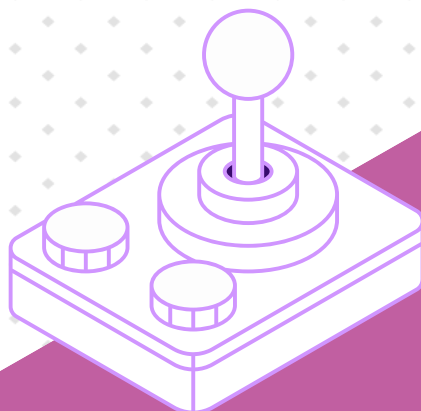




RELATÓRIO

EDU HACKATHON 2025

REALIZAÇÃO



INTRODUÇÃO



O EduHackathon 2025 representa um marco na inovação educacional brasileira, demonstrando como a metodologia colaborativa e orientada por problemas reais pode gerar soluções transformadoras para os desafios da educação pública. **Este relatório apresenta uma análise quantitativa e qualitativa abrangente do evento, baseada em dados de participação, avaliações, feedback dos participantes e análise detalhada dos projetos finais desenvolvidos.**

Com **136 participantes cadastrados de todo o Brasil**, o evento conseguiu atrair um público diversificado e qualificado, mantendo alta taxa de engajamento ao longo de suas múltiplas fases. Os resultados demonstram impacto mensurável no desenvolvimento de competências dos participantes, com **evolução média de 11% a 31% nas principais habilidades relacionadas à inovação educacional.**

Os **projetos finais desenvolvidos pelos times** representam um portfólio robusto de soluções inovadoras, abrangendo desde a redução da evasão escolar até o desenvolvimento sustentável de comunidades locais. Com potencial de impacto direto em mais de 10.000 estudantes e 1.000 educadores, **os projetos validam a eficácia da metodologia Saber Social na geração de soluções práticas e contextualmente relevantes.**

Este relatório está estruturado em seis seções principais: análise do projeto e metodologia, perfil e engajamento dos participantes, impacto educacional mensurado, análise dos projetos finais, avaliação da experiência e recomendações estratégicas. Cada seção apresenta dados quantitativos rigorosos complementados por análise qualitativa profunda, oferecendo uma visão holística do sucesso e dos desafios do EduHackathon 2025.



1. O PROJETO EDUHACKATHON 2025: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

1.1 VISÃO GERAL E OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

O EduHackathon 2025 foi idealizado como uma iniciativa pioneira de inovação educacional, organizada conjuntamente pelo **Instituto Saber Social** e **Edugital**, com o objetivo de desenvolver soluções práticas e escaláveis para os desafios mais prementes da educação pública brasileira. O evento adotou um formato híbrido inovador, combinando webinars temáticos gravados com uma plataforma de Inovação Aberta, permitindo participação nacional e democratizando o acesso à formação em inovação educacional.

O EduHackathon 2025 se originou da necessidade de entender os problemas, dificuldades, entraves e acesos (ou a falta de acesso) de alunos e professores em relação a IA. E criar uma formação que resolvesse tais problemas, a fim de produzir um material robusto e aprofundado para disponibilizar posteriormente na plataforma a E-SABER, que no momento presente da elaboração desse relatório está sendo desenvolvida com recursos do financiamento da **Fundação Itaú**. O evento também serviu como uma forma inicial de coletar dados e testar hipóteses na formação dos participantes. Esses dados serão usados na alimentação da plataforma e sua IA, contribuindo no desenvolvimento e melhoria de outras formações.

Os objetivos estratégicos do projeto foram cuidadosamente delineados para maximizar o impacto tanto individual quanto sistêmico. O primeiro objetivo focou no desenvolvimento de relacionamentos B2G (Business-to-Government) para futuros projetos, reconhecendo a importância das parcerias público-privadas na transformação educacional. Este objetivo estratégico reflete uma compreensão madura do ecossistema educacional brasileiro, onde a colaboração entre diferentes setores é fundamental para a implementação eficaz de inovações.



1. O PROJETO EDUHACKATHON 2025: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

O segundo objetivo central concentrou-se no desenvolvimento de soluções inovadoras para os desafios específicos da educação pública, com ênfase particular em metodologias ativas, recursos digitais e formação de professores. Esta abordagem reconhece que a transformação educacional requer intervenções multifacetadas, abordando simultaneamente aspectos pedagógicos, tecnológicos e de desenvolvimento profissional. A escolha destes três pilares não foi casual, mas baseada em evidências sobre os principais gargalos que impedem a modernização do sistema educacional brasileiro.

A oferta de capacitação prévia em IA, Tecnologias voltadas para a solução de problemas educacionais, Design Instrucional, Ferramentas Tecnológicas e Métodos Ágeis constituiu o terceiro objetivo estratégico, demonstrando o compromisso do evento com a formação integral dos participantes. Esta abordagem preparatória diferencia o EduHackathon de outros eventos similares, garantindo que os participantes possuam as competências técnicas necessárias para desenvolver soluções de alta qualidade.

O quarto objetivo estratégico, focado na promoção da Inovação Aberta através da disponibilização de webinars, mentorias e conteúdos em um repositório digital, reflete uma visão de longo prazo sobre a sustentabilidade do impacto. Esta abordagem garante que o conhecimento gerado durante o evento permaneça acessível para educadores, gestores e parceiros, multiplicando o alcance das intervenções muito além dos participantes diretos.

1.2 A METODOLOGIA SABER SOCIAL: FUNDAMENTOS TEÓRICOS E PRÁTICOS

A **metodologia Saber Social**, que fundamenta todo o EduHackathon 2025, representa uma síntese inovadora de abordagens pedagógicas contemporâneas, integrando formação crítica, habilidades digitais e socioemocionais com impacto prático em contextos educacionais diversos.



1. O PROJETO EDUHACKATHON 2025: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

Essa metodologia foi desenvolvida especificamente para fomentar a autonomia técnica, social e intelectual de professores, estudantes e gestores, articulando saberes locais com inovação, inteligência artificial e cidadania ativa.

Os fundamentos teóricos da metodologia estão ancorados na leitura de *A Terceira Onda* de Alvin Toffler, reconhecendo que vivemos uma ruptura de paradigmas que exige sujeitos capazes de navegar por realidades híbridas. **Esta perspectiva teórica é particularmente relevante no contexto educacional brasileiro, onde a transição para a era digital ocorre de forma desigual e fragmentada. A metodologia reconhece que os educadores precisam desenvolver competências para combater desinformação e disputar narrativas sobre o futuro, posicionando-os como agentes ativos de transformação social.**

O primeiro princípio fundamental da metodologia Saber Social posiciona a educação como transformação local e política. Esta abordagem converte problemas reais das comunidades escolares em trilhas formativas e projetos de solução, fortalecendo a agência dos participantes como atores políticos e propositores de mudanças estruturais.

A formação prática, afetiva e socioemocional constitui o segundo princípio fundamental, manifestando-se através de oficinas e mentorias adaptadas à realidade dos educadores. Esta abordagem promove empatia, protagonismo, escuta ativa, autocontrole e pensamento crítico, reconhecidas como competências à prova de automação.

O terceiro princípio, focado em tecnologia com sentido e justiça informacional, estabelece que a tecnologia deve ser tratada como meio, não como fim. A inteligência artificial e ferramentas digitais são utilizadas apenas quando amplificam aprendizagem e gestão, sempre com letramento digital crítico e combate à desinformação. Esta abordagem equilibrada evita tanto a tecnofobia quanto a tecnofilia acrítica, posicionando a tecnologia como ferramenta para a democratização do conhecimento e redução das desigualdades educacionais.



1. O PROJETO EDUHACKATHON 2025: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

1.3 ESTRUTURA OPERACIONAL E FASES DE IMPLEMENTAÇÃO

A estrutura operacional do EduHackathon 2025 foi cuidadosamente desenhada para **maximizar o engajamento dos participantes e a qualidade dos resultados**. O evento foi organizado em cinco fases distintas, cada uma com objetivos específicos e metodologias apropriadas para o desenvolvimento progressivo das competências dos participantes.

A **primeira fase, denominada Formação Inicial**, combinou webinars semanais gravados com uma plataforma online, oferecidos por especialistas do **Instituto Saber Social, Edugital** e parceiros estratégicos. Esta fase foi fundamental para ampliar o conhecimento dos participantes sobre **IA, tecnologias aplicadas à educação, metodologias ativas, ferramentas tecnológicas, ODS e ESG**. A escolha por webinars gravados permitiu flexibilidade temporal para os participantes, considerando suas diferentes disponibilidades e fusos horários, enquanto mantinha a qualidade e consistência do conteúdo oferecido.

A **segunda fase focou em Desafios e Mentoria**, na qual os grupos identificaram e exploraram os problemas específicos a serem resolvidos em suas realidades. Esta abordagem garantiu que **os projetos desenvolvidos fossem baseados em necessidades reais do sistema educacional, aumentando significativamente o potencial de implementação e impacto das soluções propostas**. A mentoria especializada, incluindo profissionais da **EBAC** e outros parceiros, proporcionou orientação técnica e pedagógica de alta qualidade, elevando o nível dos projetos desenvolvidos.

A **terceira fase, de Desenvolvimento dos Projetos**, estabeleceu um período intensivo para criação de protótipos ou planos de ação. Esta fase combinou encontros síncronos para apresentação de evoluções com comunicação assíncrona em plataformas colaborativas, permitindo trabalho contínuo e flexível. A duração relativamente curta desta fase foi intencional, criando urgência produtiva que estimulou a criatividade e foco dos participantes.



