

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

Informações gerais

A Associação Casa Hacker ("Associação" ou "Casa Hacker") foi constituída em 30 de setembro de 2019, como uma organização de direito privado sem fins lucrativos. Seu objeto social é contribuir para o desenvolvimento da educação e da igualdade de oportunidade entre as pessoas de forma gratuita, observando-se a forma complementar de participação das organizações da sociedade civil de interesse público, nos termos do artigo 3º, III, da Lei nº 9.790/99, mediante a aplicação de novas tecnologias da informação nos processos de aprendizado, além de promover a diversidade e o desenvolvimento social, econômico, cultural e ambiental, por meio do empoderamento de grupos, coletivos de pessoas, organizações da sociedade civil e territórios vulneráveis oferecendo educação empreendedora e aceleração de negócios e projetos de impacto social;

A fim de alcançar seus objetivos, a Casa Hacker baseia sua atuação em duas frentes principais: (i) projetos de impacto social (projetos estratégicos com prazo determinado de duração, de metodologias próprias e/ou abertas, planejados com atividades planejadas sistematicamente para endereçar as demandas objeto de cada projeto); e (ii) advocacy/mobilização (engajamento com grupos da sociedade civil em favor dos direitos digitais). Os recursos da organização são obtidos por meio de receitas decorrentes de (i) doações de pessoas físicas e jurídicas, voltadas estas últimas exclusivamente para ações filantrópicas; (ii) patrocínios e doações à projetos com incentivo fiscal ao doador; (iii) prestação de serviços de consultoria e treinamento à pessoas jurídicas, como atividade meio de geração de renda.

A Casa Hacker tem sede administrativa e fiscal no GoWork Campus Itaim situado na R. Dr. Renato Paes de Barros, 618, Cj 01 - Itaim Bibi, São Paulo - SP, 04530-000, que pertence a terceiros, e atua em espaços de terceiros nas cidades de São Paulo (SP), Campinas (SP), Sumaré (SP), Hortolândia (SP), Americana (SP) e Nova Odessa (SP) para desenvolvimento de seus projetos de impacto social (atividade fim).

No período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026, a Associação executou 9 (nove) projetos de impacto social mencionados e qualificados em notas explicativas, majoritariamente desenvolvidos através de atividades presenciais, plataformas de educação à distância e videoconferência.

A emissão destas demonstrações financeiras foi autorizada pela Diretoria em 19 de junho de 2026.

Resumo das principais políticas contábeis

As principais políticas contábeis aplicadas na preparação destas demonstrações financeiras estão definidas abaixo. Essas políticas foram aplicadas de modo consistente nos exercícios apresentados.

Base de preparação

As demonstrações financeiras foram preparadas conforme as práticas contábeis adotadas no Brasil para pequenas e médias empresas - Pronunciamento Técnico CPC PME - "Contabilidade para Pequenas e Médias Empresas", incluindo as disposições contidas na Interpretação Técnica ITG 2002

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

(R1) - "Entidades sem Finalidade de Lucros", e evidenciam todas as informações relevantes próprias das demonstrações financeiras, e somente elas, as quais estão consistentes com as utilizadas pela administração na sua região. Elas foram preparadas considerando o custo histórico como base de valor.

A preparação de demonstrações financeiras em conformidade com o CPC PME requer o uso de certas estimativas contábeis e também o exercício de julgamento por parte da administração da Associação no processo de aplicação das políticas contábeis.

Moeda funcional e moeda de apresentação

Os itens incluídos nas demonstrações financeiras são mensurados de acordo com a moeda do principal ambiente econômico no qual a Associação atua ("moeda funcional"). As demonstrações financeiras são apresentadas em reais, que é a moeda funcional da Associação e, também, a sua moeda de apresentação.

Caixas e equivalentes de caixa

Caixa e equivalentes de caixa são representados por disponibilidades em moeda nacional e aplicações financeiras de curto prazo de alta liquidez, com vencimentos originais de até três meses (com risco insignificante de mudança de valor).

Ativos financeiros

A administração classifica seus ativos financeiros sob as seguintes categorias: mensurados ao valor justo por meio do resultado e mensurados ao custo amortizado. A classificação depende da finalidade para a qual os ativos financeiros foram adquiridos. A administração determina a classificação de seus ativos financeiros no reconhecimento inicial.

Mensurados ao valor justo por meio do resultado

Os ativos financeiros a valor justo por meio do resultado da Casa Hacker incluem apenas ativos financeiros designados no reconhecimento inicial a valor justo por meio do resultado, os quais são demonstrados ao valor justo, e quaisquer ganhos ou perdas resultantes são reconhecidos no resultado.

