CO-DESIGN INCLUSIVO

HACKATHON USP/ALANA: IA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA



USP alana

Este material também está disponível em inglês. Acesse a versão traduzida e o videocase da Hackathon pelo QR Code ou pelo link abaixo:

bit.ly/co-design-hackathon

REALIZAÇÃO

APOIO

APOIO TÉCNICO

INTRODUÇÃO

Em 2025, o Alana e a USP reuniram estudantes de diferentes áreas de conhecimento, profissionais de tecnologia, educadores, pessoas com deficiência e seus familiares, designers, pesquisadores, ativistas e especialistas em inclusão para compor uma **Hackathon**.

Pessoas com diferentes trajetórias se juntaram para criar em conjunto. Com o uso de inteligência artificial, desenvolveram propostas para eliminar barreiras e fortalecer a educação inclusiva para pessoas com deficiência intelectual, autismo e/ou síndrome de Down.

O resultado foi um exercício de escuta, trocas, aprendizagem e construção coletiva. A **Hackathon USP/Alana: IA na Educação Inclusiva** reuniu 88 participantes em uma experiência de **co-design inclusivo**, em que pessoas com deficiência intelectual ocuparam o lugar de coautoras desde o início.

Hackathon

É um evento colaborativo em que pessoas com diferentes formações e habilidades se reúnem para desenvolver soluções para um desafio específico. Em equipes multidisciplinares, criam e prototipam ideias, muitas vezes com apoio de tecnologias, para responder a problemas reais.

Co-design X Co-design inclusivo

O **co-design** parte da compreensão de que soluções são mais efetivas quando construídas desde o início com a participação ativa das pessoas a quem elas se destinam.

Já o **co-design inclusivo** amplia essa perspectiva ao garantir que pessoas historicamente excluídas, como aquelas com deficiência, sejam coautoras ao longo de todo processo, tendo papel efetivo na construção e na tomada de decisões.

PRINCÍPIOS DO CO-DESIGN INCLUSIVO

1. **Tempo como recurso de acessibilidade**
O tempo ampliado é considerado desde o planejamento, tanto na distribuição da programação quanto na duração das atividades, respeitando os diferentes ritmos e necessidades de participação.

2. **Nada sobre nós sem nós**
Pessoas com deficiência participam da definição dos desafios e da construção das soluções, e não apenas da validação final.

3. **Acessibilidade**
O acesso é pensado desde o início, com recursos, ambientes e condições que garantam a participação de todos. Para as pessoas com autismo, por exemplo, isso inclui a redução de estímulos nos espaços e a disponibilidade de salas de descompressão quando necessário.

4. **Participação real**
As contribuições dos participantes influenciam decisões, prioridades e caminhos do projeto.

5. **Experiência vivida é conhecimento**
As vivências das pessoas diretamente impactadas por barreiras são reconhecidas como fonte de conhecimento, que equivalem ao saber técnico e acadêmico dos demais participantes.

6. **Diversidade de perspectivas**
Diferentes trajetórias e experiências ampliam a compreensão dos problemas, reduzem o risco de reproduzir exclusões históricas e fortalecem a inovação.

7. **Segurança para construir junto**
A colaboração exige um ambiente acolhedor, com tempo, escuta, confiança e espaço para contribuições genuínas.

SUMÁRIO

1. A PARCERIA USP E ALANA ↗

2. A HACKATHON USP/ALANA:
IA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA ↗

2.1 PONTO DE PARTIDA ↗

A) INSCRIÇÕES E SELEÇÃO ↗

B) GARANTIA DE ACESSIBILIDADE ↗

C) MEDIADORES ESPECIALIZADOS EM
LINGUAGEM SIMPLES E LEITURA FÁCIL ↗

D) PREPARAÇÃO DA EQUIPE
E DOS ESPECIALISTAS ↗

E) PARCERIAS ↗

F) FORMAÇÃO ONLINE DOS
PARTICIPANTES ↗

2.2 OS ENCONTROS PRESENCIAIS ↗

DIA 1 ↗

A) INTEGRAÇÃO E ENGAJAMENTO ↗

B) FORMAÇÃO DOS GRUPOS ↗

C) ORIENTAÇÃO POR TRILHAS TEMÁTICAS
PARA DEFINIÇÃO DOS DESAFIOS ↗

DIA 2 ↗

A) DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS ↗

B) PLANTÕES SEMANAIS ONLINE ↗

DIA 3 ↗

A) ÚLTIMOS AJUSTES ↗

B) APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS ↗

C) AVALIAÇÃO DOS PROJETOS ↗

- PROJETOS DE DESTAQUE ↗

- DEMAIS PROJETOS ↗

D) ENCERRAMENTO E CELEBRAÇÃO ↗

NOS TRÊS DIAS DE HACKATHON ↗

A) PALESTRAS PRESENCIAIS ↗

B) COLABORAÇÃO DE ESPECIALISTAS ↗

2.3 ONDE CHEGAMOS ↗

3. CO-DESIGN INCLUSIVO COMO FERRAMENTA PARA A PROMOÇÃO DE DIREITOS ↗

4. AGRADECIMENTOS ↗

5. EXPEDIENTE ↗

1

A PARCERIA USP E ALANA



↑ *Assinatura de protocolo de intenções que estabeleceu as bases para ações conjuntas voltadas à ampliação do acesso, permanência, aprendizagem e participação de pessoas com deficiência no ensino superior. (Marcos Santos/USP Imagens)*



↑ *1° Workshop USP e Alana sobre pesquisa e advocacy em síndrome de Down em 2023. (Alana)*



↑ *Ana Lucia Villela e Aluísio Segurado durante assinatura do protocolo de intenções em 2024. (Marcos Santos/USP Imagens)*

2023

Workshop: Pesquisa em síndrome de Down e advocacy

Realizado pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação da USP, em parceria com o Alana, o encontro reuniu pesquisadores nacionais e internacionais para apresentar estudos sobre aspectos clínicos, intelectuais, educacionais e sociais relacionados à síndrome de Down.
O workshop também discutiu caminhos para transformar o conhecimento científico em melhores práticas clínicas, oportunidades de formação, ações de advocacy e políticas públicas.

2024

Assinatura de protocolo de intenções

Estabeleceu bases para ações conjuntas voltadas à ampliação do acesso, permanência, aprendizagem e participação de pessoas com deficiência no ensino superior. Após a assinatura, foi criado um grupo de trabalho para compreender a jornada e o acesso de pessoas com deficiência intelectual ao ensino superior, desenvolver estudos e propor iniciativas de inovação voltadas à inclusão desses estudantes.

2025

Hackathon USP/Alana: IA na Educação Inclusiva

Entre setembro e outubro, a Hackathon contou com formações online e três encontros presenciais para o desenvolvimento de soluções tecnológicas para a educação inclusiva.

