

SARAIVA S/A LIVREIROS EDITORES

Companhia Aberta

CNPJ/MF nº 60.500.139/0001-26

COMUNICADO AO MERCADO

A **SARAIVA S/A LIVREIROS EDITORES** ("Companhia", "Grupo" ou "Saraiva") comunica aos seus acionistas e investidores, e ao mercado em geral, a expansão de seu portfólio de soluções de aprendizagem digital com o lançamento de uma inovadora plataforma digital lúdica direcionada ao Ensino Fundamental (1º ao 5º anos), denominada Vivaz - o game do conhecimento.

Desenvolvida em parceria com a Tamboro, *startup* especializada em games educativos, Vivaz é uma plataforma gamificada que une o universo dos jogos aos conceitos da aprendizagem "adaptativa" - isto é, que se adapta às necessidades individuais de aprendizagem de cada estudante, direcionando sua trajetória dentro do jogo de acordo com seu desempenho, reforçando os conteúdos nos quais o aluno precisa se aprimorar.

Aos educadores, o programa oferece a possibilidade de acompanhar o desempenho de cada aluno, por meio de relatórios gerados em tempo real. Além disso, permite acompanhar em detalhe o desempenho do grupo-classe, da instituição e, até de uma rede escolar. Os pais também podem seguir o desenvolvimento dos filhos com a utilização de senha, porém sem interferir no desenvolvimento das atividades, que ficam sob a responsabilidade dos professores.

O caráter inovador de Vivaz está na oferta de conteúdos gamificados, com metodologia e uma consistente organização pedagógica e didática, alinhada à grade curricular dos anos iniciais do Ensino Fundamental, nas principais áreas do conhecimento: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia e História. O sistema conta com mais de 10 mil questões em seu banco de dados. Neste primeiro momento, a plataforma estará disponível para usuários das coleções Prosa e Português Linguagens, 1º ao 5º ano, editadas pela Saraiva. Em breve a oferta será ampliada ao catálogo disponível.

O investimento na oferta de conteúdo, serviços personalizados e tecnologia educacional de apoio ao ensino e aprendizagem reflete a estratégia do Grupo Saraiva em apoiar novas formas de ensinar e aprender que respondam aos desafios da educação.

Para conhecer mais sobre Vivaz - o game do conhecimento, acesse o canal da Saraiva no YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=8SC27Lt15JQ>

São Paulo, 19 de setembro de 2014.

JORGE SARAIVA NETO

Diretor Presidente e de Relações com Investidores

Sobre o Grupo Saraiva

O Grupo Saraiva, companhia nacional de capital aberto com cerca de seis mil funcionários e que em 2014 celebra seu centenário, cria e distribui conteúdo, tecnologia e serviços por meio de seus Negócios Editoriais e Varejo. O Grupo é referência na produção de conteúdo para educação básica, ensino técnico e superior, em especial Direito, onde é líder de mercado. Suas soluções educacionais incorporam tecnologias inovadoras, tais como aprendizagem adaptativa, biblioteca digital por assinatura, fornecendo também conteúdo diferenciado para o ensino à distância. Com 115 lojas em 17 Estados brasileiros e Distrito Federal, possui a maior rede varejista de conteúdo, cultura e entretenimento do País. Desde que lançou sua plataforma de e-commerce em 1998, opera com uma abordagem integrada e multicanal, que oferece ao cliente produtos e serviços no www.saraiva.com.br ou nas lojas físicas. Possui um rico acervo em literatura, papelaria, música, filmes, games e softwares, telefonia, eletrônicos, tecnologia, periódicos, além de serviços de recarga de celular, venda de ingressos, cartão presente, cartões pré-pagos, seguros, assistência técnica, entrega garantida e entrega em domicílio.