1. O PROJETO EDUHACKATHON 2025: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

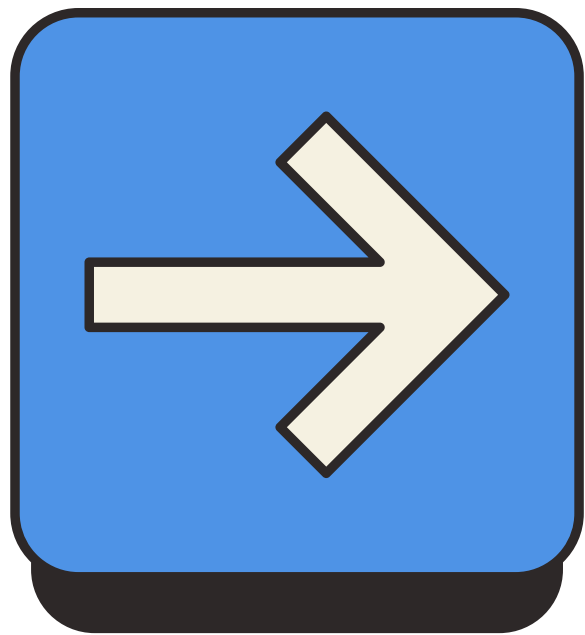
A quarta fase, de Pitch, Avaliação e Premiação, estabeleceu critérios claros e transparentes para avaliação dos projetos. Os critérios incluíram Impacto Pedagógico, Originalidade e Inovação, Escalabilidade e Viabilidade, garantindo que os projetos fossem avaliados tanto por sua relevância educacional quanto por sua factibilidade de implementação. A estrutura de premiação foi cuidadosamente desenhada para reconhecer diferentes níveis de excelência e criar oportunidades de continuidade para os projetos mais promissores.

1.4 ECOSSISTEMA DE PARCEIROS E SUSTENTABILIDADE

O EduHackathon 2025 foi estruturado como um **ecossistema colaborativo**, envolvendo múltiplos parceiros estratégicos que contribuíram com expertise, recursos e oportunidades de implementação. A estratégia de parcerias foi desenhada para criar valor mútuo, onde os parceiros não apenas contribuíam com recursos, mas também se beneficiavam do acesso a talentos, projetos inovadores e oportunidades de branding educacional.

A fase de **Pós-Hackathon** foi cuidadosamente planejada para garantir a sustentabilidade do impacto. A possibilidade de incubação dos projetos vencedores em parceria com os parceiros criou um caminho claro para o desenvolvimento contínuo e implementação de pilotos em escolas públicas. O **Repositório Aberto**, armazenando todas as palestras, mentorias e protótipos, garantiu que o conhecimento gerado permanecesse acessível para consulta futura.

A criação de uma Network de Parceiros, com contatos e convites para novos desafios em diferentes esferas (municipal, estadual, terceiro setor), estabeleceu as bases para um ecossistema permanente de inovação educacional. Essa abordagem sistêmica reconhece que **a transformação educacional requer esforços coordenados e sustentados ao longo do tempo, não apenas eventos pontuais.**



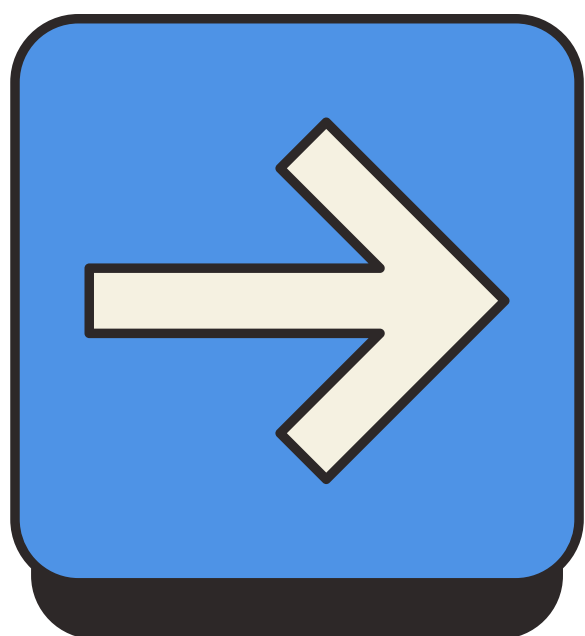
2. PERFIL DOS PARTICIPANTES E PADRÕES DE ENGAJAMENTO

2.1 DEMOGRAFIA E DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA

A análise demográfica dos participantes do EduHackathon 2025 revela um perfil altamente alinhado com os objetivos estratégicos do evento. **Com 136 participantes cadastrados, o evento conseguiu atrair um público nacional diversificado.** A distribuição geográfica dos participantes demonstra forte **concentração nas regiões Sudeste e Nordeste, com São Paulo liderando com 25 participantes, seguido pelo Rio de Janeiro (15), Minas Gerais (12) e Bahia (8).** Essa distribuição geográfica dos participantes reflete tanto as desigualdades regionais brasileiras quanto o sucesso em alcançar diferentes regiões do país, pois a participação de **representantes de 20 estados diferentes** demonstra o alcance nacional do evento e sua capacidade de atrair interessados de contextos educacionais diversos.

A distribuição por gênero apresentou equilíbrio notável, com 69 participantes femininos (50.7%) e 67 masculinos (49.3%), demonstrando que o evento conseguiu atrair igualmente profissionais de ambos os gêneros. Este equilíbrio é particularmente significativo no contexto da inovação educacional, onde a diversidade de perspectivas é fundamental para o desenvolvimento de soluções abrangentes e inclusivas.

A análise etária revela um perfil predominantemente jovem, com idade média de 29.1 anos e mediana de 27.0 anos, situando a maioria dos participantes na faixa de jovens adultos (18-35 anos). Esta distribuição etária é estrategicamente vantajosa para um evento focado em inovação educacional, pois combina a energia e abertura à mudança características dos jovens profissionais com a experiência prática necessária para compreender os desafios educacionais. A faixa etária observada também coincide com o período de maior produtividade profissional e disposição para aprendizagem continuada.



2. PERFIL DOS PARTICIPANTES E PADRÕES DE ENGAJAMENTO

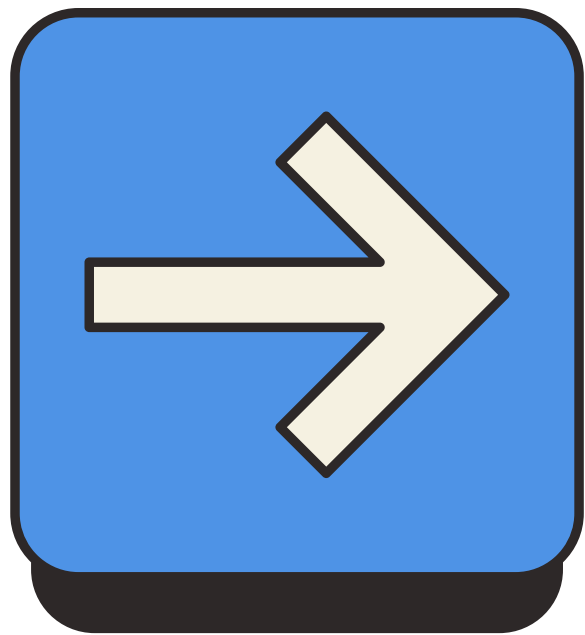
2.2 PERFIL EDUCACIONAL E PROFISSIONAL

O perfil educacional dos participantes revela um grupo altamente qualificado, com **39.7% possuindo ensino superior completo e 42.6% cursando o ensino superior**. Adicionalmente, **17.7% possuem pós-graduação**, demonstrando um nível educacional significativamente superior à média nacional. Esta composição educacional é estrategicamente vantajosa para um evento de inovação, pois combina formação sólida com disposição para aprendizagem continuada.

A predominância de participantes com ensino superior incompleto (42.6%) indica que **o evento atraiu muitos estudantes universitários, grupo particularmente receptivo a novas ideias e metodologias**. Esta presença estudantil é valiosa para a inovação educacional, pois estes participantes trazem perspectivas frescas e estão em processo ativo de formação, podendo incorporar os aprendizados do hackathon em suas trajetórias profissionais futuras.

A análise das funções profissionais revela que 39.7% dos participantes são estudantes, 18.4% são professores, e 11.0% ocupam posições de coordenação ou gestão educacional. Esta composição cria uma dinâmica rica de intercâmbio entre diferentes perspectivas do sistema educacional, desde a visão dos estudantes em formação até a experiência prática dos educadores e a visão sistêmica dos gestores.

A presença significativa de professores (18.4%) é particularmente valiosa, pois estes profissionais trazem conhecimento prático sobre os desafios cotidianos da educação pública. Sua participação garante que as soluções desenvolvidas sejam fundamentadas na realidade das salas de aula e possam ser efetivamente implementadas no contexto escolar. A experiência destes educadores também contribui para a validação das propostas e identificação de possíveis obstáculos à implementação.



2. PERFIL DOS PARTICIPANTES E PADRÕES DE ENGAJAMENTO

2.4 MOTIVAÇÕES E EXPECTATIVAS

A análise das motivações dos participantes revela um perfil altamente alinhado com os objetivos do EduHackathon. **O interesse em "aprender sobre inovação em educação" foi mencionado por 82.4% dos participantes**, demonstrando forte disposição para desenvolvimento profissional e atualização de conhecimentos.

O desejo de "receber capacitação para melhorar a atuação profissional" foi expresso por 73.5% dos participantes, indicando que a maioria vê o hackathon como uma oportunidade de desenvolvimento de competências diretamente aplicáveis em suas atividades profissionais.