2

A HACKATHON USP/ALANA: IA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA



↑ *Participantes da Hackathon reunidos ao final do primeiro dia de encontro presencial. (Teia Documenta)*



← *Ana Lucia Villela, fundadora e presidente do Alana, destaca a importância da educação inclusiva para que crianças e adolescentes, com e sem deficiência, aprendam juntos. (Teia Documenta)*

2.1 PONTO DE PARTIDA

A Hackathon partiu dos **princípios do co-design inclusivo**, planejando todas as etapas para garantir a participação ativa das pessoas diretamente impactadas pelas soluções, especialmente aquelas com deficiência, valorizando diferentes experiências, perspectivas e necessidades.

A) INSCRIÇÕES E SELEÇÃO

Para participar, os interessados preencheram um formulário com informações sobre perfil, raça/cor, gênero, área de atuação, restrições alimentares, necessidade de recursos de acessibilidade e relação com a temática da deficiência. Como parte da formação universitária, a USP criou uma Atividade Extensionista Curricular (AEX) dedicada à Hackathon, promovendo a conexão entre a universidade e a sociedade para uma experiência prática de aprendizagem e impacto social.

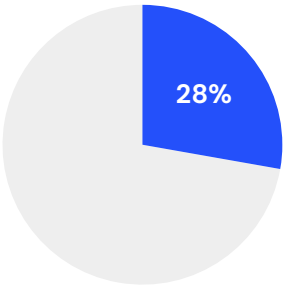
O processo de inscrição foi uma etapa estratégica da Hackathon, que garantiu a diversidade na composição dos grupos e forneceu dados importantes para a produção dos encontros.

"A Hackathon oferece aos estudantes de graduação a oportunidade de desenvolver habilidades práticas em um ambiente colaborativo e interdisciplinar, voltado à construção de soluções para os desafios da educação inclusiva."

– Aluisio Augusto Cotrim Segurado, Reitor da Universidade de São Paulo (USP)

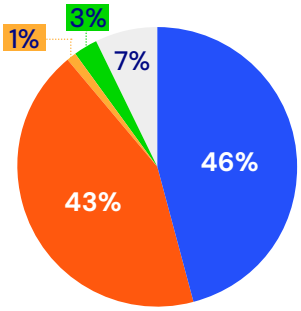
PERFIL DOS PARTICIPANTES

→ **88 participantes selecionados** (estudantes da USP: 46; público geral: 42)



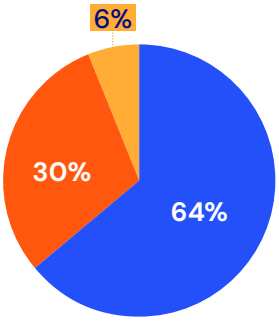
Deficiência

→ **28% com síndrome de Down, autismo ou outras deficiências**, um percentual significativamente superior aos 7,3% da população brasileira com deficiência (Censo 2022/IBGE)



Gênero

→ **46%** mulheres cis
→ **43%** homens cis
→ **1%** homens trans
→ **3%** pessoas não binárias
→ **7%** preferiram não se identificar



Raça/cor

→ **64%** branca
→ **30%** negra
→ **6%** amarela

Áreas de atuação

→ **Mais de 20 áreas**, incluindo Engenharia, Computação, Robótica, Educação, Psicologia, Ciências Sociais, Design, Direito e Letras, além de autodefensores com síndrome de Down

↓ *Participantes e mediador durante a etapa de levantamento dos desafios. (Teia Documenta)*





↑ *Integrantes do grupo Raio trabalhando no desenvolvimento de novas soluções. (Teia Documenta)*

"Cada pessoa traz uma história, um jeito de pensar e conhecimentos que podem ampliar o olhar de todos. Quando pessoas com e sem deficiência têm a oportunidade de aprender e criar juntas, essa diversidade abre caminhos. Queremos uma educação em que todas as crianças e adolescentes possam participar, aprender e crescer convivendo umas com as outras. E precisamos construir esses caminhos juntos."

– Ana Lucia Villela, fundadora e presidente do Alana

B) GARANTIA DE ACESSIBILIDADE

Com o apoio da Escola de Gente, consultoria especializada em inclusão e acessibilidade, a Hackathon incorporou recursos de acessibilidade desde o planejamento, considerando aspectos como comunicação, espaço físico e alimentação.

As necessidades dos participantes foram mapeadas previamente por meio do formulário de inscrição e de visitas técnicas, permitindo definir apoios adequados. A experiência reforçou que acessibilidade não é uma adaptação pontual, mas parte da construção de um evento inclusivo em todas as suas etapas, incluindo:

- tempo e ritmo acessível das atividades;
- planejamento prévio de acessibilidade;
- consultoria especializada em acessibilidade;
- participação de autodefensores no processo de cocriação;
- avaliação técnica e adaptação do espaço;
- entrada acessível e rotas de circulação adequadas;
- organização do ambiente para circulação segura;
- mobiliário adaptado e espaços para cadeiras de rodas;
- banheiros acessíveis e sinalização acessível;
- estratégias de conforto sensorial, com redução de estímulos visuais e sonoros, sala de apoio com menor estímulo sensorial e disponibilização de abafadores de ruído e objetos táteis;
- legendagem em tempo real;
- audiodescrição;
- interpretação na Língua Brasileira de Sinais (Libras);
- tradução de idiomas;
- uso de linguagem simples nos materiais e apresentações;
- apoio de mediadores durante as atividades.



↑ *Participante trabalha com objeto sensorial nas mãos e fone de ouvido. (Teia Documenta)*

"O essencial em eventos inclusivos é garantir acessibilidade comunicacional, atitudinal e física. Não se trata de uma escolha, mas do cumprimento de um direito: nenhum evento pode excluir ou fazer alguém se sentir não pertencente por suas características ou necessidades."

– Nara Monteiro, da Escola de Gente

Materiais de referência para eventos inclusivos

- Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania – Manual de Acessibilidade em Eventos Presenciais
- GIFE / UBRAFE – Guia de Acessibilidade em Eventos
- Zero Project Guide: Conference Accessibility
- Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania – Comunica Simples Assim
- Estratégia de Inclusão da ONU
- ONU Mulheres – Checklist para organizar eventos inclusivos
- Guia Comunica Simples Assim
- Cartilhas de Acessibilidade na Web



↑ *Raúl González Lima, pró-reitor adjunto de Inovação, Marcos Neira, pró-reitor de graduação em exercício e Miriam Debieux Rosa, pró-reitora adjunta de Inclusão e Pertencimento, acompanham a programação do primeiro dia de encontro presencial da Hackathon. (Teia Documenta)*

"A universidade precisa estar aberta para receber um conjunto diverso de pessoas, algo que deveria acontecer sempre. Ela não se constrói sozinha, e, por isso, é essencial estreitar laços com a sociedade e estabelecer parcerias. Nosso compromisso é avançar na construção de uma universidade cada vez mais inclusiva, participativa e capaz de disseminar conhecimentos que inspirem outras instituições e pessoas."