Mensurados ao custo amortizado

São apresentados como ativo circulante, exceto aqueles com prazo de vencimento superior a 12 meses após a data de emissão do balanço (estes são classificados como ativos não circulantes). Os ativos financeiros mensurados ao custo amortizado da Associação compreende "Caixa e equivalentes de caixa" e "Outros créditos".

Instrumentos financeiros derivativos e atividades de *hedge*

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

Durante os exercícios de 2020 a 2025 e no período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026, a Associação não operou com instrumentos financeiros derivativos (operações de hedge, swap, contratos a termo e outras).

Imobilizado

Os itens do imobilizado são demonstrados ao custo histórico de aquisição menos o valor da depreciação e de qualquer provisão para perda por valor não recuperável de ativo acumulada. O custo histórico inclui os gastos diretamente atribuíveis necessários para preparar o ativo para o uso pretendido pela administração.

A depreciação é calculada pelo método linear tendo como referência o valor do custo menos o valor residual e a vida útil remanescente. As estimativas de vidas úteis estão demonstradas conforme segue:

- Móveis e utensílios - 10 anos
- Máquinas e equipamentos - 10 anos
- Computadores e periféricos - 5 anos

Os valores residuais, a vida útil e os métodos de depreciação dos ativos são revisados e ajustados quando existir uma indicação de mudança significativa desde a última data de balanço.

O valor contábil de um ativo é imediatamente baixado para seu valor recuperável se o valor contábil do ativo for maior que seu valor recuperável estimado.

Os ganhos e as perdas em alienações são determinados pela comparação do valor de venda com o valor contábil e são reconhecidos em "Outros ganhos/(perdas), líquidos" na demonstração do resultado.

Provisões para perdas por *impairment* em ativos não financeiros

Os ativos não financeiros são revisados anualmente para verificação do valor recuperável. Quando houver indício de perda do valor recuperável (*impairment*), o valor contábil do ativo será testado. A perda é reconhecida quando o valor contábil do ativo excede seu valor recuperável. Valor recuperável é o maior valor entre o valor justo de um ativo, menos as despesas de venda, e o valor em uso comparado com o valor contábil residual.

Fornecedores

As contas a pagar aos fornecedores são inicialmente reconhecidas pelo valor justo e, subsequentemente, mensuradas pelo custo amortizado tendo como referência o método de taxa de juros efetiva.

Provisões

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

As provisões são reconhecidas quando: (i) a Associação tem uma obrigação presente ou não formalizada como resultado de eventos passados; (ii) é provável que uma saída de recursos seja necessária para liquidar a obrigação; e (iii) o valor possa ser estimado com segurança.

Patrimônio social

Constituído pela dotação inicial de seus associados fundadores, acrescido ou diminuído do superávit ou déficit apurado em cada exercício.

Apuração do superávit (déficit)

As doações voluntárias são reconhecidas como receitas quando recebidas. As demais receitas e despesas são reconhecidas pelo regime de competência.

Apresentação do valor justo do trabalho voluntário

Conforme estabelece o parágrafo 19 da ITG 2002 (R1), o trabalho voluntário, inclusive de membros integrantes dos órgãos da administração, no exercício de suas funções, deve ser reconhecido pelo valor justo da prestação de serviço como se tivesse ocorrido o desembolso financeiro, sendo apresentado na demonstração do resultado do exercício como receita e despesa.

Estimativas e julgamentos contábeis

A Associação faz estimativas e estabelece premissas com relação ao futuro, baseada na experiência histórica e em outros fatores, incluindo expectativas de eventos futuros. Por definição, as estimativas contábeis resultantes raramente serão iguais aos respectivos resultados reais. Em 31 de maio de 2026, não há estimativas e premissas que apresentem um risco significativo de causar um ajuste relevante nos valores contábeis de ativos e passivos para o próximo período.

Aplicações Financeiras

No período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026, as principais aplicações financeiras estão representadas por CDB de liquidez diária do Banco BTG Pactual e por fundo de investimento de renda fixa do Banco do Brasil, ambos provenientes de aplicação automática de saldo em conta. No período, o rendimento dessas aplicações de renda fixa acompanhou o Certificado de Depósito Interbancário (CDI).

Demandas judiciais

A Associação não é parte envolvida em processos trabalhistas, cíveis e tributários.

Patrimônio líquido

Todo o patrimônio e receitas da Associação serão revertidos à manutenção e desenvolvimento de suas finalidades sociais no território nacional, de modo a garantir sua sustentabilidade, sua

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

perpetuação e a expansão de suas iniciativas, sendo vedada a distribuição de qualquer parcela de seu patrimônio ou receita a qualquer título, entre associados, instituidores, benfeitores, dirigentes, conselheiros ou qualquer outra pessoa física ou jurídica.