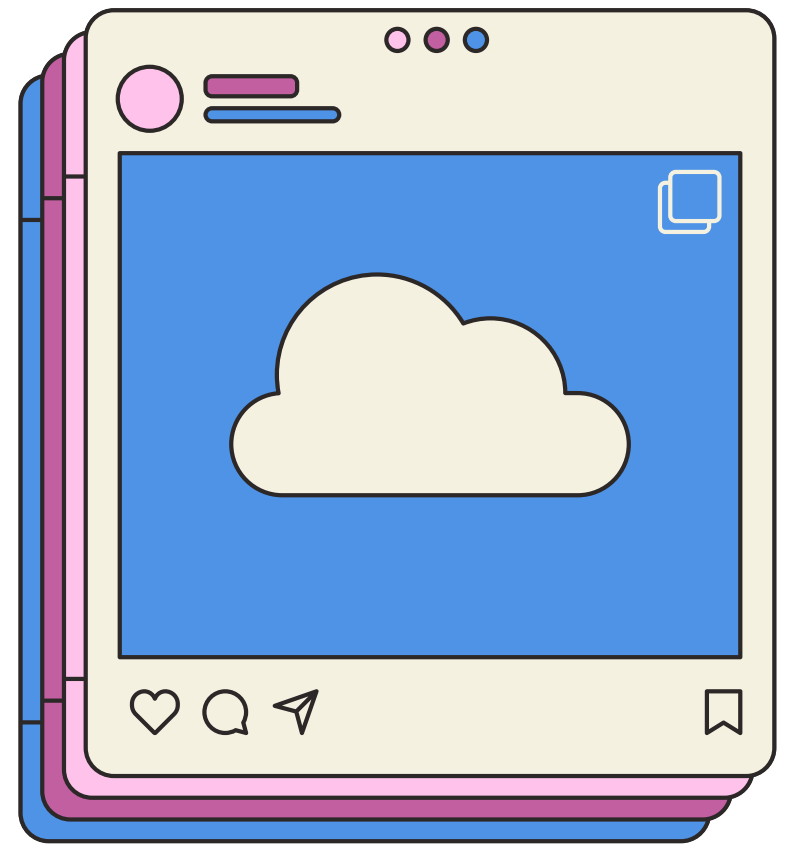
Enquanto 68.4% mencionaram a intenção de "conectar-se com outras pessoas da área", demonstrando valorização do networking e da construção de redes profissionais. **O interesse em "desenvolver uma solução para a comunidade" foi expresso por 61.8% dos participantes**, indicando forte orientação para impacto social e compromisso com a transformação educacional.

2.5 VÍNCULO COM A EDUCAÇÃO PÚBLICA

Os dados demonstram que **44.1% dos participantes são ex-alunos de escolas públicas**, trazendo perspectiva pessoal sobre os desafios e oportunidades do sistema público de ensino. **15.4% fazem parte de equipes de escolas públicas**, o que garante conhecimento prático sobre o funcionamento interno destas instituições.

Por outro lado, **34.6% dos participantes declararam não ter vínculo direto com escolas públicas**, mas mesmo ainda sim contribuíram com perspectivas externas valiosas e experiências de outros contextos educacionais que enriquecem o desenvolvimento de soluções inovadoras.

3. IMPACTO EDUCACIONAL MENSURADO



3.1 EVOLUÇÃO DAS COMPETÊNCIAS EM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

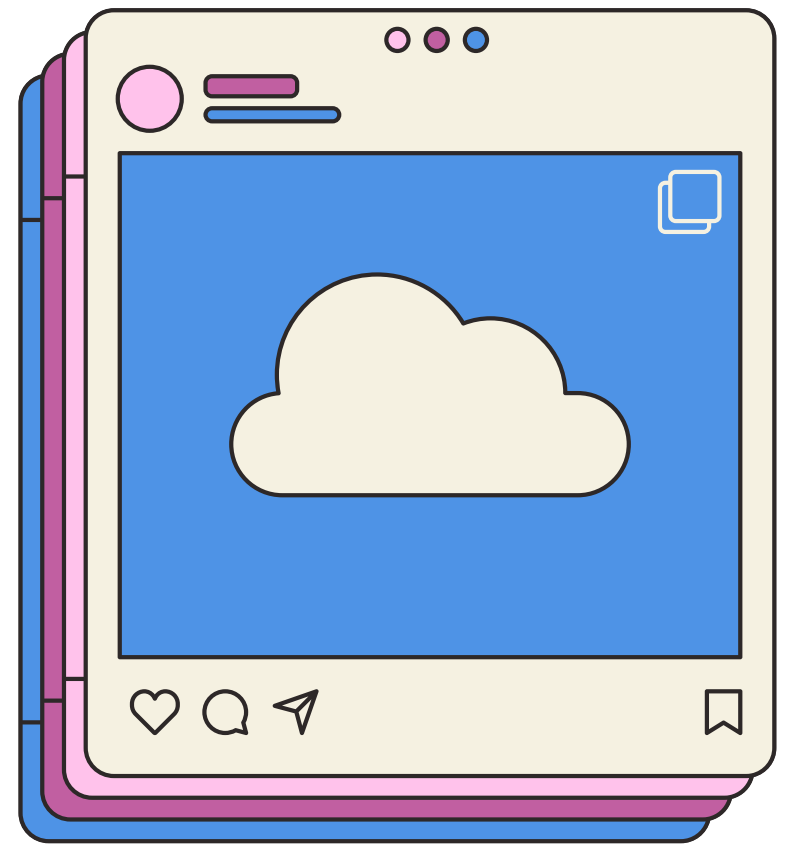
A análise da evolução do conhecimento em **Inteligência Artificial** representa um dos indicadores mais significativos do impacto educacional do EduHackathon 2025. **Os dados coletados através da avaliação final revelam transformações substanciais na familiaridade dos participantes com esta tecnologia emergente, fundamental para a modernização da educação brasileira.**

O nível médio de **familiaridade com IA antes do evento situava-se em 6.76 pontos numa escala de 0 a 10, com mediana de 7.0**, indicando que os participantes já possuíam conhecimento intermediário sobre o tema. Apesar de ser um ponto de partida relativamente elevado, **a distribuição dos conhecimentos prévios mostrava-se heterogênea**, com alguns participantes possuindo conhecimento muito limitado enquanto outros já demonstravam familiaridade avançada.

Após a participação no EduHackathon, o nível médio de familiaridade elevou-se para 8.58 pontos, com mediana de 9.0, representando uma evolução média de 1.82 pontos ou 26.8% de melhoria. Esta evolução é estatisticamente significativa e pedagogicamente relevante, demonstrando que o evento conseguiu elevar substancialmente o conhecimento dos participantes sobre uma das tecnologias mais importantes para o futuro da educação.

A distribuição final dos conhecimentos mostra concentração significativa nos níveis mais altos da escala, **com mediana de 9.0 pontos, indicando que a maioria dos participantes concluiu o evento com conhecimento avançado sobre IA aplicada à educação.** Esta transformação é particularmente relevante considerando que **a integração de IA na educação é uma tendência global irreversível**, e os participantes do EduHackathon estão agora melhor preparados para liderar esta transformação em suas instituições e comunidades.

3. IMPACTO EDUCACIONAL MENSURADO



3.2 DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS ESPECÍFICAS

O EduHackathon foi estruturado para desenvolver quatro competências fundamentais para a inovação educacional: identificação de problemas relevantes, trabalho colaborativo para soluções criativas, utilização de ferramentas digitais para prototipagem, e comunicação de propostas de transformação social.

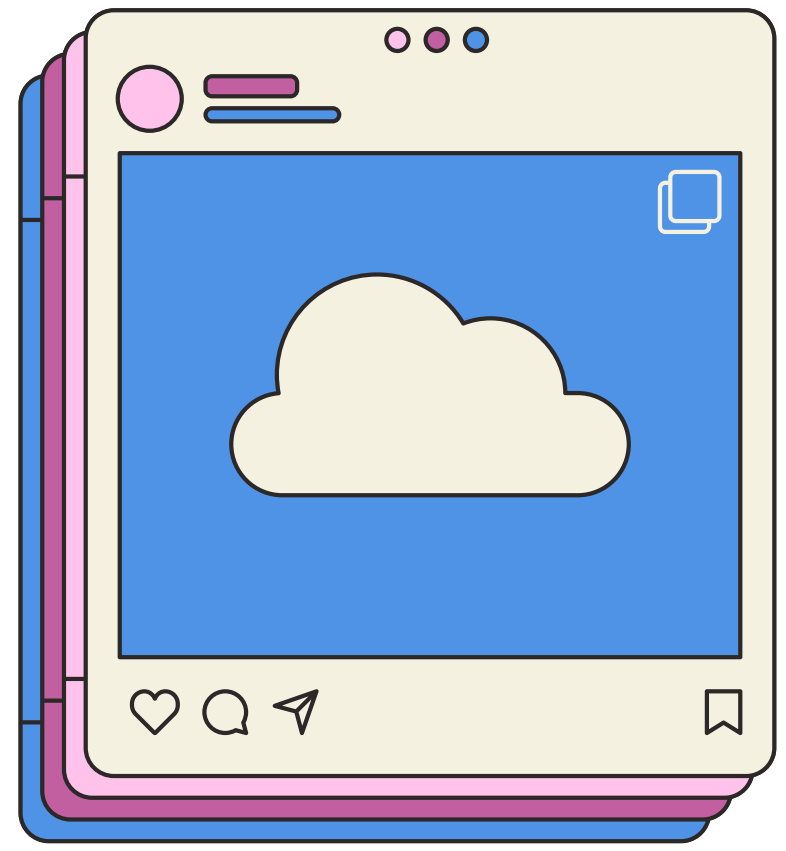
A competência de "identificar um problema relevante na escola ou comunidade" apresentou a maior evolução absoluta, passando de 6.61 para 8.63 pontos, representando um crescimento de 2.03 pontos ou 30.7%. O desenvolvimento dessa competência indica que os participantes aprimoraram sua capacidade de análise crítica dos contextos educacionais e diagnóstico de necessidades reais.

