

# UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

Projeto Potencializando a Plataforma Integrada MEC  
RED: Pesquisa, Inovação e Melhoria da Experiência  
Educacional através da Integração de Redes Sociais e  
Mecanismos de Busca de Conteúdo

## Relatório Técnico 4.5

### **Atuação dos bolsistas**

OBJETIVO 4 - META 5. Contribuir para a formação de doutores, mestres, e estudantes de graduação.

Responsável pelo estudo: Krissia Menezes (Doutoranda), e Roberto Pereira (Orientador)

Revisão:

Coordenador do Projeto: Prof. Dr Roberto Pereira

Curitiba, fevereiro de 2024.

## **Introdução**

O projeto “Potencializando a Plataforma Integrada MEC RED: Pesquisa, Inovação e Melhoria da Experiência Educacional através da Integração de Redes Sociais e Mecanismos de Busca de Conteúdo” tem beneficiado 16 bolsistas, sendo três pesquisadores de pós-doutorado, três pesquisadores de doutorado, dois pesquisadores de mestrado e oito bolsistas de graduação. A seguir é detalhada a participação de cada um dos pesquisadores e bolsistas.

## **Pesquisadoras de Pós doutorado**

### **Mariane Regina Sponchiado Cassenote**

Doutora em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (2024), com mestrado em Informática pela mesma instituição (2019) e graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Cruz Alta (2016). Atualmente, realiza estágio pós-doutoral no Centro de Computação Científica e Software Livre (C3SL) da UFPR. Sua experiência concentra-se na área de Ciência da Computação, com ênfase em Inteligência Artificial e Otimização, atuando principalmente em temas como otimização numérica, busca heurística e aprendizado de máquina.

Desde fevereiro de 2025, atua no projeto com foco na análise das interações dos usuários, na valorização de organizações parceiras e na promoção de redes de expertise dentro da plataforma MEC RED. Sua contribuição envolve o tratamento e análise de dados para a identificação de padrões em recursos educacionais, perfis de usuários e métricas de engajamento, além da definição de critérios para sistemas de recomendação. No campo das redes de expertise, colabora com a investigação de soluções para identificar e conectar usuários com interesses e competências semelhantes, bem como para reconhecer e destacar as contribuições de instituições parceiras. Destaca-se, ainda, sua participação ativa na elaboração do relatório técnico do primeiro workshop de gamificação da MEC RED, no qual foram sistematizadas 63 ideias voltadas à melhoria do engajamento e da experiência do usuário.

### **Icleia Santos**

Doutora em Informática pelo Programa PPGInf - UFPR (2024), Mestre em Educação e Novas Tecnologias pelo programa PPGENT Uninter (2017). Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras (2005). Possui pós-graduação em Gestão da Educação e Psicopedagogia, pelas Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras (2006) e Faculdades Bagozzi (2011), respectivamente. Atuou como Supervisora Pedagógica no Colégio Técnico Industrial de Araucária, no período de 2004 a 2006, enfatizando Educação Profissionalizante. Atuou como Diretora da Escola Municipal Emílio de Menezes, em São José dos Pinhais, de 2006 até 2019.

As atividades desenvolvidas no âmbito deste projeto de pós-doutorado concentram-se na criação e disseminação de atividades de computação desplugada voltadas ao desenvolvimento do Pensamento Computacional nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com as diretrizes estabelecidas pela Norma de Computação contida na BNCC (NC BNCC). O foco principal tem sido o planejamento, a edição e a disponibilização dessas atividades por meio da Plataforma MEC RED, e com base em narrativas universais e histórias de domínio público, tanto nacionais quanto internacionais.

A elaboração das atividades tem seguido critérios pedagógicos considerando a faixa etária dos estudantes. As propostas vêm sendo organizadas por ano escolar e associadas a temas literários significativos, com o intuito de integrar a linguagem computacional ao repertório cultural das crianças, respeitando a divisão por ano escolar e por tema. Destacam-se narrativas como *Gato Xadrez*, *Maria vai com as outras*, *Bom dia, todas as cores*, *O Segredo da Tartanina* e *A Primavera da Lagarta*, que apresentam diferentes níveis de desenvolvimento por ano e já atingem, em alguns casos, até 100% de elaboração e postagem. A seleção de novos textos e histórias continuará sendo realizada ao longo do período de pós-doutoramento, com a finalidade de ampliar e diversificar o acervo disponível.

