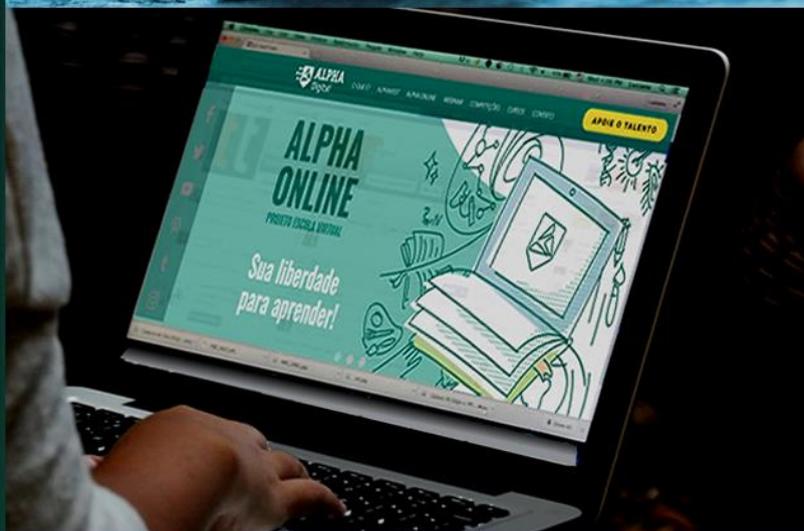
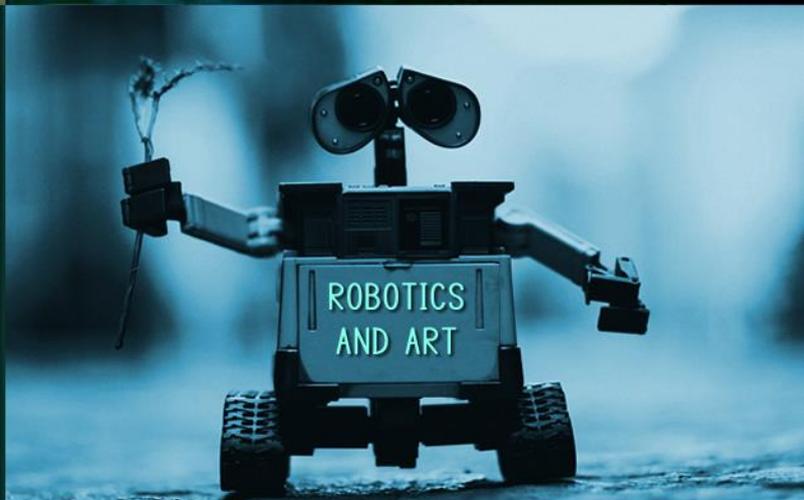




# QUE TAL FAZER A DIFERENÇA?

Você pode destinar até 3% do seu Imposto de Renda devido, para os projetos sociais do Instituto Alpha Lumen





# SEJA PARTE DESSA REDE DE TRANSFORMAÇÃO!

*Você pode direcionar até 3% do IR devido para o Instituto Alpha Lumen no ato da declaração do Imposto de Renda.*

O Instituto Alpha Lumen está aprovado pelo FUMDICAD - Fundo Municipal da Criança e do Adolescente e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069 de 1990) as pessoas físicas podem destinar até 3% (Lei n.º 12.584 de 2012, artigo 87) do IR devido,