A competência de "trabalhar com outras pessoas para pensar soluções criativas" evoluiu de 7.95 para 8.84 pontos, representando crescimento de 0.89 pontos ou 11.2%. Embora essa tenha sido a menor evolução absoluta, o ponto de partida já era elevado, indicando que os participantes já possuíam boas habilidades colaborativas. A melhoria observada sugere refinamento destas habilidades e desenvolvimento de técnicas mais sofisticadas de trabalho em equipe.

3.3 COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS E DE COMUNICAÇÃO

A competência de "utilizar ferramentas digitais para prototipar uma ideia" apresentou evolução significativa, passando de 7.34 para 8.89 pontos, representando crescimento de 1.55 pontos ou 21.1%. O desenvolvimento desta competência reflete o sucesso das oficinas práticas e mentorias técnicas oferecidas durante o evento.

3. IMPACTO EDUCACIONAL MENSURADO



Os participantes não apenas aprenderam sobre ferramentas digitais, mas **desenvolveram habilidades práticas para utilizá-las na criação de soluções educacionais**. Essa competência é particularmente valiosa porque permite que os educadores testem suas ideias de forma rápida e econômica, reduzindo os riscos associados à implementação de inovações.

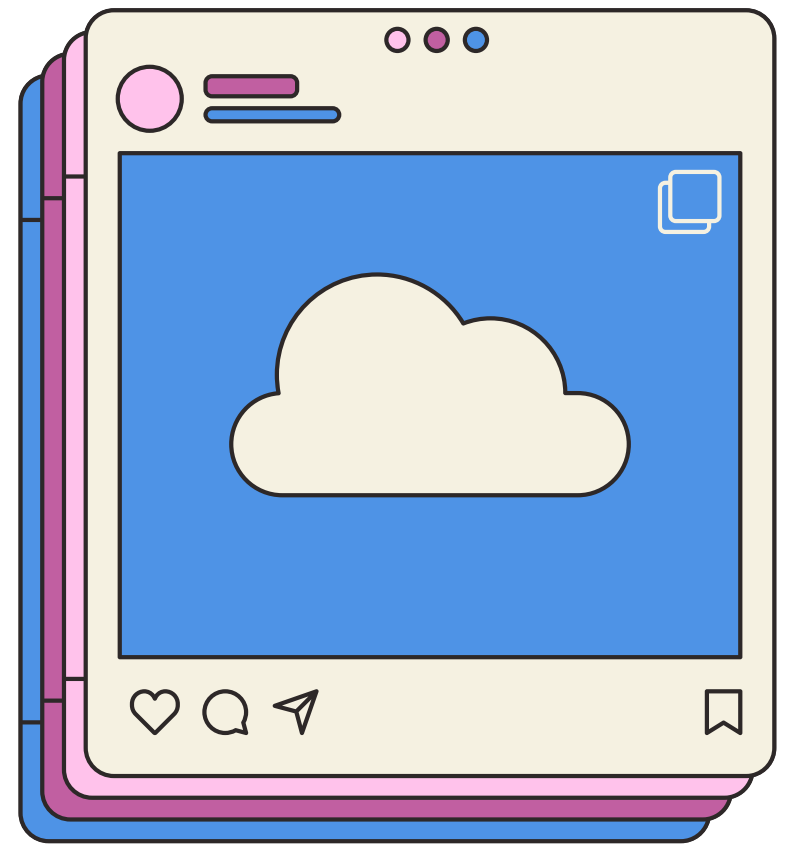
A competência de "comunicar bem uma proposta de transformação social" evoluiu de **6.84 para 8.50 pontos, representando crescimento de 1.66 pontos ou 24.3%**. Essa evolução é fundamental porque mesmo as melhores soluções educacionais falham se não forem adequadamente comunicadas aos stakeholders relevantes. O desenvolvimento dessa competência reflete o sucesso das atividades de pitch e apresentação incluídas no EduHackathon. Os participantes não apenas desenvolveram soluções inovadoras, mas também aprenderam a comunicá-las de forma eficaz para diferentes audiências, incluindo gestores educacionais, financiadores potenciais e comunidades escolares.

3.4 IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA E MULTIPLICAÇÃO DO IMPACTO

A análise da implementação prática das aprendizagens revela que o EduHackathon conseguiu gerar impacto que transcende o período do evento. **Dos 38 respondentes da avaliação final, 15 participantes (39.5%) relataram ter implementado ações práticas decorrentes de sua participação no evento, sendo 10 (26.3%) na escola e 5 (13.2%) na comunidade.** Esta taxa de implementação é notável considerando o tempo relativamente curto entre o final do evento e a avaliação.

A análise do alcance estimado das implementações revela números impressionantes: **os participantes relataram envolvimento médio de 435.9 pessoas por projeto, resultando em impacto total estimado de 5.231 pessoas.** Números que demonstram o **potencial multiplicador do EduHackathon, onde o investimento na capacitação de 136 participantes resultou em benefícios para mais de 5.000 pessoas.**

3. IMPACTO EDUCACIONAL MENSURADO



3.5 BARREIRAS À IMPLEMENTAÇÃO E OPORTUNIDADES DE MELHORIA

A análise das barreiras à implementação fornece insights valiosos para o aprimoramento de futuras edições do EduHackathon. **Os 21 participantes (55.3%) que ainda não haviam implementado ações práticas representam uma oportunidade significativa de melhoria no suporte pós-evento.** A identificação das barreiras específicas que impedem a implementação é fundamental para desenvolver estratégias de apoio mais eficazes.

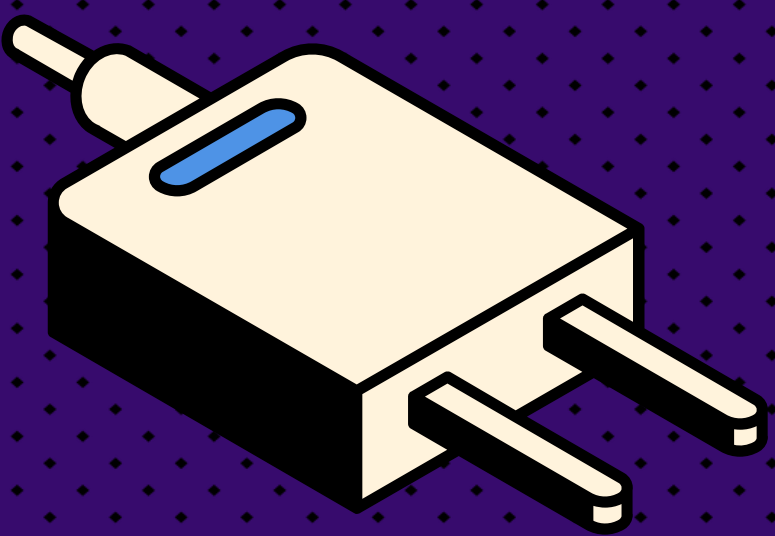
As barreiras mais comumente relatadas incluem **limitações de recursos financeiros, falta de apoio institucional, resistência à mudança por parte de colegas ou gestores, e dificuldades técnicas na implementação das soluções propostas.** Essas barreiras são típicas de processos de inovação em instituições educacionais e requerem estratégias específicas de superação.

3.6 SUSTENTABILIDADE E PERSPECTIVAS DE LONGO PRAZO

A **alta taxa de satisfação dos participantes (mais de 90% em todos os critérios avaliados)** indica forte probabilidade de que continuem aplicando e multiplicando os aprendizados adquiridos.

A documentação e gravação em vídeo de todas as atividades e aprendizados do evento, disponibilizada em repositório aberto, garante que o conhecimento gerado permaneça acessível para futuras gerações de educadores e inovadores. **Essa abordagem de conhecimento aberto multiplica o impacto muito além dos participantes diretos.**

As parcerias estabelecidas durante o evento, incluindo conexões com empresas, organizações do terceiro setor e instituições governamentais, criam **oportunidades para implementação em larga escala das soluções desenvolvidas.** Essas parcerias representam o potencial de transformar projetos locais em políticas públicas ou iniciativas sistêmicas.



4. ANÁLISE DOS PROJETOS FINAIS

O exame dos **projetos finais desenvolvidos pelos times** do EduHackathon 2025 revela **um portfólio diversificado e inovador de soluções para os principais desafios da educação pública brasileira**. A **diversidade temática dos projetos** é notável, abrangendo desde **soluções para evasão escolar até plataformas de desenvolvimento sustentável comunitário**. Esta amplitude demonstra a capacidade dos participantes de identificar e abordar diferentes aspectos dos desafios educacionais, reconhecendo que a transformação do sistema educacional requer intervenções multifacetadas e complementares.

PROJETO MUSEU NARRATIVO

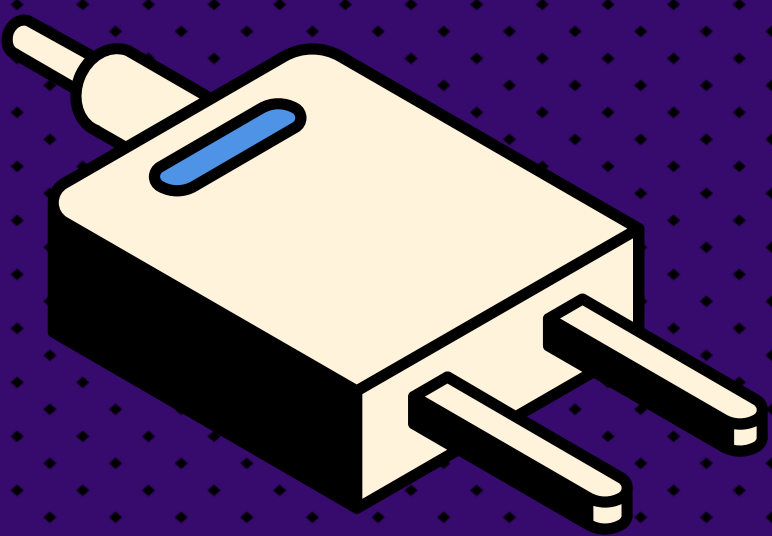
Problema: Acesso limitado aos museus por barreiras geográficas, econômicas e físicas.