No que diz respeito à divulgação dos resultados parciais, foi realizada, em outubro de 2024, a apresentação do seminário “*Atividades de Computação Desplugada para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental*”, no PPGINF. Adicionalmente, houve a participação como ouvinte no Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), entre os dias 04 e 09 de novembro de 2024, bem como a colaboração ativa na organização da edição de 2025 do mesmo congresso, no qual a pesquisadora atuará como coordenadora do Espaço Criatividade.

Além disso, foram desenvolvidas ações de colaboração para a melhoria da Plataforma MEC RED, por meio da avaliação da Versão 1.6 da plataforma, realizada em fevereiro de 2025. Esse processo teve como objetivo analisar os recursos disponibilizados segundo os eixos da BNCC-Computação, especialmente em relação à clareza, aplicabilidade e adequação dos conteúdos. Como resultado dessa avaliação, foi apresentada sugestão de aprimoramento dos filtros de pesquisa da plataforma, a fim de tornar a busca por recursos mais objetiva e eficiente.

Participou dos seguintes eventos: Workshop Gamificação MEC RED (14/02/25), Experiências MEC RED (17/02/25), TED do MEC RED (27/02/25 e 04/04/25), e a Reunião do Espaço Criatividade (14/04/25).

### **Elaine Cristina Grebogy**

Doutora em Ciência da Computação pelo programa PPGInf - UFPR, Mestre em Educação e Novas Tecnologias pelo programa PPGENT Uninter (2017). Possui especialização em Psicopedagogia, Neuropsicopedagogia, Educação Especial e

Inclusiva e Gestão do Ambiente Escolar. Licenciada em pedagogia pela Universidade Castelo Branco (2007). Experiência na área de Educação, com ênfase em Administração Educacional e alfabetização. Atualmente é Pós-Doutoranda em Ciência da Computação pelo programa PPGInf - UFPR, professora e coordenadora da área de Educação Digital da rede municipal de ensino de São José dos Pinhais.

A pesquisa de Pós-Doutorado de Elaine se concentra na produção e disseminação de recursos educacionais voltados ao ensino de Computação para a Educação Básica, nos três diferentes eixos estruturantes da BNCC Computação: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional. Os recursos por ela elaborados estão e serão disponibilizados na plataforma MEC RED e farão parte de uma coleção que está sendo elaborada para ampla divulgação nas redes municipais de ensino da RMC. Elaine contribui, ainda, com sugestões de aprimoramento dos filtros de pesquisa da plataforma, a fim de tornar a busca por recursos mais objetiva e contextualizada às necessidades dos docentes.

## **Pesquisadores de Doutorado**

### **Krissia Mikaelly Lopes Menezes**

Doutoranda em Ciência da Computação no Programa de Pós-graduação em Informática (PPGInf) da Universidade Federal do Paraná (UFPR), possui mestrado em Informática também pelo PPGInf UFPR, especialização em Desenvolvimento de Sistemas Web pela Estácio e é graduada em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Universidade do Estado do Pará. Possui experiência com a avaliação de Tecnologias inclusivas e criou o Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis.

O projeto da MEC RED está no escopo da pesquisa de doutorado de Krissia, que inicialmente conduziu os estudos responsáveis por informar o redesign da Plataforma MEC RED, com resultados disponíveis no Relatório de Avaliação da Plataforma MEC RED por Especialistas<sup>1</sup>. Krissia também atuou na produção de três artigos científicos em 2024 e um artigo em 2025:

1. Menezes, Krissia & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Gonçalves, Ana & Pereira, Roberto. (2024). Diagnóstico da Plataforma MEC RED: combinando diferentes métodos de avaliação para informar o redesign. 33-38. 10.5753/ihc\_estendido.2024.243710.
2. Menezes, Krissia & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Todt, Thomas & Sauer, Maria & Frehse, Gustavo & Aguiar, Pedro & Bernardt, Luan & Pereira, Roberto. (2024). Plataforma MEC RED: Uma rede social do Ministério da Educação para compartilhamento e

---

<sup>1</sup> <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.13129.56162>

disponibilização de Recursos Educacionais Digitais. 10.5753/cbie\_estendido.2024.244451.

3. Menezes, Krissia & Silva Junior, Deogenes & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Todt, Eduardo & Reis, Rachel & Bona, Luis Carlos & Gonçalves, Ana & Pereira, Roberto. (2024). Redesign da Plataforma MEC RED: Um estudo informado por diferentes métodos. 1321-1335. 10.5753/sbie.2024.242477.
4. Lopes, Jonas & Silva J. Deogenes & Menezes, Krissia & Pereira, Roberto. Applying the Laws of Simplicity to Redesign an Educational Social Network. In: INTERACT 2025 – 20th IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction. [S.l.]: [s.n.], 2025. No prelo.