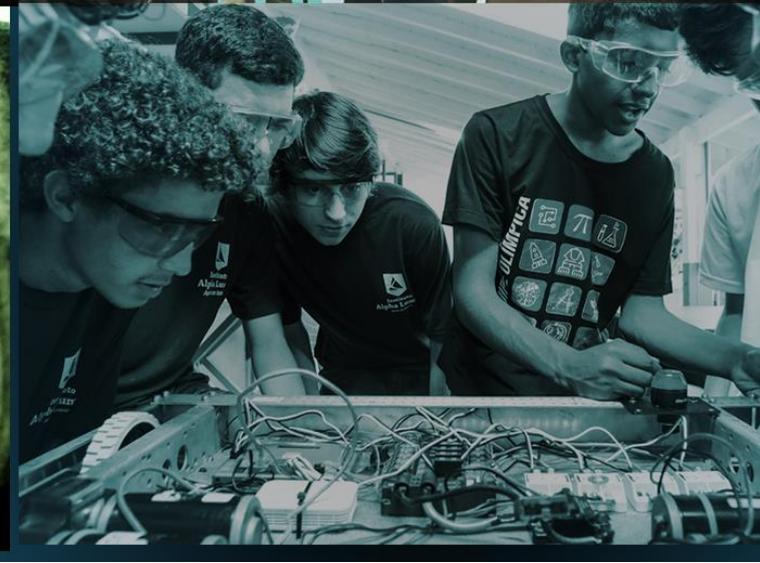
Através deste recurso, crianças e jovens de áreas de vulnerabilidade da cidade terão acesso a oportunidades de participar dos projetos que visam ampliação acadêmica, cultura, tecnologia e saúde mental.

Nessa revista você poderá conhecer melhor os projetos aprovados pelo CMDCA que o Instituto Alpha Lumen realiza para estudantes de baixa renda e comunidades carentes

## CERTIFICAÇÕES DO INSTITUTO ALPHA LUMEN

- Entidade sem fins lucrativos
- Utilidade Pública Municipal
- Entidade Filantrópica
- Entidade com registro CMDCA
- Membro PEA Unesco e ASP Net Global
- Entidade com registro no CMAS
- Certificação pela GLOBALGIVING





## Quem somos?

O Instituto Alpha Lumen – IAL é uma entidade sem fins lucrativos, que busca soluções de impacto social através de ações educativas, democratização do conhecimento e apoio ao talento por meio da inovação em metodologias de aprendizagem e tecnologias que incluem o desenvolvimento de plataformas de E-learning para ensino remoto com vistas a ampliar oportunidades, prioritariamente a jovens e crianças de baixa renda ou em risco social, no Brasil e no exterior.

## Seu apoio é essencial!

O IAL identifica estudantes e pessoas com altas habilidades e lhes presta o suporte necessário a fim de que não sejam subaproveitados e deixem de dar sua contribuição social à coletividade e a si próprios, não compartilhando suas habilidades e talentos com todos. Essa deve ser uma construção que envolva toda a sociedade - alavancar esse capital humano que com seus talentos traga mais soluções para o país e para o mundo.

## Quem pode apoiar?

Pessoas que façam a declaração de imposto de renda no modelo completo, ou seja, que escolham a opção de declaração “Por Deduções Legais” e não “Por Desconto Simplificado”.

## Como fazer?

Use o software da Receita Federal de 2021 (disponível a partir da segunda semana de fevereiro).

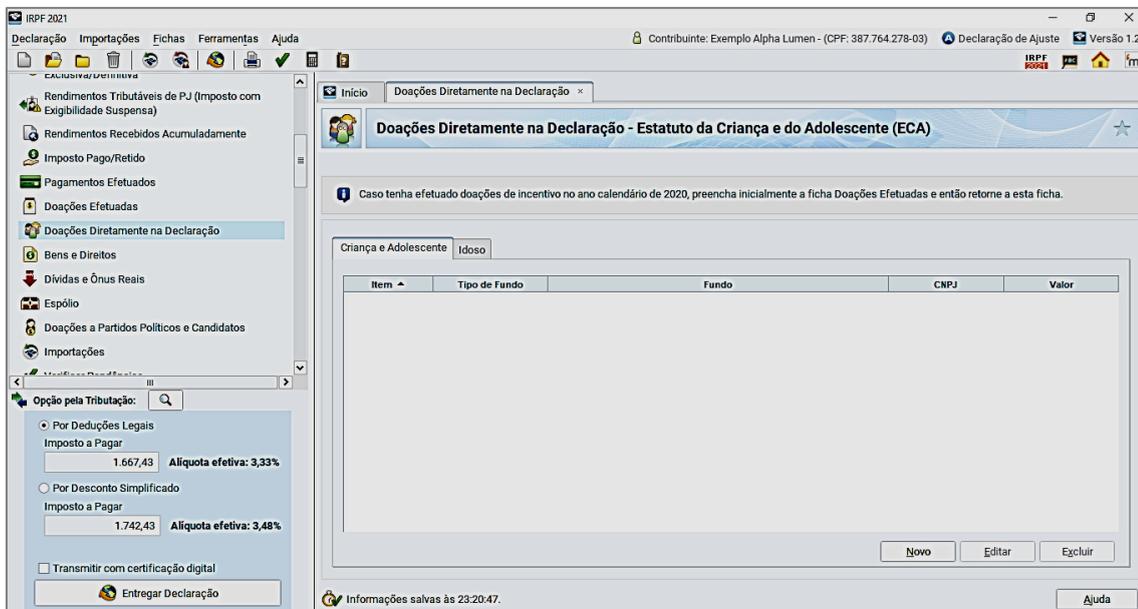
The screenshot shows the top navigation bar of the Receita Federal website, including links for accessibility, high contrast, and site map. The main header features the logo and name of the Federal Revenue Service, along with a search bar and social media icons. Below the header, there is a breadcrumb trail and a sidebar menu with options like 'Agendamento', 'Fale Conosco', and 'Chat RFB'. The main content area is titled 'Imposto sobre a Renda da Pessoa Física' and includes a brief description of the tax and a section for selecting the declaration year (2019 and 2018).