Solução: Plataforma digital imersiva que integra museologia, história pública e educação.

PROJETO FALA LIVRE

Problema: Racismo linguístico no cotidiano brasileiro,

Solução: jogo de tabuleiro com cartas para conscientizar sobre a importância do tema e evitar determinados usos indevidos de palavras.



4. ANÁLISE DOS PROJETOS FINAIS

A qualidade técnica dos projetos, evidenciada pela **sofisticação das soluções propostas e pela integração de tecnologias emergentes**, indica que os participantes conseguiram traduzir efetivamente os aprendizados do hackathon em propostas concretas e viáveis. **A presença consistente de elementos de inteligência artificial, design centrado no usuário e metodologias ativas em todos os projetos demonstra a internalização dos conceitos centrais trabalhados durante o evento.**

PROJETO VIABILIZAI

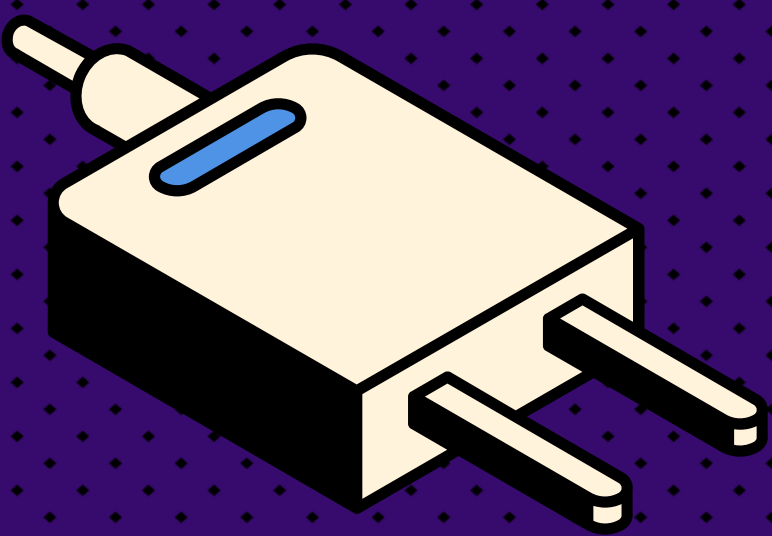
Problema: Falta de conexão entre educação e empregabilidade.

Solução: Plataforma de capacitação profissional integrada ao currículo escolar.

PROJETO OPORTUNIZANDO

Problema: 83% dos estudantes do ensino médio em risco de evasão.

Solução: Plataforma com IA para orientação profissional personalizada.



4. ANÁLISE DOS PROJETOS FINAIS

A análise quantitativa revela que a maioria dos projetos abordam o **ensino médio** (87.5%), refletindo o reconhecimento desta etapa como crítica no sistema educacional brasileiro. **A concentração neste nível de ensino é estratégica**, considerando que é nesta fase que ocorrem as maiores taxas de evasão e onde as decisões sobre futuro profissional são tomadas. **A atenção dedicada ao ensino médio pelos times demonstra compreensão sofisticada sobre os pontos de alavancagem do sistema educacional.**

A qualidade técnica dos projetos, evidenciada pela **sofisticação das soluções propostas e pela integração de tecnologias emergentes**, indica que os participantes conseguiram traduzir efetivamente os aprendizados do hackathon em propostas concretas e viáveis. **A presença consistente de elementos de inteligência artificial, design centrado no usuário e metodologias ativas em todos os projetos demonstra a internalização dos conceitos centrais trabalhados durante o evento.**

PROJETO ESTALAR ATIVAMENTE

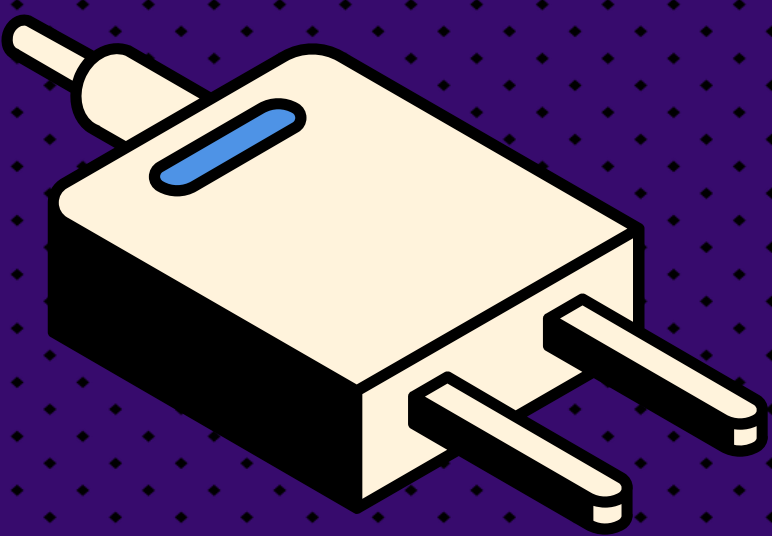
Problema: Formação docente deficiente em metodologias ativas.

Solução: Gincana digital gamificada para formação continuada de professores.

PROJETO OPERAÇÃO SEMENTE

Problema: Baixo engajamento estudantil e aprendizagem fragmentada.

Solução: jogo digital com conteúdos interdisciplinares.



4. ANÁLISE DOS PROJETOS FINAIS

A análise quantitativa revela que a maioria dos projetos abordam o **ensino médio** (87.5%), refletindo o reconhecimento desta etapa como crítica no sistema educacional brasileiro. **A concentração neste nível de ensino é estratégica**, considerando que é nesta fase que ocorrem as maiores taxas de evasão e onde as decisões sobre futuro profissional são tomadas. **A atenção dedicada ao ensino médio pelos times demonstra compreensão sofisticada sobre os pontos de alavancagem do sistema educacional.**

A análise transversal dos projetos revela tendências consistentes que refletem tanto os aprendizados do EduHackathon quanto as necessidades identificadas pelos participantes. **A presença de inteligência artificial em todos os projetos (89 ocorrências da palavra "IA") demonstra que os participantes internalizaram a importância dessa tecnologia para a transformação educacional.**

PROJETO TROCA EM REDE

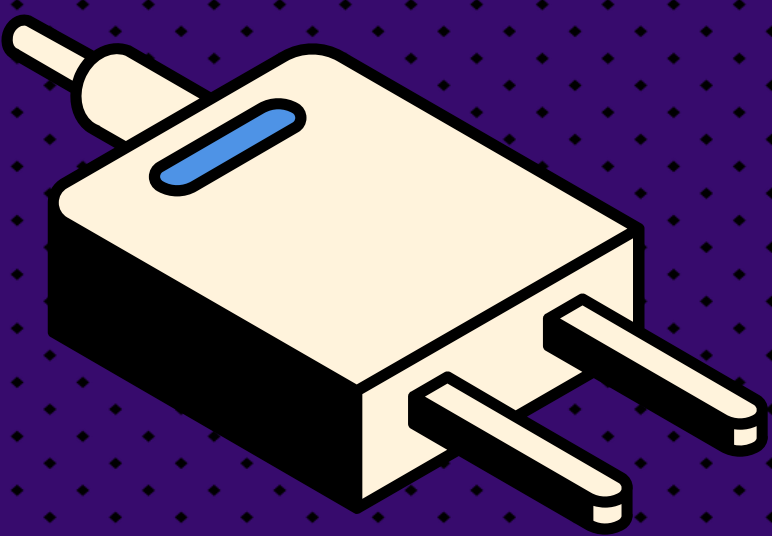
Problema: Desperdício de recursos e conhecimentos entre escolas.

Solução: Rede colaborativa para compartilhamento de recursos educacionais entre professores e escolas.

PROJETO NEXAS

Problema: Desafios socioeducacionais na Área Itaqui-Bacanga (MA).

Solução: Plataforma de conexão e transformação social baseada nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).



4. ANÁLISE DOS PROJETOS FINAIS

A ênfase em **plataformas digitais (35 ocorrências)** indica compreensão sobre a necessidade de **soluções escaláveis** que possam ser **implementadas em múltiplos contextos educacionais**. A frequente menção a **"impacto" (32 ocorrências)** demonstra que **os participantes desenvolveram consciência sobre a importância de mensurar e demonstrar os resultados das intervenções educacionais**. Esta orientação para resultados é fundamental para garantir que as inovações propostas sejam efetivamente implementadas e sustentadas ao longo do tempo.

A presença consistente de **abordagens colaborativas** e de **formação de redes** indica compreensão sobre a natureza sistêmica dos desafios educacionais e a necessidade de soluções que promovam colaboração entre diferentes atores do **ecossistema educacional**.