Como parte das ações de divulgação científica, Krissia apresentou os resultados da pesquisa em dois eventos acadêmicos: o XXIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais e o XXV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE). Além disso, ministrou a “Oficina MEC RED”, realizada no Ministério da Educação em outubro de 2024. De modo geral, a pesquisa de doutorado de Krissia tem como objetivo instruir o design de tecnologias acessíveis e inclusivas, tendo como principal estudo de caso a plataforma MEC RED.

### **Gabriela Corbari dos Santos**

Doutoranda em Ciência da Computação na área de Interação Humano-Computador e Informática na Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestra em Informática pelo programa de Pós-Graduação em Informática da UFPR (2023). Licenciada em Informática pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2018). Atualmente é membro do grupo de pesquisa "Jogos, Informática na Educação e Design de Interação" da UFPR. Possui experiência na área de Informática na Educação, Educação em Computação e IHC, atuando nos seguintes tópicos de pesquisa: Avaliação da Experiência do Aprendiz (LX), Aprendizagem colaborativa e IHC experimental.

Gabriela passou a integrar o projeto da MEC RED em Abril/2025, com foco na investigação e aplicação de estratégias de gamificação voltadas à promoção do engajamento na MEC RED. Neste contexto, dedicou-se ao estudo Framework Game Flow para a identificação de oportunidades de aplicação prática da gamificação na MEC RED. Além disso, participou ativamente da organização do segundo Workshop de Gamificação, evento voltado à identificação e priorização colaborativa de requisitos relacionados à gamificação da MEC RED. Os workshops desempenharam um papel estratégico na construção coletiva das funcionalidades, reunindo diferentes atores para validar as necessidades e orientar as próximas etapas do desenvolvimento.

## **Henrique Varella Ehrenfried**

Henrique defendeu tese em 2024, intitulada "Exploration of graph-based representation strategies for text." Seu trabalho apresenta um estudo de como representar textos por meio de grafos e o impacto que cada representação tem na tarefa de classificação de textos ao considerar um modelo de aprendizagem profundo (geometric deep learning). Diversas disciplinas, como linguística, grafos e aprendizado de máquina, foram empregadas para realizar este estudo. Com os conceitos dessas disciplinas foi possível desenvolver um protocolo experimental que utilizou quatro estratégias de representação contendo, no total, doze formas diferentes de representar texto através de grafos. Essas representações foram utilizadas em seis conjuntos de dados de diferentes idiomas: dois em inglês, um em português brasileiro e três em alemão. Das representações utilizadas, nove são inéditas e três são baseadas na literatura. Experimentos com esses conjuntos de dados representados com as doze estratégias diferentes revelaram como a representação do texto é um fator a ser considerado no processamento de texto. Outra descoberta é que nenhuma representação de texto estudada é melhor para todos os idiomas e tarefas de processamento de texto. Portanto, o ajuste de representação, assim como o ajuste de parâmetros para um modelo de aprendizagem profunda, é uma etapa extra que deve ser considerada no processamento de linguagem natural. Com este ajuste de representação é possível obter resultados mais precisos e de forma mais sustentável, permitindo novas interpretações dos resultados descritos na literatura. Os experimentos mostram que o uso de um modelo de aprendizado profundo com ajuste de representação pode alcançar um resultado próximo ao estado da arte baseado em grafo, exigindo menos poder de processamento. Este trabalho também chama a atenção para estratégias baseadas em árvores de dependência, alternativas atraentes para representações de texto processáveis por máquina. Até então, essas árvores baseadas em dependências foram pouco exploradas na literatura.

A pesquisa de doutorado do Henrique foi realizada no C3SL, vinculada ao projeto MEC RED. A representação de texto é componente fundamental na detecção automática de conteúdo inadequado, algo que futuramente queremos incorporar à MEC RED.

## **Pesquisadores de Mestrado**

### **Richard Fernando Heise Ferreira**

Richard é mestrando em Segurança Computacional e graduado em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná, com atuação como gerente de projetos no C3SL desde 2020. Ao longo dessa trajetória, participou de iniciativas de grande relevância nacional em parceria com diversos ministérios, destacando-se sua liderança no projeto MECRED desde 2022. Nesse contexto, é responsável por decisões técnicas estratégicas, capacitação de equipes e condução de um projeto em constante evolução, o que proporcionou uma experiência prática sólida em