# APLICATIVO DA RECEITA FEDERAL

## ETAPA 1

### Baixe o software da receita federal

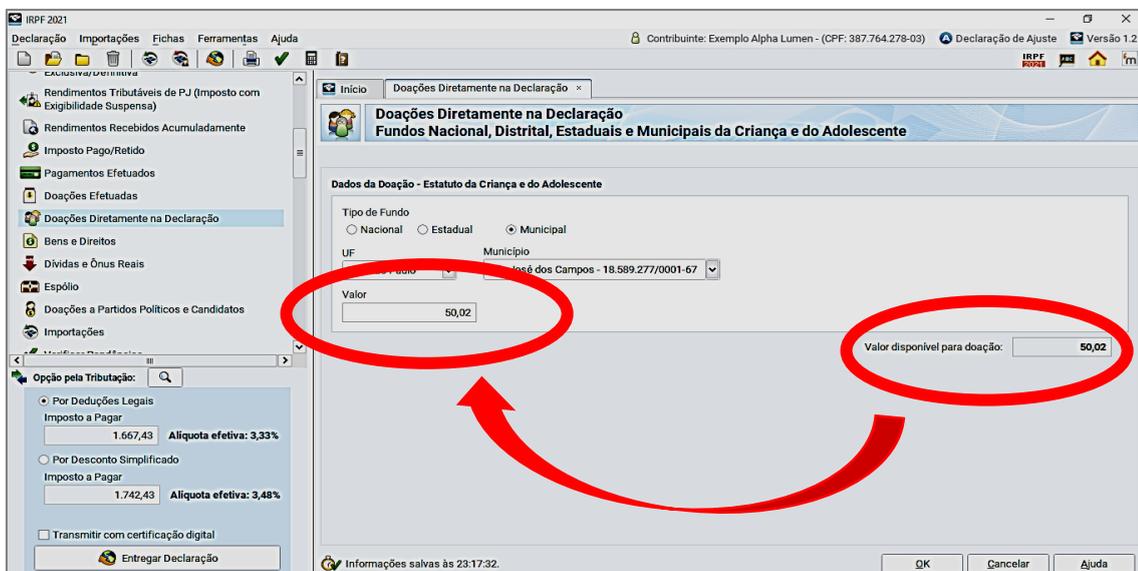
Selecione a opção “Doações Diretamente na Declaração - ECA”.



## ETAPA 2

Selecione “Municipal” e escolha UF – São Paulo e Município “São José dos Campos”.

Insira o valor disponível para doação.