PROJETO PLANEJA

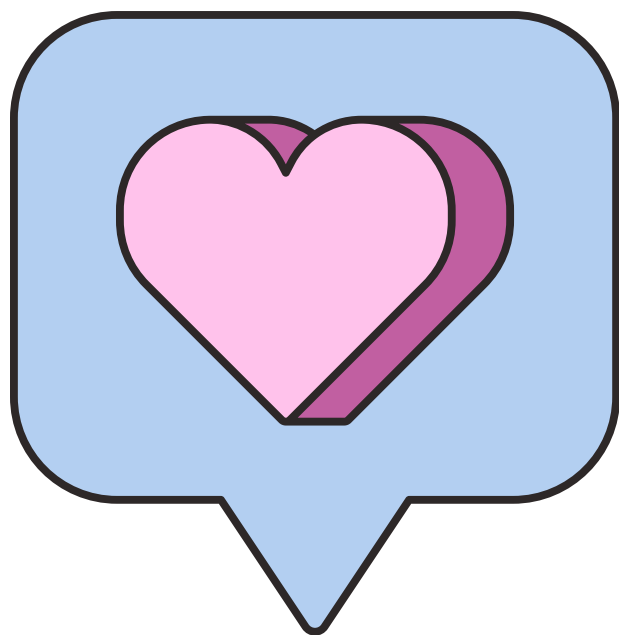
Foco: Metodologias tradicionais do EJA desatualizadas.

Solução: Plataforma web com IA que gera planos de aula completos, personalizados e alinhados à BNCC, com foco nas necessidades da EJA.

PROJETO BEEEDU

Problema: A desconexão estrutural entre educação formal e mercado de trabalho.

Solução: Plataforma educacional que oferece formação prática, renda imediata e recrutamento antecipado.



5. AVALIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL

5.1 SATISFAÇÃO DOS PARTICIPANTES E QUALIDADE PERCEBIDA

O critério **"relevância do conteúdo para a realidade profissional"** obteve média de **4.61 pontos** numa escala de 1 a 5 (92.2%), com impressionantes **94.7% dos participantes atribuindo notas 4 ou 5**. Esta avaliação excepcionalmente positiva indica que o evento conseguiu estabelecer conexões significativas entre os conteúdos abordados e as necessidades práticas dos participantes em suas atividades profissionais.

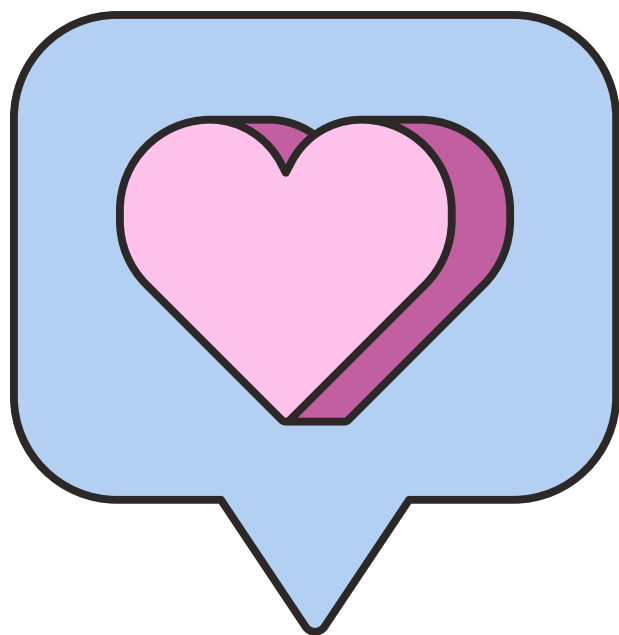
A **"inovação das metodologias utilizadas"** foi avaliada com média de **4.42 pontos (88.4%)**, com **81.6% dos participantes atribuindo notas máximas**. Esta avaliação positiva indica que o EduHackathon conseguiu se diferenciar de outras formações disponíveis no mercado, oferecendo abordagens genuinamente inovadoras que ampliaram o repertório metodológico dos participantes.

A **percepção de inovação metodológica é particularmente importante considerando que 71.1% dos participantes não possuíam experiência prévia em formações de inovação educacional**. Para este grupo, o EduHackathon representou o primeiro contato com metodologias avançadas de desenvolvimento de soluções educacionais, estabelecendo padrões elevados para futuras experiências de aprendizagem.

5.2 AMBIENTE DE APRENDIZAGEM E DINÂMICAS COLABORATIVAS

A avaliação da **"estrutura do evento para favorecer trabalho em grupo e colaboração"** obteve média de **4.18 pontos (83.6%)**, com **81.6% dos participantes atribuindo notas máximas**. Esta avaliação positiva valida as escolhas metodológicas relacionadas à formação de equipes, dinâmicas de trabalho colaborativo e ferramentas de comunicação utilizadas durante o evento.

O critério **"sentir-se respeitado e ouvido ao longo da experiência"** obteve a **avaliação mais alta, com média de 4.74 pontos (94.8%) e 89.5% de notas máximas**. Esta avaliação excepcional indica que o evento conseguiu criar um ambiente psicologicamente seguro, onde os participantes se sentiram confortáveis para expressar ideias, fazer perguntas e assumir riscos criativos.



5. AVALIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL

5.3 PERCEPÇÃO DE IMPACTO E POTENCIAL TRANSFORMADOR

A avaliação do **"potencial de impacto sistêmico do projeto na educação pública"** obteve a pontuação mais elevada, com média de 4.76 pontos (95.2%) e 92.1% de notas máximas. Esta avaliação excepcional indica que os participantes desenvolveram forte convicção sobre o potencial transformador das abordagens e soluções desenvolvidas durante o evento.

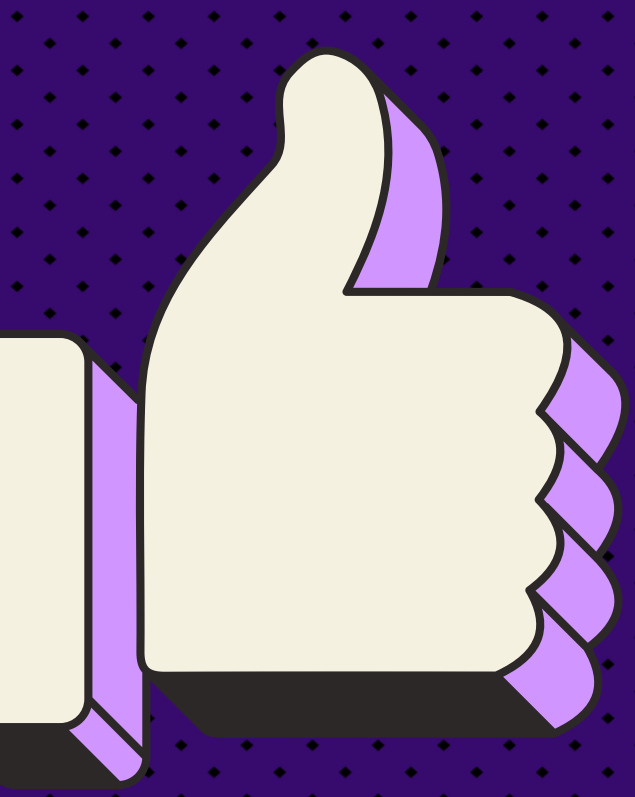
5.4 FEEDBACK QUALITATIVO E INSIGHTS DOS PARTICIPANTES

O feedback **"potencial real de mudança através de projetos educacionais"** revela um sentimento de surpresa com o qual muitos participantes iniciaram o evento, com ceticismo sobre a possibilidade de transformação efetiva do sistema educacional. **A superação deste ceticismo representa mudança fundamental de mindset, transformando os participantes de observadores críticos em agentes ativos de mudança.**

O aprendizado sobre **ferramentas de prototipação representa aquisição de competências práticas que permitem aos participantes transformar ideias em soluções tangíveis.** Esta capacidade de prototipagem é fundamental para a inovação educacional, permitindo testes rápidos e iterações baseadas em feedback real dos usuários.

Os momentos mais transformadores relatados pelos participantes incluem o **desenvolvimento bem-sucedido de pitches e a entrega de aplicações funcionais dentro do prazo da competição.** Estes momentos representam a materialização das competências desenvolvidas durante o evento e a validação da capacidade dos participantes de executar projetos complexos sob pressão.

A experiência de **"conseguir falar bem dos resultados de aplicação do projeto"** indica desenvolvimento de competências de comunicação e advocacy, fundamentais para a implementação de **inovações educacionais** que dependem de apoio institucional e comunitário.



6. APRENDIZADOS

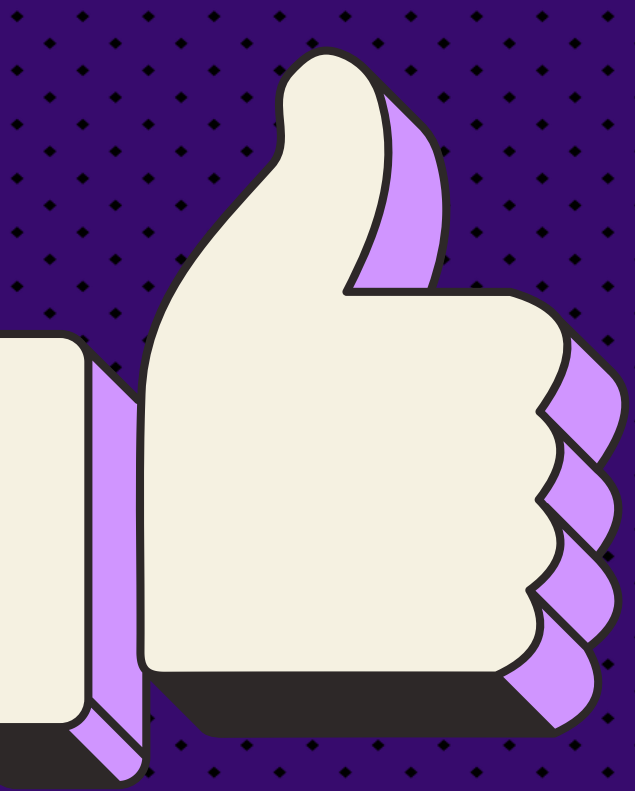
6.1 TESTE DAS HIPÓTESES SOBRE USO DE IA PARA OTIMIZAÇÃO DA PLATAFORMA E-SABER E METODOLOGIA SABER SOCIAL

Usos de IA no desenvolvimentos do projeto

- Criação e revisão de documentos normativos da competição, para evitar problemas técnicos em avaliação e pontuação dos competidores.
- edição de vídeos (veed) de cores da lives de lançamento para divulgação das inscrições
- Análise de dados e estatísticas de presença, engajamento das avaliação final do projeto por parte dos participantes.
- Análise e concatenação de toda a documentação produzida no desenvolvimento do EduHackathon 2025 e da documentação entregue pelos grupos referente aos projetos desenvolvidos para produção deste relatório final.
- Consulta e revisão para a produção das apresentações das aulas dos instrutores.