– Marcos Neira, pró-reitor de graduação em exercício na Universidade de São Paulo (USP)

"Quando falamos em educação para todos e educação inclusiva, estamos, de certa forma, diante de uma redundância, pois a educação deve, por princípio, ser inclusiva. É fundamental acolher a diversidade com alegria e com a esperança de que ela contribua para enriquecer a universidade."

– Miriam Debieux Rosa, pró-reitora adjunta de Inclusão e Pertencimento da Universidade de São Paulo (USP)

"Vejo iniciativas como esta justamente como uma forma de destravar essa potência, criando espaços onde diferentes experiências, saberes e perspectivas possam gerar transformação."

– Raúl González Lima, pró-reitor adjunto de Inovação da Universidade de São Paulo (USP)

C) MEDIADORES ESPECIALIZADOS EM LINGUAGEM SIMPLES E LEITURA FÁCIL

Para reduzir barreiras de comunicação, a Hackathon contou com a participação de mediadores especializados em linguagem simples e leitura fácil. Esses profissionais eram responsáveis por facilitar a comunicação entre participantes com síndrome de Down e demais integrantes das equipes, avaliadores e especialistas. Tal apoio deu mais autonomia e segurança para que todos pudessem participar de forma mais qualificada.

D) PREPARAÇÃO DA EQUIPE E DOS ESPECIALISTAS

Toda a equipe envolvida na Hackathon participou de formações sobre acessibilidade, comunicação inclusiva e boas práticas de interação. Os encontros foram direcionados aos palestrantes, especialistas, avaliadores e toda a equipe de produção, incluindo profissionais responsáveis por alimentação, limpeza e credenciamento. Essas formações foram importantes para promover encontros respeitosos, acolhedores e inclusivos.



Christopher J. Lemons, Ph.D., professor da Universidade Stanford, compartilha sua experiência em educação inclusiva no ensino superior. (Teia Documenta)

E) PARCERIAS

Além de apoiadores institucionais, os parceiros participaram da construção da proposta, das metodologias e das atividades da Hackathon desde o planejamento: contribuíram para o desenho do encontro, dos conteúdos formativos, dos critérios de participação, da seleção dos participantes e do acompanhamento das equipes.

A escolha das organizações foi intencional, reunindo diferentes expertises para fortalecer a experiência, com a participação de organizações representativas de pessoas com deficiência, consultorias especializadas em inclusão, instituições com experiência em educação inclusiva e organizações com expertise em tecnologia e Hackathons.

Federação Brasileira das Associações de Síndrome de Down (FBASD)

Parceira estratégica na concepção e na realização da Hackathon, com consultoria técnica para uma metodologia mais inclusiva e apoio à participação das pessoas com síndrome de Down. Também indicou parceiros estratégicos, palestrantes e mediadores especializados, que facilitaram a comunicação, apoiaram as equipes e favoreceram o protagonismo dos participantes.

"O ponto central dessa iniciativa é reconhecer as pessoas com deficiência em toda a sua potência e capacidade de contribuição. É a partir desse olhar que conseguimos construir soluções mais relevantes, inclusivas e transformadoras, não apenas para um grupo específico, mas para toda a sociedade."

– Cléo Bohn, presidente da Federação Brasileira das Associações de Síndrome de Down (FBASD)



← *Cléo Bohn, presidente da FBASD. (Teia Documenta)*

Instituto Rodrigo Mendes

Apoiou a Hackathon com o fornecimento de curso online, criação de materiais de referência e curadoria de textos para consulta e, também, com a disponibilização de equipe interna e indicação de especialistas. Rodrigo Hübner Mendes, fundador do instituto, contribuiu como avaliador, mentor e palestrante, compartilhando reflexões sobre as barreiras à inclusão educacional.



← *Rodrigo Hübner Mendes, fundador do Instituto Rodrigo Mendes, com Ana Lucia Villela e Flavia Doria, do Alana. (Teia Documenta)*

UNICEF

Contribuiu com a curadoria da trilha formativa online, indicação de especialistas e participação como palestrante, trazendo conhecimentos sobre direitos de crianças e adolescentes e políticas públicas.





← *Adriana Silva, Chefe do Escritório de Inovação do UNICEF Brasil, e Erondina Barbosa da Silva, Oficial de Educação do UNICEF/Eixo Educação Inclusiva. (Teia Documenta)*

Escola de Gente

Atuou como consultora de inclusão, apoiando o planejamento e a execução da Hackathon com orientações sobre acessibilidade, adaptação de conteúdos e formação da equipe. Durante o evento, acompanhou as atividades e atuou como referência para identificar e orientar a equipe diante das necessidades relacionadas à participação das pessoas com deficiência.





← *Claudia Werneck, fundadora, e Rosane Lowenthal, conselheira da Escola de Gente. (Teia Documenta)*

Espaço Mosaico

Foi fundamental para garantir a participação e o protagonismo de autodefensores com síndrome de Down e pessoas com autismo na Hackathon. Apoiou a seleção de participantes e mediadores e promoveu encontros preparatórios para familiarização e acolhimento, envolvendo autodefensores e mediadores desde o início.



← *Edna Maia, fundadora do Espaço Mosaico, Leide Maia, grupo de autodefensores com síndrome de Down, mediadores e Cléo Bohn. (Teia Documenta)*

Instituto de Ciência e Tecnologia Itaú (ICTi)

Contribuiu com experiência técnica em Hackathons, apoiando o roteiro, as atividades de desenvolvimento de soluções e as mentorias às equipes.



← *Especialistas em tecnologia do ICTi. (Teia Documenta)*

Turma do Jiló e Nancy Costa

Conduziram dinâmicas de abertura e encerramento que estimularam reflexões sobre diversidade e inclusão, ampliando o olhar dos participantes para diferentes perspectivas na construção de soluções inclusivas.



← *Carola Videira, da Turma do Jiló, e Nancy Costa, psicoterapeuta. (Teia Documenta)*

Juliana Righini

Atuou como consultora técnica em inclusão de pessoas com deficiência intelectual, apoiando a adaptação de conteúdos para linguagem simples e a formação dos parceiros.