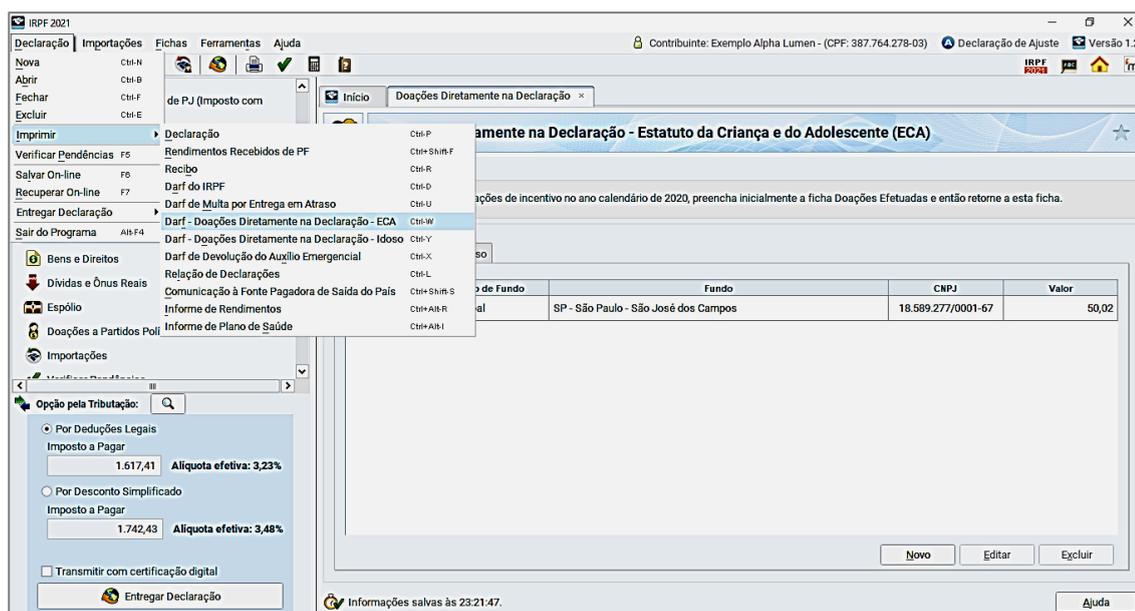
## ETAPA 3

### Feito! Sua doação está cadastrada!

Ao entregar a declaração, o programa emitirá um DARF (Documento de Arrecadação de Receitas Federais), sob o código 3351, que deve ser pago em dinheiro, pessoalmente, nas agências bancárias, ou pelos meios eletrônicos oferecidos pelo banco.

Mais informações: [www.youtube.com/watch?v=6HH7hqyhEfw](http://www.youtube.com/watch?v=6HH7hqyhEfw)

Isso ocorrerá independentemente de se ter optado por débito (no caso de haver imposto a pagar) ou crédito (importo a restituir) em conta bancária. O valor doado virará um crédito aumentando a restituição ou reduzindo o imposto a pagar, conforme o caso.



## ETAPA 4

Após pagamento da DARF, gerada pelo software da Receita Federal, envie um e-mail para receber o recibo da sua doação

<b>Anexo do e-mail</b>	comprovante do pagamento do boleto
<b>Título do e-mail</b>	“Doação para Instituto Alpha Lumen”
<b>Destinatário</b>	doacoes@cmdca.org.br com cópia para doe@alphalumen.org.br
<b>Corpo do e-mail</b>	indique qual dos quatro projetos apresentados a seguir você deseja apoiar.

# Projeto traz transformação social e solução para jovens startups e empresas

*O advento da pandemia, tornou ainda mais urgente o desenvolvimento de iniciativas, capazes de intervir na condição de vulnerabilidade dos diferentes grupos. E é como uma solução de enfrentamento do desafio e transformação social que nasce a Alpha EdTech.*

Estamos num país com mais de 13,4 milhões de desempregados, e por outro lado, no segmento de tecnologia temos um déficit em torno de 24 mil profissionais por ano. Se há tanta gente procurando emprego, como se explica a dificuldade em unir trabalhadores que buscam oportunidades às vagas disponíveis? Universidades e cursos técnicos não dão conta da demanda e apesar de ser um cenário desafiador a grande demanda e o número reduzido de profissionais para desenvolvimento de software traz uma oportunidade para a construção de soluções que podem ir muito além da simples preparação de mão de obra especializada – podem gerar transformação social e ao mesmo tempo permitir às empresas não terem sua evolução freada.