Usos de IA pelos participantes

- Criação e revisão da documentação dos projetos.
- Uso de ferramentas de IA no code para produção de sites, protótipos e MVPs.
- Criação e revisão para a produção das apresentações para o pitch final dos projetos



6. APRENDIZADOS

6.2 OTIMIZAÇÃO DO MODELO DE ENGAJAMENTO

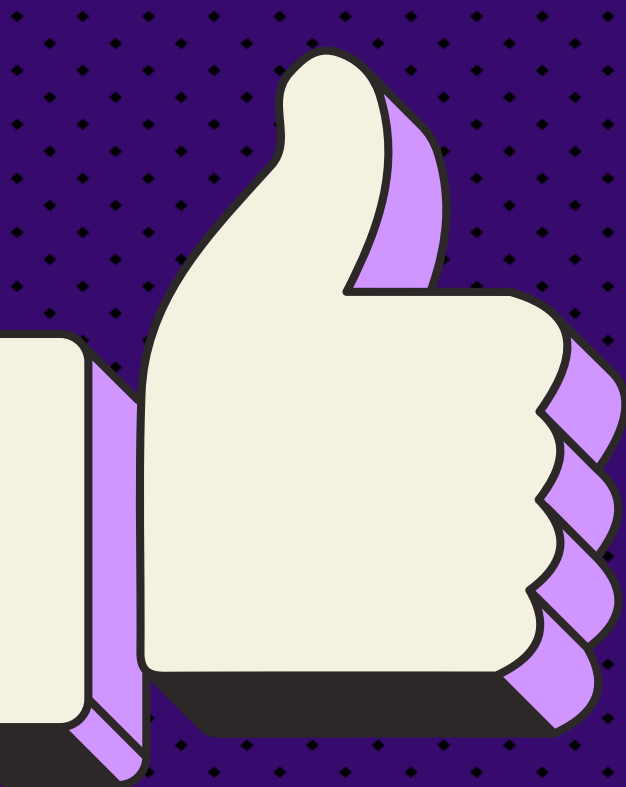
A análise dos padrões de participação revela oportunidades significativas para otimização das estratégias de engajamento em futuras edições do EduHackathon. **A taxa de conversão de 12% dos participantes cadastrados para a fase de desenvolvimento de projetos indica necessidade de intervenções específicas para manter o engajamento ao longo de todo o processo.**

A implementação de um **sistema de mentoria personalizada** desde as fases iniciais pode contribuir significativamente para a **retenção dos participantes**. Mentores dedicados podem fornecer suporte individualizado, ajudar na **superação de obstáculos técnicos e pedagógicos**, e manter a motivação dos participantes durante os períodos mais desafiadores do processo.

A **flexibilização dos formatos de participação**, incluindo opções síncronas e assíncronas, pode acomodar melhor as diferentes disponibilidades e preferências de aprendizagem dos participantes. A oferta de múltiplas modalidades de engajamento pode aumentar significativamente a **retenção e a satisfação dos participantes**.

6.3 EXPANSÃO GEOGRÁFICA E DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO

A concentração de participantes nas regiões Sudeste e Nordeste indica oportunidade estratégica para expansão do alcance geográfico do EduHackathon. O desenvolvimento de parcerias regionais específicas pode facilitar **a participação de educadores das regiões Norte, Centro-Oeste e Sul**, onde a necessidade de inovação educacional é particularmente urgente. A implementação de cotas regionais pode garantir representatividade geográfica mais equilibrada, assegurando que **as soluções desenvolvidas considerem a diversidade de contextos educacionais brasileiros**.



6. APRENDIZADOS

6.4 FORTALECIMENTO DO ECOSSISTEMA PÓS-EVENTO

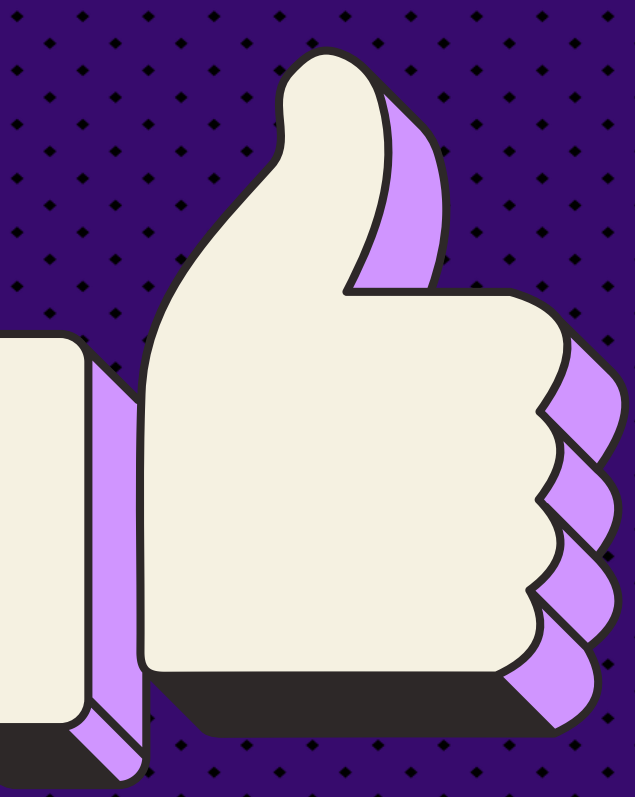
A taxa de implementação de 39.5% indica sucesso significativo na conversão dos aprendizados em ações práticas, mas também revela oportunidades para apoio mais efetivo aos participantes na fase pós-evento. O desenvolvimento de um programa estruturado de acompanhamento pode aumentar substancialmente esta taxa de implementação.

A criação de uma **incubadora de projetos educacionais** pode fornecer **suporte técnico, financeiro e metodológico para os projetos mais promissores**, facilitando sua evolução de protótipos para soluções implementadas em larga escala. **Esta incubadora pode operar em parceria com organizações do terceiro setor, empresas privadas e órgãos governamentais.**

O estabelecimento de um **fundo de financiamento para projetos educacionais inovadores** pode remover uma das principais barreiras à implementação identificadas pelos participantes. Este fundo pode ser alimentado por **parcerias público-privadas e organizações filantrópicas interessadas em apoiar a transformação educacional.**

6.5 INTEGRAÇÃO COM POLÍTICAS PÚBLICAS EDUCACIONAIS

O alto potencial de **impacto sistêmico** identificado nos projetos indica oportunidade estratégica para integração com políticas públicas educacionais em diferentes níveis de governo. **O desenvolvimento de parcerias formais com secretarias de educação pode facilitar a implementação piloto das soluções em escolas públicas selecionadas.**



6. APRENDIZADOS

A criação de um **programa de validação científica dos projetos** pode gerar evidências robustas sobre sua eficácia, facilitando a adoção por gestores públicos que necessitam de justificativas baseadas em evidências para implementação de inovações. Esta validação pode incluir estudos longitudinais de impacto e análises de custo-benefício.

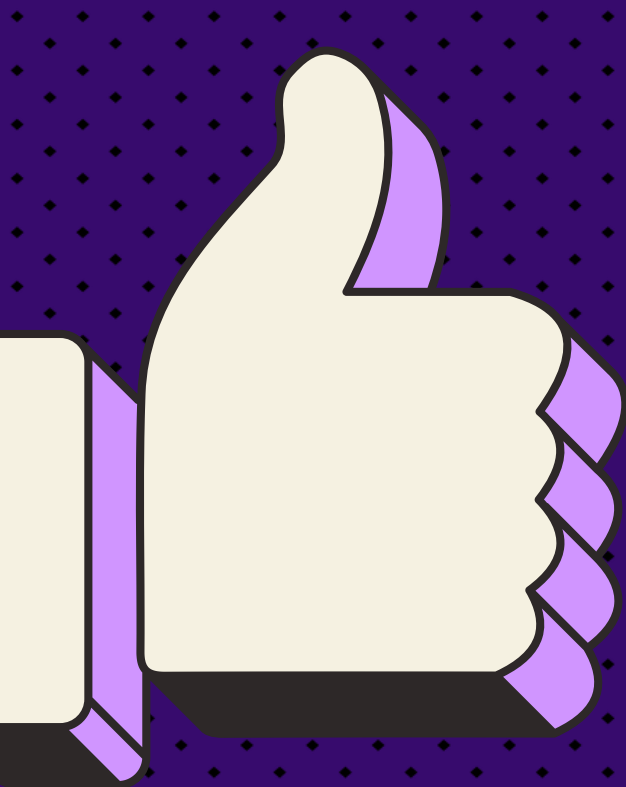
O desenvolvimento de **marcos regulatórios que facilitem a implementação de inovações educacionais** pode remover barreiras burocráticas que frequentemente impedem a adoção de soluções inovadoras no setor público. Esta iniciativa requer advocacy junto aos órgãos reguladores e legisladores.

