notas explicativas. **Responsabilidade da Administração sobre as demonstrações financeiras** - A Administração da Sociedade é responsável pela elaboração e adequada apresentação das demonstrações financeiras individuais e consolidadas de acordo com as práticas contábeis adotadas no Brasil e pelos controles internos que ela determinou como necessários para permitir a elaboração dessas demonstrações financeiras livres de distorção relevante, independentemente se causada por fraude ou erro. **Responsabilidade dos auditores independentes** - Nossa responsabilidade é a de expressar uma opinião sobre essas demonstrações financeiras com base em nossa auditoria, conduzida de acordo com as normas brasileiras e internacionais de auditoria. Essas normas requerem o cumprimento de exigências éticas pelos auditores e que a auditoria seja planejada e executada com o objetivo de obter segurança razoável de que as demonstrações financeiras estão livres de distorção relevante. Uma auditoria envolve a execução de procedimentos selecionados para obtenção de evidência a respeito dos valores e das divulgações apresentados nas demonstrações financeiras. Os procedimentos selecionados dependem do julgamento do auditor, incluindo a avaliação dos riscos de distorção relevante nas demonstrações financeiras, independentemente se causada por fraude ou erro. Nessa avaliação de riscos, o auditor considera os controles internos relevantes para a elaboração e adequada apresentação das demonstrações financeiras da Sociedade para planejar os procedimentos de auditoria que são apropriados às circunstâncias, mas não para fins de expressar uma opinião sobre a eficácia desses controles internos da Sociedade. Uma auditoria inclui, também, a avaliação da adequação das práticas contábeis utilizadas e a razoabilidade das estimativas contábeis feitas pela Administração, bem como a avaliação da apresentação das demonstrações financeiras tomadas em conjunto. Acreditamos que a evidência de auditoria obtida é suficiente e apropriada para fundamentar nossa opinião. **Opinião sobre as demonstrações financeiras sem ressalvas** - Em nossa opinião, as demonstrações financeiras anteriormente referidas apresentam adequadamente, em todos os aspectos relevantes, a posição patrimonial e financeira da Geekie Desenvolvimento de Software S.A em 31 de dezembro de 2013, o desempenho de suas operações e os seus fluxos de caixa para o exercício findo naquela data, de acordo com as práticas contábeis adotadas no Brasil.

São Paulo, 29 de abril de 2014.

**Deloitte.**Deloitte Brasil  
Auditores Independentes Ltda.  
CRC nº 2 SP 000164/O-4João Rafael Belo de Araújo  
Contador  
CRC nº 1SP246752/O-6