## A primeira turma já está em andamento!

Encontrar pessoas talentosas em situação de vulnerabilidade e abrir oportunidades de transformação social num processo seletivo traz em si mesmo uma experiência inspiradora e educativa como estímulo de crescimento. Por ser uma interação de aprendizagem híbrida viabiliza o acesso independentemente da localização geográfica do candidato. No lançamento do projeto foram mais de 2.600 candidatos no processo seletivo e 32 foram selecionados pelas empresas já com contratação garantida. **Com mais apoio será possível escalar o número de aspirantes** (alunos) em formação. No final de março inicia o segundo processo seletivo para a próxima turma.

**ABRA OPORTUNIDADES** – Ajude a Alpha EdTech a encontrar talentos em situação de vulnerabilidade, e a transformar em realidade um sonho de ser um desenvolvedor. Seu apoio permitirá abrir mais uma turma por meio do processo seletivo que traz em si mesmo uma experiência inspiradora e educativa como estímulo de crescimento. O acesso ao curso independe da localização geográfica por ser uma interação de aprendizagem híbrida.

alpha   
<ed/tech>

Soluções para a formação de pessoas em vulnerabilidade não bastam ser gratuitas. Precisam garantir recursos que viabilizem a dedicação total ao curso acelerado. O projeto Alpha EdTech traz uma solução que possibilita a jovens e adultos talentosos, mas de baixa renda, o acesso a oportunidades que levem a mobilidade social. É uma code academy de formação acelerada, com excelência, sem fins lucrativos, que contrata e remunera pessoas advindas de situações de vulnerabilidade com interesse e talento para a área TI, como trainees. Desse modo é possível permitir-lhes dedicação integral no seu desenvolvimento, trabalhando em projetos reais numa conexão direta com empresas e mercado.

O projeto Alpha EdTech traz uma solução que possibilita a jovens e adultos de baixa renda o acesso a oportunidades de mobilidade social

A Alpha EdTech remunera o aluno e ainda garante emprego ao estudante ao final dos três semestres de curso.

A segunda turma Alpha EdTech vem aí!

Ajude transformar a Vida de mais pessoas. Elas só precisam de uma oportunidade.

Seja parte da solução.

Apoie esse projeto!

**GERE MOBILIDADE SOCIAL** – A iniciativa traz conexão efetiva com emprego e verdadeira transformação social preparando e remunerando esses talentos durante a sua formação como desenvolvedores e com isso, possibilitando-lhes dedicação integral numa aprendizagem intensiva e de qualidade. São três ciclos de seis meses de formação e a partir do segundo ciclo parte da formação acontece dentro da empresa parceira.

De 2600 candidatos  
32 foram selecionados  
para a primeira turma  
Alpha EdTech



<p> Let's code </p>

<p> Aqui começa <br> um novo <br> parágrafo na <br> sua vida. </p>



<p> acredite! <br> Falta pouco </p>



<p> CONTINUE EM FRENTE <br> VOCÊ NÃO ESTÁ SÓ </p>

# Saúde mental: crianças e adolescentes pedem socorro

*O Projeto Cabeça Legal prevê o desenvolvimento de plataforma associada a um game on-line - "Os caminhos de Triskel" - que visa mapear jovens e crianças em escolas públicas, de 11 a 18 anos, que apresentem indícios de depressão ou em risco, para agir de forma preventiva.*



Depressão é um assunto mal compreendido e é tratado como tabu em diversas situações. A procura por informações é essencial para o combate dessa doença. Por isso o Instituto Alpha Lumen e sua equipe multidisciplinar de pesquisadores em parceria com os cientistas da Brown University e da UNIFOR - Universidade de Fortaleza, trazem o projeto "Cabeça Legal", que associa atividades de orientação, plataforma digital e um jogo on-line, "Os Caminhos de Triskel". O objetivo é ampliar o diálogo sobre a depressão e identificar de forma preventiva os estudantes que apresentem os sinais da doença para obterem ajuda especializada.

As informações obtidas a partir do jogo irão compor uma massa de dados que estabelecerá alertas e orientação às escolas, quando os elementos apontarem para a presença de crianças ou jovens estudantes, de 11 a 18 anos, com indícios de sintomas de ansiedade, depressão ou ainda, na iminência de risco de suicídio. O projeto também prevê o estudo e mapeamento da saúde mental em e seus fatores de risco em escolas públicas ou em situação de vulnerabilidade social buscando a prevenção do suicídio infantil e juvenil e o levantamento de elementos que podem estar envolvidos na doença.

