

escolhido para ser o porta-voz do time na apresentação. Juntos, com a premiação de R\$ 10 mil e uma mentoria, eles pretendem tirar a startup do papel e contribuir para a qualidade do ensino nacional.

## Funcionamento

“Quando o aluno entrar na plataforma, ele vai preencher um questionário sobre as formas com as quais ele gosta de aprender e interagir na aula. Ou seja, se ele gosta de EaD, de presencial, se ele prefere ouvir mais, assistir, ler ou escrever. Depois, a plataforma vai fazer a análise desses dados para nortear as aulas do estudante, focando na forma com que ele aprende melhor e aprimorando os demais pontos”, explica Vitor Hugo Estefano.

“O professor também vai cadastrar a forma com que ele gosta de ensinar, para a plataforma saber. Ele vai poder conferir o desempenho do aluno e da turma. E o que vem depois é o gestor, que consegue monitorar os dois (aluno e professor) e, principalmente, o professor e o desempenho dele com os alunos e com a turma, para saber que tipo de estratégias seguir e as capacitações que o corpo docente precisa. Tudo isso de forma interativa, dinâmica e eficiente”, completa o estudante.

A equipe cita, ainda, as pesquisas *Perfil e Desafios dos Professores da Educação Básica no Brasil*, que revela que 79,4% dos professores já pensaram em desistir da carreira e 67,6% se sentem inseguros, desanimados ou frustrados em relação ao futuro profissional; e *Mapa do Ensino Superior no Brasil*, que aponta uma taxa de evasão no ensino superior de 57,2% no Brasil. Ambas as publicações foram encomendadas pelo Sindicato das Mantenedoras de Ensino Superior (Semesp) em 2024.

## Acessibilidade

Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o número de estudantes com transtornos globais do desenvolvimento na faculdade, que inclui o transtorno do espectro autista (TEA), aumentou de 4.018 para 6.063 entre 2021 e 2022. Outro levantamento, da revista *FT*, aponta que apenas 44% dos alunos com autismo do ensino secundário frequentam o ensino superior — taxa mais baixa entre as 12 categorias de deficiência.

Fotos: Arquivo pessoal



Os integrantes do grupo se conheceram no evento e tiveram dois dias para criar a solução



Thais (E), 23 anos; Jaci, 23; Vitor Hugo, 24; Laís Lucas, 36; e Gustavo, 22, apresentaram a leda

Nesse contexto, com o ensino adaptado e uma plataforma voltada para a experiência do usuário, espera-se mais interesse dos alunos pelos conteúdos e, conseqüentemente, o aumento dos índices de permanência e conclusão da etapa. Além disso, o projeto possibilita melhorias na educação, ao identificar pontos fortes e fracos, e garante maior acessibilidade, inclusive, para neurodivergentes e PcD. “A pessoa com deficiência ou com autismo, por exemplo, pode ter dificuldade de seguir um modelo tradicional de ensino. E, com a plataforma, ele vai se sentir

estimulado, engajado, o que pode contribuir para o ingresso, a permanência e a conclusão dessas pessoas na educação superior”, esclarece Vitor Hugo.

## Vivências

Os integrantes da equipe contam que algumas das habilidades mais desenvolvidas durante a maratona foram empatia, paciência, experiência do usuário e trabalho em equipe. Eles também ressaltam a importância do apoio mútuo e de existir um espaço que ouve, orienta e aposta nos estudantes. “O HackLab abre portas, traz

visibilidade, como está acontecendo, e isso é muito importante para a gente agora e no futuro. Porque até você deixar uma pessoa grande, para ela ficar maior ainda, você precisa acreditar e abraçar. Acho isso incrível e de grande impacto”, diz Thais.

“O principal desenvolvimento do HackLab foi criar em mim a veia do empreendedorismo. Acho extremamente interessante o funcionamento de empresas, mas eu não trabalho com isso, sou estudante de direito, trabalho na gestão do curso, mas só ali, muito fechado. Eu nunca me achei criativo e nunca achei que eu poderia

enveredar para essa área. Mas eu vi, aqui, o contrário. A gente acha que não dá para criar nada, mas não necessariamente a gente está criando. Você está desenvolvendo uma coisa que alguém também faz, de uma forma diferenciada, e é uma coisa que eu não quero abandonar. Ainda que eu vá trabalhar na minha área, quero trazer essa veia empreendedora mais para dentro”, relata Gustavo.

“Uma coisa que me emocionou bastante é que eu sempre fui um cara nerd, não sou um cara dos esportes. E eu sempre quis ganhar medalha, porque é uma coisa que está intrínseco quando você é competitivo. Mas eu via que eu nunca conseguiria ganhar uma (medalha) no futebol, na corrida, e, hoje, eu estou ganhando, usando a inteligência, querendo ou não, minhas habilidades, e mostrando que não é só ali (nos esportes) que é competição. E ainda estamos ajudando a melhorar o Brasil, o mundo, com uma plataforma de ensino. Isso é fenomenal”, conta Vitor Hugo sobre a experiência.

## Pódio

Além de citar competências e habilidades trabalhadas durante a competição, como comunicação e relação interpessoal, Jaci Camargo Cintra resalta que “parte do sucesso também vem dos outros grupos, independentemente de quem ficou em primeiro lugar”. “Tem projetos que não foram para o palco e são projetos excelentes. É importante citar isso, porque cada grupo vai ter a sua particularidade do que foi trabalhado. A gente não pode esquecer que esses grupos também se esforçaram muito para chegar numa ideia do que eles acreditam sobre o que é bom para educação. E nenhuma ideia, ainda mais no campo da educação, é falha. Ela só precisa ser trabalhada”, defende a estudante.

A equipe classificada em segundo lugar recebeu uma Alexa Echo Dot pelo projeto Synapso, voltado para um aprendizado personalizado e adaptado para estudantes neurodivergentes. Já o grupo que ficou em terceiro lugar recebeu fones de ouvido JBL pela Mentor.IA, que sugere tutoria individual e uma trilha de aprendizagem personalizada. Ambas as iniciativas envolvem o uso da IA e visam modernizar o sistema educacional brasileiro.

\*Jornalista viajou a convite do Semesp