A integração das **metodologias do EduHackathon** com programas de formação continuada de professores pode multiplicar significativamente o impacto, capacitando educadores em larga escala nas competências de inovação educacional desenvolvidas durante o evento.

6.6 SUSTENTABILIDADE FINANCEIRA E MODELO DE NEGÓCIO

O desenvolvimento de um **modelo de sustentabilidade financeira** é fundamental para garantir a continuidade e expansão do EduHackathon. A diversificação das fontes de financiamento, incluindo **parcerias corporativas, apoio governamental e organizações filantrópicas**, pode reduzir a dependência de financiadores individuais e aumentar a estabilidade do programa.

O desenvolvimento de **parcerias estratégicas com instituições de ensino superior** pode facilitar a integração das metodologias do EduHackathon com programas de graduação e pós-graduação em educação, criando fluxos sustentáveis de participantes e recursos.



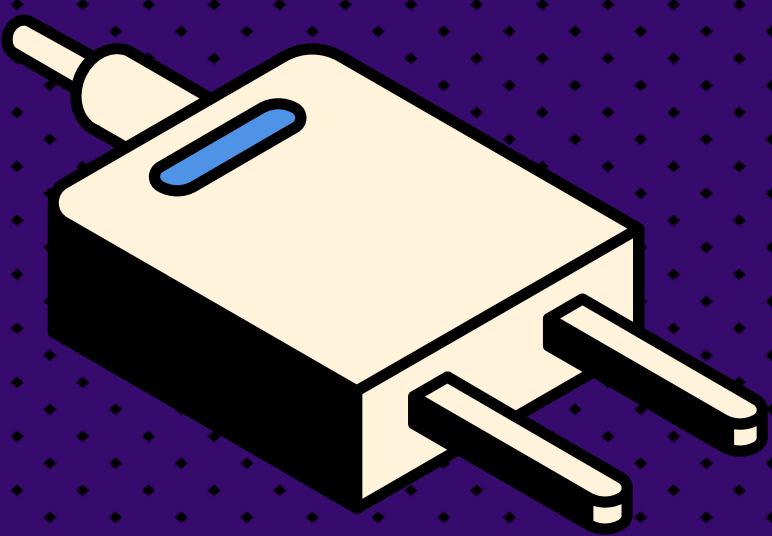
6. APRENDIZADOS

6.7 INOVAÇÃO METODOLÓGICA E EVOLUÇÃO CONTÍNUA

A **alta satisfação dos participantes com as metodologias utilizadas** indica sucesso da abordagem atual, mas também cria oportunidades para inovação contínua e refinamento das práticas. A incorporação de tecnologias emergentes como inteligência artificial avançada pode manter o EduHackathon na vanguarda da inovação educacional.

A implementação de **sistemas de inteligência artificial para personalização da experiência de aprendizagem** pode otimizar o desenvolvimento de competências individuais, adaptando conteúdos, ritmo e metodologias às necessidades específicas de cada participante.

A **criação de laboratórios de inovação permanentes pode facilitar a experimentação contínua com novas metodologias e tecnologias**, mantendo o EduHackathon como referência em **inovação educacional** e garantindo sua relevância diante das rápidas transformações tecnológicas e sociais.



EIXOS TEMÁTICOS E INSTRUTORES



1. Alan Dantas

Tema: Design Instrucional, IA e Análise de Dados na Educação Contemporânea

- O que muda no papel do educador com a chegada da inteligência artificial generativa.
- Como desenhar experiências de aprendizagem significativas em um mundo saturado de conteúdo.
- Fundamentos do design instrucional com foco em impacto real e personalização.
- Como usar dados para orientar decisões pedagógicas e transformar a prática docente.



2. Marcelo Nucci

Tema: Educação Financeira, Terceiro Setor e Cultura como Vetores de Transformação Social

- Educação financeira como ferramenta de emancipação — além da planilha.
- Como pensar impacto social de forma mensurável e apresentável a governos e empresas.
- Empreendedorismo social e escrita, execução e financiamento no terceiro setor.



3. FiliPe Moraes

Tema: Criatividade, Design Thinking e Solução de Problemas Complexos

- Criatividade não é talento, é processo — e pode ser ensinado.
- Ferramentas de design para pensar soluções reais a partir da empatia e da escuta.
- Exercícios provocativos para redescobrir a potência criativa do educador e do estudante.



4. Jéssica Bley

Tema: Epistemologia, Cultura e a Construção de Conhecimento com Propósito

- O que é conhecimento? Quem decide o que vale a pena aprender?
- Como as estruturas culturais moldam a forma como entendemos o mundo — inclusive o tecnológico.
- Marketing de propósito: quando vender ideias não é trair a ética, mas ampliar o impacto.
- Como construir narrativas educativas legítimas, estratégicas e transformadoras.



5. André Simões

Tema: ESG, Economia Circular e Sustentabilidade no Ambiente Educacional

- ESG como ferramenta estratégica de impacto social e não como compliance superficial.
- Economia circular como matriz pedagógica: reaproveitamento de ideias, recursos e vínculos.
- Casos reais aplicados à escola pública: soluções de baixo custo com alta replicabilidade.
- Como medir impacto e apresentar resultados em linguagem técnica e política.



6. André Martinelli

Tema: História do Trabalho, Ondas Civilizatórias e Educação como Virada Cultural

- Como entender a escola a partir das transformações do mundo do trabalho.
- A lógica fabril ainda presente nas práticas escolares e o desafio da ruptura.
- Leitura crítica das transições entre as ondas de Toffler com base em dados históricos.
- O que muda na educação quando mudam os modos de viver e produzir?



7. Gui Carbonari

Tema: Aprendizagem Contínua, Filosofia do Aprendiz e Educação para Incerteza

- O que é aprender quando tudo muda o tempo todo?
- O educador como aprendiz contínuo e como arquiteto de ambientes de descoberta.
- Rituais, práticas e estratégias para formar sujeitos críticos sem formatação ideológica.
- Educação como ética da dúvida, da escuta e da reinvenção.



8. Pedro Brocaldi

Tema: Tecnologia e mercado de startups

- Como pensar soluções educacionais como produtos viáveis, escaláveis e replicáveis.
- O papel de cada membro da equipe em uma proposta de inovação educacional (ideação, execução, teste, feedback).
- Ferramentas gratuitas para prototipar, mapear necessidades e gerar versões beta com agilidade.
- Da ideia ao pitch: o que apresentar, como, para quem.

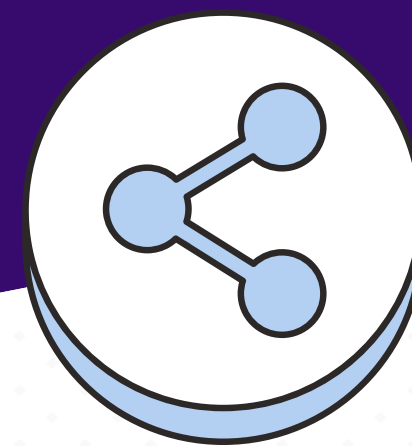


9. Monica Motta

Tema: Cultura Organizacional e Novas Formas de Estrutura Escolar

- Por que a maioria das inovações fracassam no médio prazo?
- Leitura das instituições como sistemas vivos: poder, resistência e transformação.
- Como alinhar práticas pedagógicas com estruturas organizacionais inovadoras, horizontais e baseadas em confiança.
- O papel da liderança escolar no ecossistema educacional contemporâneo.

CONCLUSÃO



O **EduHackathon 2025** representa um marco na **inovação educacional brasileira**, demonstrando de forma inequívoca que **metodologias colaborativas e orientadas por problemas reais** podem gerar transformações significativas tanto no desenvolvimento de competências individuais quanto na criação de soluções sistêmicas para os desafios da educação pública.

Os resultados quantitativos são impressionantes: **136 participantes de todo o Brasil, evolução média de 11% a 31% nas competências avaliadas, 39.5% de taxa de implementação prática, e impacto estimado em mais de 5.000 pessoas**. Estes números, por si só, justificariam a continuidade e expansão do programa.

Mais importante que os números, entretanto, são as transformações qualitativas observadas. **O desenvolvimento de uma nova geração de educadores capacitados em inovação, a criação de um portfólio robusto de soluções para problemas reais, e o estabelecimento de uma rede de colaboração que transcende o evento representam conquistas de valor inestimável para o futuro da educação brasileira.**

O **EduHackathon 2025** prova que a **inovação educacional** não é privilégio de grandes corporações ou centros de pesquisa avançados, mas pode emergir da **colaboração entre educadores, estudantes e profissionais** comprometidos com a transformação da realidade educacional brasileira. Esta **democratização da inovação** é, talvez, a contribuição mais significativa do evento para o futuro da educação no país.

As recomendações apresentadas neste relatório oferecem um roteiro claro para a **evolução e expansão do programa**, garantindo que os sucessos alcançados em 2025 sejam não apenas mantidos, mas **amplificados em futuras edições**. O legado do **EduHackathon 2025** transcende os resultados imediatos, estabelecendo um **novo paradigma para a formação de educadores e o desenvolvimento de soluções educacionais no Brasil**. Este paradigma, baseado na colaboração, inovação e compromisso social, tem potencial para inspirar transformações muito além do contexto educacional, **contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa, criativa e preparada para os desafios do século XXI**.

EduHackathon 2025

Ficha Técnica

Realização:



Direção: Alan Dantas

Coordenação: Jéssica Bley

Identidade Visual: Guilherme Carbonari