**A cada três dias um jovem ou criança comete suicídio no Vale do Paraíba.**

**Em 2019, na cidade de São José dos Campos, 200 pessoas puseram fim à própria vida. Problemas como TDHA ansiedade depressão e esgotamento podem ter um impacto devastador na vida de crianças e adolescentes.**

**"Os Caminhos de Triskel" - Game desenvolvido dentro do projeto Cabeça Legal, que ajuda a identificar estudantes com depressão**

O jogo, que poderá ser jogado apenas uma vez pelos adolescentes, representa uma jornada que traz uma experiência rica e vai além da simples superação de obstáculos. O jogador passa por testes cognitivos que o levarão a situações e escolhas a partir das quais pretende-se obter elementos que delineiem a presença de sintomas de depressão entre os estudantes e se possa estabelecer um alerta à escola para prevenir situações de risco. O jogo é uma estratégia para acessar melhor os estudantes e gerar engajamento em respostas espontâneas que possam refletir o estado emocional dos jogadores. O desenvolvimento desse jogo passa pela verificação e validação das suas várias etapas e as adequações digitais aos métodos de rastreamento de sintomas e tendências depressivas em adolescentes.

**Você pode ajudar na prevenção do suicídio em crianças e adolescentes**

A depressão é a patologia psiquiátrica mais comum, atingindo cerca de 300 milhões de pessoas em todo o mundo, sendo considerada uma condição médica crônica e recorrente. Durante a pandemia o isolamento social e os desafios de perdas de entes queridos ampliou o número de casos de depressão em crianças e adolescentes. Apenas nos últimos 30 anos começou-se a reconhecer que as condições depressivas apareciam também em crianças, embora sua forma de aparição nesta população seja bem diversa dos adultos. Trata-se de uma condição incapacitante que está associada a diversas comorbidades de longo prazo, incluindo evasão escolar e suicídio, responsável por cerca de 75% das internações psiquiátricas nesta faixa etária.

A depressão na adolescência parece ser influenciada por múltiplos fatores biológico-genéticos, psicológicos e sociais. Dependendo da idade, em função de sua dificuldade de se expressar, as crianças podem apresentar diferentes sintomas, variando desde apresentar choro excessivo a irritabilidades e queixas somáticas, com destaque à recusa para ir para a escola. Na medida em que vão amadurecendo, os sintomas vão se parecendo com os dos adultos. A ideia de depressão na criança, na maioria das vezes, é expressa por sintomas não-depressivos, como irritabilidade e sintomas cognitivos

**Seja parte da solução. Apoie esse projeto!**



# Um projeto que abre oportunidades a estudantes carentes com altas habilidades

*Projeto Alpha Online - escola virtual voltada para dar suporte e desenvolver jovens lideranças com altas habilidades e vindos de escolas públicas para que com seus talentos possam transformar a sociedade*



Diferentemente da maioria dos países do mundo, a superdotação no Brasil é predominantemente ignorada. Os estudantes talentosos passam despercebidos com frequência pela escola. Em suas múltiplas inteligências, são em torno de 10% de qualquer população. Dos quase 50 milhões de estudantes matriculados no ensino básico em nosso país, apenas 0,004%, quase 20 mil, são identificados como estudantes com altas habilidades, mas calcula-se existirem perto de 5 milhões deles no Brasil o que aponta um grande número de talentos não identificados e nem estimulados. Sem apoio e orientação desperdiçamos muitos dos nossos talentos. Na prática, não é o que acontece, salvo em casos isolados muito raros. Em linhas gerais, constata-se que ainda faltam no país instrumentos de diagnóstico precoce da superdotação e medidas de encaminhamento dos identificados. Como afirma Moura Castro, “São diamantes descartados.” O projeto Alpha Online está voltado para o segmento da população com esse perfil e de baixa renda a fim de que não seja subaproveitado e deixe de dar sua contribuição social à coletividade e a si próprio, não compartilhando suas habilidades e talentos com todos.

