

e professores da Universidade de Brasília (UnB) na produção da pulseira SurdoMusic. “A gente teve diversas mudanças para chegar no produto final, e um dos principais desafios foi a questão de como a gente ia conseguir transformar a música em uma vibração. Tivemos apoio de especialistas e professores da UnB, além da nossa própria escola, para o SurdoMusic funcionar não só com uma música pré-definida, mas com qualquer uma”, relata.

Para o professor de filosofia e técnico de robótica no Sesi Taguatinga, João Mateus Alves, o que mais chamou atenção no projeto da Albatroid foi a criatividade dos jovens e um olhar sensível sobre os problemas sociais. “O que mais me impressionou foi a capacidade desses jovens de 12 até 15 anos para desenvolver algo tão bonito e inclusivo, pensando sempre nas dificuldades que as pessoas com deficiência auditiva enfrentam no seu dia a dia. Para mim, isso foi muito emocionante e impactante. Podemos perceber como o torneio internacional e o projeto da robótica contribuem para a formação e educação dos alunos”, afirma.

A gerente executiva de educação do Sesi-DF, Valéria Silva, defende o ensino da robótica como incentivo ao desenvolvimento de habilidades técnicas e socioemocionais para o mercado de trabalho, que exige competências integradas.

“Nossa proposta pedagógica busca incentivar os alunos a desenvolver projetos e pesquisas nas áreas de ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática. Isso vai ao encontro da robótica, que envolve toda uma questão de pensamento computacional e raciocínio lógico. Além das habilidades técnicas, trabalhamos no âmbito da educação, valorizando o trabalho em equipe, o respeito às diferenças, a autonomia, criticidade e protagonismo. Hoje, o mercado de trabalho procura um profissional cada vez mais qualificado, com habilidades técnicas e socioemocionais, então integramos essas competências com a robótica”, expõe.

Feedbacks

Durante a produção do SurdoMusic, os alunos da Albatroid levaram o dispositivo até pessoas surdas, para testar o funcionamento da pulseira e fazer eventuais melhorias. A testagem do projeto se deu na Escola Bilíngue de Taguatinga, única do Centro-Oeste para pessoas com essa deficiência.

Minervino Júnior/CB/D.A.Press



Estudantes exibem os projetos de robótica que desenvolveram no Sesi de Taguatinga. Um deles é a pulseira SurdoMusic

Victor Hugo Pessoa/ Sesi-DF



Valéria diz que a robótica desenvolve habilidades para o mercado de trabalho

Minervino Júnior/CB/D.A.Press



A pulseira SurdoMusic e o prêmio que os alunos ganharam no torneio

Eduardo Vanunio/ CB press



O técnico João Mateus: “Impressionado com a criatividade dos jovens”

Ana Luiza do Nascimento, 15 anos, explica que o SurdoMusic recebeu feedbacks muito positivos, que contribuíram para a versão final do produto.

“Antes mesmo da etapa nacional, nós já implementamos o primeiro protótipo da nossa solução na Escola Bilíngue e recebemos alguns feedbacks que a gente poderia melhorar. Falaram sobre o tamanho da pulseira, para ficar uma uma solução mais acessível, e também que a gente podia fazer uma base mais forte para que a vibração ficasse mais nítida. Tivemos feedbacks super positivos do diretor da Escola

Bilíngue e da diretoria de educação inclusiva, que também são pessoas com deficiência auditiva. Então, a gente só teve algumas mudanças em relação à parte visual do nosso projeto, para ficar mais fácil para o dia a dia”, descreve.

Ana Luiza completa dizendo que a implementação do SurdoMusic foi de “leve escala, porque, por enquanto, ele é um produto único”. Ela acredita que, no futuro, pode ser possível expandir o protótipo para o público geral: “De repente, com mais feedbacks, podemos melhorar nossa solução e comercializá-la para mais pessoas.”

Experiência

Os alunos da equipe vencedora compartilham que viveram uma experiência única, que vai desde o processo de produção do SurdoMusic até o momento da premiação nos Estados Unidos. Gustavo Rafah, 14 anos, conta sobre a empolgação dos estudantes fazendo uma viagem para fora do país: “Para alguns, foi a primeira viagem de avião, a primeira viagem para fora do país, e lá, a gente conheceu diversas culturas, vimos como as equipes estão ajudando os países delas a criar inovações. Essas são

memórias que vamos guardar para a vida toda.”

Filipe William Nogueira, 14 anos, diz que, além de conhecer outras culturas, a viagem foi “incrível” pois os alunos puderam fazer novas amizades. Para ele, a sensação de trazer o prêmio para casa é de pura felicidade: “A sensação é de trabalho recompensado. É simplesmente incrível, porque caraca, o que você fez aqui dentro foi para fora do país, e você conseguiu mostrar o seu trabalho. Isso é uma sensação que não tem como descrever.”

***Estagiários sob a supervisão de Ana Sá**