↑ *Juliana Righini, especialista nas técnicas de Leitura Fácil e Linguagem Simples. (Teia Documenta)*

F) FORMAÇÃO ONLINE DOS PARTICIPANTES

Antes dos encontros presenciais, por meio da Plataforma Moodle, destinada aos cursos de extensão da USP, os participantes selecionados acessaram conteúdos sobre inclusão, educação e tecnologia para apoiar a criação e o desenvolvimento de suas propostas. As formações fizeram parte de toda a experiência da Hackathon, promovendo alinhamento conceitual, troca de conhecimentos e ampliação de repertórios. Os materiais indicados foram:

educação inclusiva:

- Instituto Rodrigo Mendes – Curso Ead on-line e gratuito em 12 módulos
- UNICEF – Trajetórias de sucesso escolar
  - websérie Educação inclusiva na promoção de trajetórias de sucesso escolar
    - **episódio 1:** Comunidades escolares e territórios
    - **episódio 2:** Enfrentamento da cultura do fracasso escolar
    - **episódio 3:** Caminhos para a inclusão escolar
  - publicação Trajetórias de sucesso escolar: caderno de recomendações – educação inclusiva

tecnologia:

- trilha formativa online (vídeos, aulas e publicações) - lista com materiais
- Todos na Web

"Em um momento de revolução da inteligência artificial, é fundamental pensar em como utilizá-la em benefício dos estudantes e dos processos pedagógicos."

– Leide Maia, cofundadora do Espaço Mosaico e da plataforma MAIA e especialista em Diversidade, Inclusão e Acessibilidade

materiais de referência:

- UNESCO – Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa
- UNESCO – Manual para garantir inclusão e equidade na educação
- UNESCO – Marco referencial de competências em IA para professores
- UNESCO – Recomendação sobre a ética da inteligência artificial
- UNESCO – Consenso de Beijing sobre a inteligência artificial e a educação
- Romeu Sassaki – Terminologia sobre deficiência na era da inclusão
- Stanford – AI + Learning Differences: designing a future with no boundaries
- Instituto Rodrigo Mendes – Diversa
- Down Syndrome International – Guias do ouvir, incluir, respeitar
- UNICEF – Accessible Digital Textbooks (ADT) for All



← *Marcia Bortoto, Coordenadora de Engenharia de TI no ICTi, conduzindo ensinamentos sobre uso de IA. (Teia Documenta)*

2.2 OS ENCONTROS PRESENCIAIS

DIA 1

A) INTEGRAÇÃO E ENGAJAMENTO

Todas as dinâmicas presenciais foram realizadas no Centro de Inovação da USP, em São Paulo (SP). Após depoimentos institucionais iniciais, a Turma do Jiló e a psicoterapeuta Nancy Costa conduziram uma dinâmica de acolhimento para promover conexão, empatia e aproximação entre os participantes.

A atividade foi organizada em estações rotativas, nas quais os participantes experimentaram propostas complementares voltadas à conexão e expressão coletiva, ao uso de tecnologias acessíveis, como ferramentas de inteligência artificial, e à vivência de barreiras sensoriais e de comunicação, estimulando a reflexão sobre inclusão.

Os participantes também se apresentaram, compartilhando interesses e experiências, o que contribuiu para iniciar o fortalecimento de vínculos dos grupos.

"O que é único nesse Hackathon é que cada equipe reúne um grupo multidisciplinar de criadores. Essa abordagem gera os melhores resultados porque a ideia é explorada a partir de múltiplas perspectivas. Seguindo esse método, garantimos que as soluções que estamos criando serão de fato úteis e utilizadas no contexto para o qual foram pensadas."

– Elias Constantopedos, technology advisor and design consultant no Learning Innovation Hub (OOI), do UNICEF, e avaliador da Hackathon



← *Participantes e especialistas de diversas áreas em encontro presencial da Hackathon. (Teia Documenta)*

B) FORMAÇÃO DOS GRUPOS

Cada equipe foi estruturada buscando garantir diversidade de perfis e experiências, com representantes das áreas de tecnologia, inclusão e educação e, ao menos, uma pessoa com deficiência.

→ **12 grupos de trabalho (7 a 8 pessoas por grupo)**

Cada grupo foi identificado por um símbolo visual, como coração, estrela ou nuvem, tornando a experiência mais acessível e intuitiva e reduzindo a dependência exclusiva da leitura.

"Para construir boas soluções de inteligência artificial, precisamos desenvolvê-las junto com as pessoas que serão beneficiadas. Não tem como pensar numa solução sem que aqueles mais impactados por ela possam opinar e testar junto."

– Pedro Hartung, CEO do Alana

C) ORIENTAÇÃO POR TRILHAS TEMÁTICAS PARA DEFINIÇÃO DOS DESAFIOS

Cada grupo recebeu um material com reflexões sobre as barreiras à inclusão apresentado por Rodrigo Hübner Mendes, que orientou a discussão coletiva e a definição das trilhas temáticas para o trabalho das equipes.

As trilhas, por sua vez, orientaram a ideação dos projetos, conectando aspectos pedagógicos, tecnológicos e de usabilidade e acessibilidade desde o início do processo:

→ trilha **IA na aprendizagem:** potencializando o desenvolvimento de cada estudante e prevenindo desigualdades;

→ trilha **IA para educadores:** apoio ao planejamento, avaliação e práticas pedagógicas inclusivas;

"Eu sou incluído em muitos lugares, mas também já sofri preconceito. Estou aqui para mostrar que sou capaz. A educação do futuro precisa respeitar e incluir mais pessoas, porque a educação é para todas as pessoas."

– João Vitor de Paiva, jovem ativista do UNICEF e avaliador da Hackathon

- trilha **IA e vínculos:** fortalecimento das relações entre estudantes, famílias, educadores e comunidade escolar;
- trilha **IA e acessibilidade:** criação de tecnologias assistivas e recursos para ampliar a participação de todos;
- trilha **IA para o coletivo e o Plano de Atendimento Educacional Especializado (AEE):** fortalecimento de projetos colaborativos e políticas públicas inclusivas.



↑ *Anarosa Brandão e Pedro Markun, mestres de cerimônias da Hackathon, durante a condução dos encontros presenciais. (Teia Documenta)*

"Durante todo o processo, senti que não houve competição entre os grupos. Como a Hackathon não tinha um prêmio, o foco sempre esteve na construção da solução e no processo coletivo. Isso muda completamente a dinâmica. Quando a competição deixa de ser o centro, as pessoas tendem a valorizar mais a experiência de quem vive o problema, e não apenas quem tem mais domínio técnico. Em um ambiente competitivo, muitas vezes prevalece a opinião de quem domina a teoria, enquanto o conhecimento de quem tem experiência concreta acaba sendo deixado de lado."