**O Brasil ainda carece de meios de identificação, de atendimento e promoção efetiva dos talentos nacionais - “São diamantes descartados.”**

## O Projeto “Alpha Online” avança talentos e abre oportunidades a estudantes carentes com altas habilidades

O projeto Alpha Online traz um suporte gratuito voltado a alavancar os talentos de estudantes com altas habilidades ou superdotação, oriundos de escolas públicas e de baixa renda ou que estejam em situação de vulnerabilidade social, o que os coloca em posição de desvantagem social e pouco acesso a recursos que possam alavancar seus talentos. O projeto é “um espaço de aprendizagem virtual” que disponibilizará aos estudantes, de Fundamental II até a 1ª série do Ensino Médio, a possibilidade de aprimorar suas habilidades, aprofundar de conteúdos e ampliar sua perspectiva de mundo. Funciona como uma escola virtual com atividades de enriquecimento no contraturno, incluindo mentoria e orientação para os estudantes e suas famílias com atendimento inicial de 100 alunos.

Assim, soluções como o Alpha Online - Plataforma de aprendizagem colaborativa, e que busca instigar a curiosidade e aproximar o estudante participante de recursos, orientação e atividades síncronas e assíncronas, que gerem motivação e interesse. O Projeto busca também trabalhar valores, inspirar e fortalecer o empoderando de modo efetivo dos estudantes participantes do Alpha Online muitos dos quais compõem nichos tradicionalmente sem acesso, seja por discriminação ou pela absoluta falta de recursos e oportunidades. Como premissa do projeto os alunos selecionados tem que permanecer matriculados em as escolas públicas. Sua evolução deve servir como referência e inspiração para a multiplicação do impacto social gerado sobre seus colegas.

**Seja parte da solução. Apoie esse projeto!**

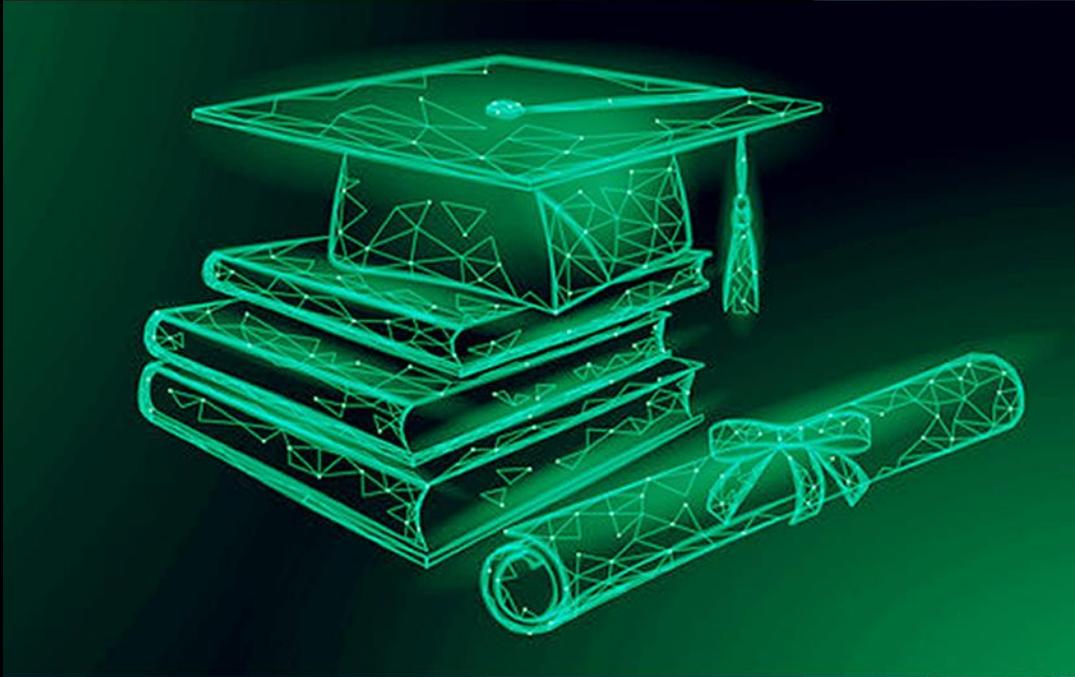
## O que caracteriza estudantes com altas habilidades?