No caso de dissolução da Associação, o patrimônio líquido será transferido a outra pessoa jurídica sem fins econômicos ou lucrativos, preferencialmente com a mesma finalidade social da Associação, a ser escolhida em Assembleia Geral, que cumpra com os requisitos estabelecidos na Lei nº 13.019/2014.

Demonstração dos Projetos Executados

Projeto “Coalizão pela Genialidade Feminina”

O Projeto Coalizão pela Genialidade Feminina é uma iniciativa de participação social e incidência em políticas públicas que visa fortalecer a liderança de meninas em STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), capacitando-as como defensoras do direito ao acesso digital em seus territórios. A coalizão mobilizou estudantes do ensino médio, cientistas e pesquisadoras, educadoras da educação básica e lideranças do setor tecnológico, articulando ações estratégicas e monitorando ativamente a tramitação do Projeto de Lei do Senado nº 398, de 2018, com o objetivo de contribuir para avanços concretos no campo da inclusão digital com perspectiva de gênero. A última atividade prevista no projeto, o Minas em Tech Experience, foi realizada em 12 de março de 2026 em São Paulo (SP), beneficiando 72 estudantes e ex-alunas do projeto Minas em Tech. O projeto foi encerrado em março de 2026.

Projeto “Hub de Cidadania Ativa – Integração”

O projeto Hub de Cidadania Ativa – Integração tem como objetivo fortalecer e integrar os três Hubs de Cidadania Ativa de Campinas (SP) — Campo Grande, Amarais e Oziel — por meio da criação de uma rede colaborativa de governança compartilhada, apoio técnico, formativo e financeiro, promovendo o desenvolvimento comunitário, o protagonismo social e a sustentabilidade das iniciativas de impacto nos territórios periféricos do Parque Itajaí, do Jardim São Marcos e do Parque Oziel. As ações contemplam a estruturação de uma governança compartilhada entre os Hubs, a sistematização e padronização de metodologias de atuação, a formação de lideranças comunitárias, a realização de mentorias individuais, o apoio a iniciativas de impacto social, a promoção de Festivais de Ideias e o desenvolvimento de estratégia de sustentabilidade e captação de recursos. O projeto integra os três Hubs e encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Projeto “Inova Quebrada”

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

O projeto Inova Quebrada, anteriormente denominado Fellowship¹ de Lideranças e Empreendedores Sociais, tem como objetivo formar empreendedores sociais inovadores, com plano de desenvolvimento individual estruturado e ativo, conectados ao ecossistema de impacto social e gerando transformação em seus territórios. As ações contemplam a ativação e seleção de empreendedores sociais, a doação de equipamentos de trabalho, a elaboração de planos de desenvolvimento individual, encontros e imersões presenciais em Campinas (SP), capacitação em habilidades socioemocionais e empreendedoras, mentorias especializadas e visitas a ecossistemas de impacto no Brasil. O projeto atende 6 empreendedores sociais na cidade de Campinas (SP) e encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Projeto “PerifalImpacto – Lideranças de Impacto Periféricas”

O projeto PerifalImpacto – Lideranças de Impacto Periféricas, incentivado por meio do Programa Nacional de Apoio à Cultura (Lei nº 8.313/1991), com patrocínio da Siemens, tem como objetivo capacitar e especializar comunidades periféricas por meio de programa formativo em impacto sociocultural, estratégias e ferramentas de gestão, captação de recursos, produção executiva e participação social e política. As ações contemplam capacitação empreendedora e de produção cultural com duas turmas, nas cidades de São Paulo (SP) e Campinas (SP), e a realização de uma mostra para apresentação dos projetos socioculturais desenvolvidos à comunidade. O projeto atende 20 agentes culturais e encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Projeto “Hackerclubes (ProAC ICMS nº 54707)”

O projeto Hackerclubes, inscrito sob o nº 54707 e incentivado por meio do Programa de Ação Cultural do Estado de São Paulo – ProAC ICMS, com patrocínio da Desktop S.A., tem como objetivo principal a preservação da cultura da arte urbana, por meio de oficinas de capacitação, hackathon e galeria virtual voltadas à exploração de intervenções artísticas digitais interativas. A proposta prevê o atendimento de 40 jovens de baixa renda, com idades entre 15 e 18 anos, nos municípios de Nova Odessa e Americana (SP), promovendo a expressão criativa por meio da arte urbana integrada à tecnologia, com encerramento no Festival Hackerclubes. A execução teve início em janeiro de 2026 e o projeto encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Projeto “Hackerclubes – Oficinas de Arte Urbana e Tecnologia (PRONAC 255002)”