– Camila Penna, pedagoga (dupla formação) pela USP e The Education University of Hong Kong (EdUHK) e participante da Hackathon

DIA 2

A) DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS

Dedicados ao trabalho prático das equipes, com apoio contínuo do ICTi, profissionais conduziram momentos coletivos sobre tecnologia e desenvolvimento de protótipos, enquanto facilitadores acompanharam cada grupo no aprimoramento das soluções. Cada mesa contava com uma tela grande e compartilhada, que permitia a todas as pessoas acompanhar e contribuir em cada etapa do projeto. O recurso favoreceu uma construção coletiva, sem concentrar o desenvolvimento das soluções apenas nos participantes com conhecimentos técnicos em tecnologia.

B) PLANTÕES SEMANAIS ONLINE

Entre o segundo e o terceiro encontro presencial, as equipes puderam aprimorar suas propostas em uma etapa online opcional, com apoio de especialistas em plantões virtuais para troca de ideias, orientações técnicas e fortalecimento dos protótipos.

"Foi uma experiência transformadora. Ao longo dos encontros, estudantes, professores e participantes externos ampliaram seus olhares sobre inclusão, educação e tecnologia. Ninguém saiu dessa Hackathon da mesma forma como entrou. O evento plantou reflexões importantes sobre a urgência de construir uma educação verdadeiramente acessível e inclusiva para todos."

– Anarosa Brandão, professora da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP), especialista em IA e Inclusão e mestre de cerimônias da Hackathon



Participante elabora documento durante fase de criação de soluções e prototipagem. (Teia Documenta)

DIA 3

A) ÚLTIMOS AJUSTES

No último dia presencial, as equipes realizaram os ajustes finais nos projetos e prepararam a apresentação de suas propostas para um grupo de avaliadores.

B) APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

Cada equipe apresentou seu protótipo em até 10 minutos, destacando o problema identificado, a solução proposta, suas principais funcionalidades e os impactos esperados. As apresentações consideraram os seguintes aspectos: clareza na definição do problema; clareza e coerência da solução proposta; e evidências dos benefícios e impactos esperados.

C) AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

Considerando o caráter inclusivo da Hackathon, ao invés de um único vencedor, foram selecionados destaques em três categorias:

- → educação;
- → inclusão e acessibilidade;
- → tecnologia e inovação.

Após as apresentações, os avaliadores analisaram os projetos e ofereceram feedbacks com base em critérios como relevância, impacto potencial, inclusão, direitos das crianças por design, design centrado no usuário, ética, inovação e viabilidade.

"A participação das pessoas com síndrome de Down foi fundamental para o resultado final dos projetos. Elas tiveram papel central na construção das ferramentas, contribuindo diretamente a partir de sua própria trajetória, experiências e desafios vivenciados no ambiente escolar. "

– Gabriela Wagner, mediadora da Hackathon



↑ *Jurados avaliam os projetos e definem os três grupos de destaque. (Teia Documenta)*

PROJETOS DE DESTAQUE

DESTAQUE EM EDUCAÇÃO

1) GRUPO CORAÇÃO

Projeto: LeIA sem Barreiras

Desafio

O grupo abordou as barreiras de leitura e de compreensão de conteúdos enfrentadas por estudantes na preparação para o vestibular, que podem impactar o acesso ao ensino superior.

Público-alvo

Especialmente pessoas com deficiência intelectual.

Solução apresentada

Ferramenta digital com interface simples e intuitiva, voltada a apoiar o processo de estudo e navegação do usuário.

"O projeto nasceu durante as conversas com especialistas ao longo da Hackathon. Percebemos que a maioria das iniciativas estava voltada à educação básica, o que é superimportante, mas sentimos falta de algo direcionado ao universo dos vestibulares e das universidades."

– Jéssica Carvalho, Estudante de Sistemas de Informação e integrante do grupo Coração

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Coração foi destaque na categoria Educação com o projeto LeIA Sem Barreiras. (Teia Documenta)

DESTAQUE EM INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE

2) GRUPO SOLAR

Projeto: Plataforma de criação e fortalecimento de vínculos na educação inclusiva

Desafio

O grupo abordou o preconceito contra pessoas com deficiência e o desafio de promover vínculos entre a comunidade escolar e estudantes historicamente excluídos da sociedade.

Público-alvo

Principalmente gestores escolares, mas também estudantes, famílias, professores e outros membros da comunidade escolar.

Solução apresentada

Plataforma digital para fortalecer a comunicação e o pertencimento de pessoas com deficiência com a comunidade escolar. A ferramenta apoia gestores com dados relevantes e sugere atividades pedagógicas e culturais alinhadas aos interesses de estudantes com deficiência e suas famílias.

"Nós acreditamos que, para a educação ser inclusiva, ela precisa ser boa para todos. Se não é boa para os mais vulnerabilizados, ela não faz sentido. A pessoa com deficiência precisa se sentir parte do ambiente escolar para conseguir aprender."

– Patrícia Guarany, integrante do grupo Solar e mãe de criança com síndrome de Down

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



← *O grupo Solar foi destaque na categoria Acessibilidade e Inclusão, com o projeto "Plataforma de criação e fortalecimento de vínculos na educação inclusiva". (Teia Documenta)*

DESTAQUE EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

3) GRUPO BORBOLETA

Projeto: **Atypica**

Desafio

Enfrentar a falta de acessibilidade de materiais educacionais para diferentes perfis de estudantes, especialmente pessoas neurodivergentes.

Público-alvo

Professores de diferentes níveis de ensino.

Solução apresentada

Plataforma com inteligência artificial para o educador revisar e adaptar materiais educacionais, simplificando conteúdos e incorporando princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), ampliando a acessibilidade e a inclusão no ambiente educacional.

Apresentação do projeto disponível aqui ↗

"O projeto beneficia tanto os alunos, que passam a ter acesso mais justo ao conhecimento e a oportunidades de aprendizado, quanto os professores, que se tornam menos sobrecarregados e mais capacitados para oferecer aulas inclusivas, fortalecendo a sociedade com práticas de ensino alinhadas às políticas educacionais."

– Claudio Bezerra, estudante de Administração na USP e participante da Hackathon pelo grupo Borboleta.



← *O grupo Borboleta foi destaque em Tecnologia e Inovação com o projeto Atypica. (Teia Documenta)*

DEMAIS PROJETOS

"Pessoas com deficiência intelectual são hoje as mais excluídas na educação, porque existe um pressuposto de incapacidade sobre elas. E elas não são incapazes. Conseguir olhar isso e oferecer soluções que mostrem o quanto elas podem brilhar, para mim, é incalculável."

– Marília Marcondes, mãe de uma pessoa com síndrome de Down e participante da Hackathon

1) GRUPO SOS INCLUSÃO

Projeto: Eduvia (app de tutoria)

Desafio

Promover autonomia e apoiar a aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual em sala de aula.