Crianças e jovens ainda estão em processo de desenvolvimento e muitas vezes, apesar de sua precocidade, se não tiverem as oportunidades e o preparo necessários a esse perfil poderão não efetivar todo o seu potencial. São consideradas como crianças superdotadas e talentosas as que apresentam notável desempenho e/ou elevada potencialidade em qualquer dos seguintes aspectos, isolados ou combinados:

- Capacidade intelectual superior;
- Aptidão acadêmica específica;
- Pensamento criador ou produtivo;
- Capacidade de liderança;
- Talento especial para artes visuais, artes dramáticas e música
- Capacidade psicomotora.



EDUCATION



# Robótica e artes - a tecnologia estimulando a criatividade

ARTE E MÍDIAS DIGITAIS: A TECNOLOGIA A FAVOR DA ARTE

A arte e a tecnologia parecem de fundir no mundo contemporâneo. A arte é modificada pela tecnologia, assim como a tecnologia se faz a partir da arte e cria novas formas de se fazê-la. Essa fusão se faz valer positivamente em vários meios, em especial na educação.

O Projeto Robótica, Tecnologia e Artes está desenhado para oferecer e trabalhar esses aprendizados com jovens alunos da rede pública de ensino, a inventar e descobrir novas formas de “arte-ciência”, desenvolvendo uma visão estética e artística individual através da compreensão de estruturas conceituais, teóricas e históricas de arte-ciência, enquanto envolvem criticamente o uso da tecnologia na produção artística. Assim, o projeto busca dar acesso às crianças e adolescentes de baixa renda e em risco social várias linguagens artísticas, fotografia digital, audiovisual, música, canto coral e teatro, mostrando a transversalidade da comunicação humana que, por meio de meios digitais, dá voz e espaço a criatividade desses estudantes.

## “Luzes, som, câmera e ação!”

A tecnologia pode ser uma ferramenta de produção e acesso à arte. Ferramenta de produção por permitir com que os olhares criativos sejam expressos por novas formas, alcançando novas pessoas. Como ferramenta de acesso, a tecnologia permite com que a arte ultrapasse as barreiras de localização geográfica e sejam reproduzidas virtualmente, isto é, a tecnologia pode ser uma ferramenta de aproximar a arte às pessoas. Por meio do projeto pretende-se, utilizando a educação tecnológica estabelecer um gatilho que desencadeie a aprendizagem a partir da proposição de possibilidades instigadoras levando à exploração de meios de traduzir o mundo e a busca de informações e construção de soluções. O Projeto Robótica, Tecnologia e Artes é principalmente um projeto de oportunidades e transformações na perspectiva de jovens estudantes das escolas públicas. Pensar maior e fazer melhor!

Seja parte  
da solução.  
Apoie esse  
projeto!

## Qual é a relação entre a arte e a tecnologia?

Atualmente a maioria das expressões artísticas fazem uso de tecnologias. O uso de tecnologias visa acrescentar e tornar mais atraente os espetáculos de dança e os filmes dos cinemas. Além disso, os componentes tecnológicos utilizam da arte para se tornarem mais atraentes aos usuários. A nova face da arte deve responder aos anseios do homem moderno. O novo e populoso mundo tecnológico, caracterizado pela conectividade, pelo cotidiano caótico e pela confusão dos espíritos, está em busca de um novo tipo de arte que o represente. Essa nova arte deve dar sentido e valor à tecnologia.



FONTES  
netmundi.org -  
Arte Tecnológica  
canaldbensino.co  
mbr - Arte e  
tecnologia



**AQUI DENTRO  
TEM UM BRASIL  
QUE DÁ CERTO**



INSTITUTO  
**ALPHA  
LUMEN**  
APOIO AO TALENTO

**O Instituto Alpha Lumen possui projetos aprovados no FUMCAD - Fundo Municipal da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/2012).**

[www.alphalumen.org.br](http://www.alphalumen.org.br)

(12) 3207 5060

R. Clóvis Bevilacqua, 868  
Jd. Esplanada - SJC

R. Cel. Manoel Martins Júnior, 421  
Jd. Esplanada II - SJC



[institutoalphalumen](#)



[doe@alphalumen.org.br](mailto:doe@alphalumen.org.br)



[/instituto-alpha-lumen](#)



[institutoalphalumen](#)