O projeto Hackerclubes – Oficinas de Arte Urbana e Tecnologia, registrado sob o PRONAC 255002 e incentivado por meio do Programa Nacional de Apoio à Cultura (Lei nº 8.313/1991), tem como objetivo capacitar comunidades periféricas por meio de oficinas de arte urbana com interfaces tecnológicas, abordando programação, eletrônica, impressão e modelagem 3D, realidade virtual, dados e inteligência artificial, com a realização de um festival de encerramento para apresentação

¹ Neste contexto, *Fellowship* é um programa que oferece suporte financeiro, técnico e formativo a pessoas selecionadas (“fellows”) para que desenvolvam suas capacidades, liderem projetos de relevância pública ou comunitária e promovam mudanças estruturais em seus territórios de atuação.

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

dos trabalhos à comunidade. As oficinas estão previstas para as cidades de São Paulo (SP) e Campinas (SP), com previsão de atendimento de 60 jovens. O início da execução do projeto está previsto para julho de 2026, e os recursos captados não haviam sido liberados para movimentação até a emissão destas demonstrações financeiras.

Projeto “Internet Segura”

O projeto Internet Segura, desenvolvido em parceria com a Desktop, promoveu formações presenciais e gratuitas voltadas a professores, gestores públicos, lideranças comunitárias e agentes sociais, com foco em cidadania digital, segurança online, privacidade, enfrentamento ao cyberbullying e combate à desinformação. As oficinas adotaram metodologia ativa, articulando conteúdos conceituais a vivências práticas e estimulando cada participante a atuar como multiplicador em sua comunidade. As atividades foram realizadas nos municípios de Americana, Campinas, Hortolândia, Nova Odessa e Sumaré (SP), alcançando aproximadamente 150 educadores e agentes comunitários da rede pública de ensino e de organizações da sociedade civil. O projeto foi concluído em abril de 2026.

Projeto “Hackerclubes Sumaré 2026”

O projeto Hackerclubes Sumaré 2026, com patrocínio da PPG do Brasil, tem como objetivo criar espaços de aprendizagem que unem arte e interfaces tecnológicas para democratizar o acesso ao conhecimento, inserindo jovens de comunidades periféricas nas áreas de STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) e fortalecendo a identidade, o protagonismo juvenil, a diversidade e a produção cultural local. As ações contemplam a capacitação em habilidades digitais básicas, em inovação, sustentabilidade e tecnologias de transformação digital, o apoio ao desenvolvimento de projetos de inovação, tecnologia e sustentabilidade e o estímulo ao desenvolvimento de carreira STEAM, com política de 50% de vagas para grupos sub-representados. O projeto prevê o atendimento de 40 jovens de 15 a 18 anos, estudantes do ensino médio público, na cidade de Sumaré (SP), com término previsto para dezembro de 2026. O projeto encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Projeto “Educomunicação – Conectar Ideias”

O projeto Educomunicação – Conectar Ideias, desenvolvido em parceria direta com prestação de serviços ao Grupo Comunitário Criança Feliz, tem como objetivo formar educadores para o desenvolvimento de habilidades digitais, segurança digital e educomunicação. As ações contemplam a capacitação de educadores em segurança digital, com vistas a identificar riscos online e replicar boas práticas com alunos e com o território; a capacitação em habilidades digitais aplicadas à prática pedagógica, incluindo o uso crítico e intencional de ferramentas; e a introdução aos fundamentos da educomunicação, habilitando educadores a utilizar linguagens midiáticas como recurso pedagógico. As atividades são realizadas na cidade de Campinas (SP) e o projeto encontrava-se em andamento ao final do período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026.

Trabalho voluntário

Associação Casa Hacker

Notas explicativas da administração às demonstrações financeiras em 31 de maio de 2026 —

Período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026

Em reais, exceto quando indicado de outra forma

Conforme estabelece o parágrafo 19 da ITG 2002 (R1), o trabalho voluntário é reconhecido pelo valor justo da prestação de serviço como se tivesse ocorrido o desembolso financeiro. O referido valor é contabilizado como receita e despesa, em seus demonstrativos contábeis em montantes iguais, tornando nulo seu efeito no resultado do exercício. No período de 1º de janeiro a 31 de maio de 2026, a Associação não registrou trabalho voluntário.

Aspectos fiscais

A Associação atende a todos os requisitos da legislação, sendo imune a IR — Imposto de Renda sobre o Superávit, CSLL — Contribuição Social sobre o Lucro Líquido, PIS – Programa Integração Social e COFINS — Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social, ISS e ITCMD (com base na Constituição da República Federativa do Brasil, Art. 105, VI, C).