Público-alvo

Estudantes com deficiência intelectual, professores e responsáveis.

Acessibilidade

Uso de linguagem simples, instruções passo a passo e apoio à compreensão para diferentes perfis de usuários.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



← *O grupo SOS Inclusão desenvolveu o projeto Eduvia (APP de Tutoria). (Teia Documenta)*

2) GRUPO RAIO

Projeto: EducAI

Desafio

Reduzir a exclusão no ensino fundamental II, com foco na falta de materiais adaptados e apoio aos professores.

Público-alvo

Alunos e professores da rede pública (com e sem deficiência).

Acessibilidade

Recursos como Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), Libras, audiodescrição, linguagem simples, leitores de tela, alto contraste e conteúdos em múltiplos formatos.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Raio → desenvolveu o projeto EducAI. (Teia Documenta)

3) GRUPO ESTRELA

Projeto: DUANDO®

Desafio

Apoiar docentes na criação de materiais acessíveis e na aplicação do DUA no cotidiano escolar.

Público-alvo

Professores e alunos de turmas heterogêneas.

Acessibilidade

Leitura em voz alta, Libras, audiodescrição, alto contraste, linguagem simples e compatibilidade com leitores de tela.

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Estrela → desenvolveu o projeto DUANDO. (Teia Documenta)

4) GRUPO MAÇÃ

Projeto: ColetivAção

Desafio

Melhorar a comunicação entre escola, família e profissionais para apoiar o desenvolvimento dos alunos.

Público-alvo

Professores, responsáveis e equipes multidisciplinares.

Acessibilidade

Interface simples, leitores de tela, personalização de fonte e contraste e suporte multilíngue.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



← *O grupo Maçã desenvolveu o projeto ColetivAção. (Teia Documenta)*

5) GRUPO CASA

Projeto: VozClara

Desafio

Apoiar a comunicação oral de pessoas com síndrome de Down.

Público-alvo

Pessoas com síndrome de Down com dificuldades de fala.

Acessibilidade

IA adaptativa para padrões de fala, interface intuitiva, alto contraste e uso multiplataforma.

"Não permita que ninguém diga que vocês não podem realizar algo. Garantir oportunidades de participação plena a todas as pessoas é uma questão de cidadania e faz parte da missão da nossa universidade."

– Paulo Nussenzveig, pró-reitor de Pesquisa e Inovação da USP

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Casa → desenvolveu o projeto VozClara. (Teia Documenta)

6) GRUPO NUVEM

Projeto: AqulAgora

Desafio

Tornar as aulas da graduação mais acessíveis e promover pertencimento.

Público-alvo

Estudantes e professores do ensino superior.

Acessibilidade

Transcrição em tempo real, adaptação de conteúdos e disponibilização pós-aula.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



← *O grupo Nuvem desenvolveu o projeto AqulAgora. (Teia Documenta)*

7) GRUPO GIRASSOL

Projeto: Girassol

Desafio

Apoiar professores na inclusão de estudantes, especialmente neurodivergentes, no ensino fundamental II.

Público-alvo

Professores.

Acessibilidade

Personalização de conteúdos, atividades e avaliações a partir do perfil dos alunos.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Girassol → desenvolveu projeto com o mesmo nome. (Teia Documenta)

8) GRUPO LUA

Projeto: **Ponte DUA**

Desafio

Adaptar planos de aula a partir de dados do AEE, promovendo práticas inclusivas.

Público-alvo

Professores e profissionais do AEE.

Acessibilidade

Geração de conteúdos alinhados ao DUA, com foco em uso prático e aplicável.

Protótipo disponível aqui ↗

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



O grupo Lua → desenvolveu o projeto Ponte DUA. (Teia Documenta)

9) GRUPO SEMENTE

Projeto: n+1

Desafio

Combater a exclusão e a falta de pertencimento em turmas grandes do ensino fundamental II.

Público-alvo

Alunos e professores da rede pública.

Acessibilidade

Recursos como áudio, legendas, descrição de imagens, linguagem simples e adaptações visuais.

Apresentação do projeto disponível aqui ↗



← *O grupo Semente desenvolveu o projeto n+1. (Teia Documenta)*

D) ENCERRAMENTO E CELEBRAÇÃO

No final do último encontro, todos os participantes receberam certificado de participação e um pôster exclusivo criado pelo Estúdio QUE, coletivo criativo que reúne pessoas com e sem deficiência intelectual para desenvolver projetos de design e comunicação.

"A inteligência artificial tem um potencial transformador imenso, mas só se for desenvolvida por quem ela precisa servir. Quando pessoas com deficiência participam da construção dessas tecnologias, elas deixam de ser adaptações e passam a ser soluções reais."

– Carola Videira, Turma do Jiló



↑ *Participantes recebem pôster com arte criada por pessoas com deficiência intelectual, e assinada pelo Estúdio QUE. (Teia Documenta)*



↑ *Priscila Okama, Pedro Hartung e Ana Lucia Villela, do Alana, celebram o final da Hackathon. (Teia Documenta)*

NOS TRÊS DIAS DE HACKATHON

A) PALESTRAS PRESENCIAIS

Especialistas em educação, inclusão e tecnologia compartilharam seus conhecimentos em palestras curtas ao longo dos três encontros presenciais da Hackathon. Esses momentos ajudaram a nivelar o conhecimento entre os participantes e a ampliar o repertório para a construção das soluções.

I. Uma caminhada pela inclusão na educação

Edna Maia

A fundadora do Espaço Mosaico e da plataforma MAIA compartilhou reflexões sobre educação inclusiva, ampliando o repertório dos participantes a partir de sua trajetória e experiência.

II. Barreiras para a educação inclusiva

Rodrigo Hübner Mendes

O fundador do Instituto Rodrigo Mendes abordou os principais desafios para a inclusão escolar de alunos com deficiência ou autismo na escola comum, aspectos indispensáveis na construção de uma educação para todos.

III. Design ético na educação inclusiva

George Valença

O professor associado do Departamento de Computação da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e fundador do ASPAS propôs uma reflexão sobre o uso ético da tecnologia, defendendo soluções digitais mais humanas, acessíveis e centradas nas pessoas.

"Essa experiência dialoga diretamente com a perspectiva da Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, que nos convida a compreender a deficiência não como uma limitação individual, mas como resultado das barreiras presentes na sociedade. Essa visão amplia nossa responsabilidade coletiva e mostra que, ao transformar ambientes, relações e formas de participação, também transformamos as possibilidades de inclusão."

– Rodrigo Hübner Mendes, fundador do Instituto Rodrigo Mendes



↑ *George Valença, professor associado do Departamento de Computação da UFRPE, fala sobre o tema "Design Ético na Educação Inclusiva". (Teia Documenta)*

IV. Trajetória de autonomia e autodefensoria

Gabriel Camargos

O autodefensor da FBASD e intérprete de Libras compartilhou sua trajetória como pessoa com síndrome de Down, destacando a importância da autonomia, da educação e da participação social.

V. Como fazer uma boa apresentação

Marcia Bortoto

A coordenadora de Engenharia no ICTi deu orientações práticas para estruturar apresentações claras, objetivas e capazes de comunicar propostas com impacto.

VI. Desenvolvimento de livros didáticos acessíveis

Elias Constantopedos

O technology advisor and design consultant no Learning Innovation Hub (OOI), do UNICEF, apresentou iniciativas voltadas ao desenvolvimento de materiais educacionais acessíveis e ao uso da inteligência artificial na educação.

"O futuro da IA precisa considerar a diversidade das pessoas. É importante que as pessoas com deficiência participem do desenvolvimento das soluções para que elas realmente atendam às suas necessidades."

– Renato Augusto Almeida, analista de Ciência de Dados no Instituto de Ciência e Tecnologia Itaú (ICTi) e especialista em Tecnologia do Hackathon

"É importante lembrar que cada pessoa aprende de uma forma diferente e que essas individualidades precisam ser respeitadas e valorizadas no processo de aprendizagem."

– Richard Melo da Silva, estudante de Lazer e Turismo da Universidade de São Paulo (USP) e participante da Hackathon

VII. Educação inclusiva no ensino superior

Christopher J. Lemons, Ph.D.

O professor associado de Educação Especial da Stanford University compartilhou experiências da universidade, destacando iniciativas que promovem inclusão, autonomia e empregabilidade para pessoas com deficiência.

B) COLABORAÇÃO DE ESPECIALISTAS

Todas as equipes foram acompanhadas por especialistas de diferentes áreas, que contribuíram com orientações técnicas, reflexões conceituais e apoio estratégico para o desenvolvimento dos projetos.

- → **37 especialistas consultores** com experiência em educação, inclusão, inteligência artificial, linguagem simples, acessibilidade e design ético circularam entre os grupos, ampliando repertórios e trazendo novas perspectivas.

Além deles, cada equipe contou com o acompanhamento contínuo de um facilitador de tecnologia do ICTi, que esteve presente do início ao fim da jornada, oferecendo suporte técnico e metodológico na construção das propostas e na preparação das apresentações finais.

"A educação inclusiva fez toda a diferença na minha vida. Estudei em escola regular com os apoios necessários, o que me permitiu aprender, me formar e hoje trabalhar em uma empresa multinacional. Enfrentei muitas barreiras ao longo do caminho, mas tive pessoas que acreditaram no meu potencial. Por isso, precisamos avançar cada vez mais na inclusão, para que mais pessoas com deficiência tenham as mesmas oportunidades."

– Georgia Baltieri, autodefensora da Federação Brasileira das Associações de Síndrome de Down (FBASD)



Erondina Barbosa → da Silva, do UNICEF, e Augusto Galery, do Instituto Rodrigo Mendes, oferecem orientação sobre educação e inclusão. (Teia Documenta)

2.3 ONDE CHEGAMOS

A Hackathon mostrou o que pode nascer do encontro entre diferentes trajetórias, conhecimentos e vivências. Ao construir coletivamente, os participantes criaram soluções que dificilmente nasceriam de forma isolada, deixando aprendizados, conexões e novas formas de olhar para a inclusão.

Uma pesquisa realizada ao final do evento reuniu percepções dos participantes e contribuiu para traduzir os impactos e aprendizados gerados:

- → **96% relataram ter aprendido mais** sobre acessibilidade e educação inclusiva;
- → **85% afirmaram ter ampliado seus conhecimentos** sobre inteligência artificial;
- → **75% disseram que as interações entre os encontros foram fundamentais** para o desenvolvimento das ideias.

A experiência evidenciou os **benefícios do co-design inclusivo** para os participantes, organizações e projetos desenvolvidos:

A) Transforma os participantes

Amplia repertórios e percepções sobre inclusão, tecnologia e inovação, podendo orientar mudanças nas práticas profissionais e pessoais dos participantes.

B) Define melhor os problemas

A participação de pessoas com deficiência amplia a compreensão dos desafios e ajuda a identificar prioridades mais alinhadas às necessidades reais.

C) Traz soluções mais conectadas à realidade

Equipes diversas contribuem para a criação de soluções mais relevantes, aplicáveis e alinhadas aos contextos de uso.



↑ *Participantes da Hackathon comemoram os resultados ao final do último dia de encontro presencial. (Teia Documenta)*

D) Cria oportunidades para identificar e questionar vieses

A diversidade de perspectivas amplia a compreensão sobre os problemas.

E) Amplia a qualidade da inovação

A combinação de conhecimentos técnicos e experiências diversas amplia as possibilidades de criação.

F) Promove aprendizagem mútua entre áreas e perfis

A troca entre profissionais de tecnologia, educação e inclusão e as experiências vividas por pessoas com deficiência promovem aprendizado coletivo e novos repertórios que nem sempre estão presentes em livros ou bases de dados.

G) Fortalece o pertencimento e a construção coletiva

A colaboração entre diferentes trajetórias fortalece a escuta, a troca e o senso de pertencimento e participação para a construção coletiva de soluções.

"Espero que, nos próximos anos, a inclusão de estudantes com deficiência intelectual seja uma realidade consolidada. Que a discussão não seja mais se eles devem ou não estar presentes nos mesmos ambientes educacionais que seus pares, e sim quais apoios são necessários para garantir sua plena participação."

– Christopher J. Lemons, Ph.D., professor associado de Educação Especial da Stanford University e avaliador da Hackathon

3

CO-DESIGN INCLUSIVO COMO FERRAMENTA PARA A PROMOÇÃO DE DIREITOS



↑ *Grupo trabalhando no desenvolvimento das soluções para os projetos. (Teia Documenta)*

O direito à participação é um dos pilares dos direitos humanos, reconhecendo pessoas com deficiência e crianças como sujeitos de direitos, e não apenas como destinatárias de proteção.

A **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência** estabelece a participação de pessoas com deficiência como um de seus pilares centrais, prevendo que elas sejam consultadas e ativamente envolvidas na elaboração de leis e políticas que as afetem. No caso das crianças, a Convenção garante o direito de expressar livremente suas opiniões sobre os assuntos que lhes dizem respeito, em igualdade de condições com as demais crianças e com os apoios adequados à sua idade e deficiência, em consonância com a **Convenção sobre os Direitos da Criança**.

No Brasil, a **Constituição Federal** (CF) estabelece como dever da família, da sociedade e do Estado assegurar às crianças e adolescentes, com absoluta prioridade, direitos como respeito e dignidade, protegendo-os de qualquer forma de discriminação. A **Lei Brasileira de Inclusão** (LBI) garante às pessoas com deficiência igualdade de oportunidades e participação plena na sociedade.

Apesar desse conjunto normativo, a participação de pessoas com deficiência, especialmente de crianças e adolescentes, ainda é pouco efetivada na prática, entre outros fatores, pela falta de apoios adequados. Nesse contexto, o co-design inclusivo é uma estratégia para colocar esse direito em prática, ao propor que as próprias pessoas com deficiência sejam envolvidas na construção de políticas, serviços, espaços e soluções que impactem suas vidas.

"A gente precisa superar o entendimento de que excelência pode existir sem diversidade. Não existe conhecimento, inovação ou possibilidade de vida em sociedade sem diversidade."

– Ana Lanna, pró-reitora de Inclusão e Pertencimento da Universidade de São Paulo (USP)

4

AGRADECIMENTOS



↑ *Gabriel Camargos emocionou participantes, especialistas e jurados ao compartilhar sua trajetória de vida até se tornar intérprete de Língua Brasileira de Sinais (Libras). (Teia Documenta)*

REALIZAÇÃO

APOIO

APOIO TÉCNICO

LÍDER DAS INICIATIVAS DE INCLUSÃO DO ALANA
- Priscila Okama

COORDENADORA
- Jessica Kibrit

PRODUTORAS
- Thais Gordon
- Mariana Pedrosa

AVALIADORES
- Andreia Silva Pinto
- Christopher J. Lemons
- Claudia Werneck
- Cléo Bohn
- Elias Constantopedos
- George Valença
- João Vitor de Paiva
- Lucila Bernardes
- Rodrigo Hübner Mendes
- Sandra Avila
- Tarcízio Silva
- Tuca Munhoz

ESPECIALISTAS
- Adriana Alvarenga
- Ana Luisa Corrêa Duó
- Ana Marques
- André Osvaldo Fernandes Silva
- Anna Martha Araújo
- Arthur Guedes Fernandes Dioniz
- Augusto Galery
- Bárbara Correia dos Santos
- Beatriz Benedito
- Camila Praxedes
- Carola Videira
- Claudia Moreira
- Daniel Machado Dias
- Débora Jesus Nascimento
- Edna Maia
- Erika Silveira Goes
- Erondina Barbosa da Silva
- Felipe Gonzales
- Gabriel Camargos
- Gabriel Maia Salgado
- Gabriela Albuquerque
- Guilherme Menezes Lopes da Costa

- Isaac Babsky Neto
- Isabel Rodrigues
- Jair Antunes Carvalho Júnior
- Joelma Melo da Silva
- Juliana Barica Righini
- Julyana Flores de Prá
- Leide Maia
- Leo Ribeiro
- Lucas Francisco Amaral Orosco
- Marcelo Nogueira
- Marcelo Vieira
- Marcia Cristina Bortoto
- Márcio Aparecido Souza
- Marcos Moreira
- Marta Avancini
- Nancy Costa
- Paulo Sorrentino
- Pedro Markun
- Renato Augusto Almeida
- Rosane Lowenthal
- Stefano de Mare Georgetti
- Thais Amaro Fidelis
- Tiago Martinelli
- Victor Augusto Fonseca Pinto
- Vitor Azeka
- Yasmim Mafra Maroum

MEDIADORES ESPECIALIZADOS EM LINGUAGEM SIMPLES E LEITURA FÁCIL

- Fabiana Maia
- Fernanda Bergantin
- Gabriela Arantes Wagner
- Gizelia Quadrado Carmazini
- Heloyse Martinelli
- Isabelle Xavier
- Lucas Costa
- Maria Emília Avancini
- Matheus Martino
- Milena Gambi
- Paola Oliveira

APOIO PARA ESCUTA E RELATORIA

- Júlia Yamazoe
- Letícia Carvalho Silva
- Samidy Reis Ribeiro

5

EXPEDIENTE



↑ *Grupo trabalhando com um grande monitor para que todos possam acompanhar o que está sendo desenvolvido. (Teia Documenta)*

IDEALIZAÇÃO

ALANA

PRESIDENTE
- Ana Lucia de Mattos Barretto Villela

VICE-PRESIDENTE
- Marcos Nisti

CO-CEOS
- Flavia Doria
- Isabella Henriques
- Pedro Hartung

CHIEF FINANCIAL OFFICER (CFO)
- Carlos Vieira Júnior

CHIEF COMMUNICATIONS OFFICER (CCO)
- Fernanda Flandoli

DIRETORA DE EXPANSÃO
- Mariana Mecchi

DIRETORA DE PESSOAS E CULTURA
- Renata Lirio

USP

PRÓ-REITORES
- Aluisio Augusto Cotrim Segurado, Reitor da Universidade de São Paulo (USP)

- Ana Lanna, pró-reitora de Inclusão e Pertencimento

- Marcos Neira, pró-reitor de graduação em exercício

- Miriam Debieux Rosa, pró-reitora adjunta de Inclusão e Pertencimento

- Paulo Nussenzveig, pró-reitor de Pesquisa e Inovação

- Raúl González Lima, pró-reitor adjunto de Inovação

DIRETOR
- Rogério Monteiro, diretor da área de Mulheres, Relações Étnico-Raciais e Diversidades da Pró-Reitoria de Inclusão e Pertencimento

CO-DESIGN INCLUSIVO HACKATHON USP/ALANA: IA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

COORDENAÇÃO-GERAL
- Priscila Okama

COORDENAÇÃO EDITORIAL
- Fernanda Peixoto Miranda
- Helaine Gonçalves

REDAÇÃO
- Jessica Kibrit
- Fernanda Peixoto Miranda
- Priscila Okama

EDIÇÃO DE TEXTO
- Ana Paula Magalhães
- Anarosa Alves Franco Brandão
- Letícia Carvalho Silva
- Rosângela Gavioli Prieto

REVISÃO DE TEXTO
- Patrícia Calazans

DIAGRAMAÇÃO
- Estúdio Drama

TRADUÇÃO
- Krishna Brunoni

COMUNICAÇÃO
- Alice Gonçalves
- Camila Guimarães Hessel
- Fernanda Peixoto Miranda
- Helaine Gonçalves
- Josi Campos
- Safira Teodoro

PROFESSORAS COORDENADORAS DA USP
- Anarosa Brandão, professora da Escola Politécnica e especialista em IA e Inclusão

- Ana Paula Magalhães, historiadora e pesquisadora na área da Educação

- Rosângela Prieto, professora e pesquisadora em Políticas Públicas de Educação Especial

WWW.ALANA.ORG.BR
@INSTITUTOALANA

WWW.USP.BR
@USP.OFICIAL