produção científica aplicada e no desenvolvimento de sistemas de alto impacto social dentro do ambiente acadêmico. Essa vivência complementa sua formação formal ao incorporar competências em gestão de projetos complexos, desenvolvimento web avançado, arquiteturas distribuídas e implementação de soluções tecnológicas escaláveis. Seu trabalho no mestrado foca na identificação de vulnerabilidades em sistemas computacionais por meio do uso de fuzzers, visando fortalecer a segurança de aplicações críticas — abordagem diretamente alinhada aos desafios enfrentados no MECRED, que oferece um ambiente real e exigente para experimentação e aplicação dessas técnicas. Como resultado dessa integração entre prática e pesquisa, Richard participou de eventos de grande relevância como o ICEGOV 2023, em Belo Horizonte, onde apresentou um artigo sobre o sistema de validação de recursos do MECRED; o Encontro Nacional dos Estudantes de Pedagogia, em Maringá, em julho de 2024, que ampliou a perspectiva do projeto ao aproximá-lo do público-alvo e de visões da área da educação; e o IHC 2024 (XXIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais), onde pôde interagir com especialistas da área, divulgar o projeto e fortalecer redes de colaboração científica no cenário nacional.

O artigo especificado na ICEGOV 2023 pode ser encontrado em:

1. Richard Fernando Heise Ferreira, Thalita Maria do Nascimento, Dante Eleutério dos Santos, Luan Matheus Trindade Dalmazo, and Luis Carlos Erpen de Bona. 2023. Content evaluation and gamification for educational platforms. In Proceedings of the 16th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance (ICEGOV '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 379–382. <https://doi.org/10.1145/3614321.3614372>

## **Jonas Lopes Guerra**

Jonas atua como designer desde 2007, é bacharel em Design pela UTFPR, se especializou em Game Design pela Oulu University of Applied Sciences (OAMK) na Finlândia, e atualmente faz mestrado em Informática na UFPR, atuando também como pesquisador na área de Interação Humano-Computador no Centro de Computação Científica e Software Livre da UFPR (C3SL). Suas principais áreas de interesse são design de experiência do usuário, design de jogos digitais e gestão de projetos. O projeto da MEC RED também integra o escopo da pesquisa de mestrado Jonas, que consiste em investigar como as Leis da Simplicidade propostas pelo professor e pesquisador John Maeda podem informar o design da Experiência do Usuário, tendo como principal estudo de caso a plataforma MEC RED. Jonas também atuou na produção de três artigos científicos em 2024 e um artigo em 2025:

1. Lopes, Jonas & Silva J. Deogenes & Menezes, Krissia & Pereira, Roberto. Applying the Laws of Simplicity to Redesign an Educational Social Network. In: INTERACT 2025 – 20th IFIP TC13 International

Conference on Human-Computer Interaction. [S.l.]: [s.n.], 2025. No prelo.

2. Menezes, Krissia & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Gonçalves, Ana & Pereira, Roberto. (2024). Diagnóstico da Plataforma MEC RED: combinando diferentes métodos de avaliação para informar o redesign. 33-38. 10.5753/ihc\_estendido.2024.243710.
3. Menezes, Krissia & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Todt, Thomas & Sauer, Maria & Frehse, Gustavo & Aguiar, Pedro & Bernardt, Luan & Pereira, Roberto. (2024). Plataforma MEC RED: Uma rede social do Ministério da Educação para compartilhamento e disponibilização de Recursos Educacionais Digitais. 10.5753/cbie\_estendido.2024.244451.
4. Menezes, Krissia & Silva Junior, Deogenes & Lopes Guerra, Jonas & Ferreira, Richard & Todt, Eduardo & Reis, Rachel & Bona, Luis Carlos & Gonçalves, Ana & Pereira, Roberto. (2024). Redesign da Plataforma MEC RED: Um estudo informado por diferentes métodos. 1321-1335. 10.5753/sbie.2024.242477.

Como parte das ações de divulgação científica, Jonas apresentou a plataforma no 42º Encontro Nacional dos Estudantes de Pedagogia (ENEPe), no XXV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE) e na 54ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Psicologia.

## **Bolsistas de graduação**

### **Maria Sauer**

Maria é estudante de Ciência da Computação na Universidade Federal do Paraná e atua como bolsista no C3SL desde 2023, passando a integrar o projeto MECRED em 2024. Sua participação no projeto tem sido essencial para seu desenvolvimento acadêmico e profissional, proporcionando experiência prática em um ambiente colaborativo e orientado a resultados. Maria contribuiu ativamente para o desenvolvimento do novo front-end da Rede Social MECRED com foco em componentes reutilizáveis, acessibilidade e experiência do usuário. Atualmente, está envolvida na construção do novo back-end da plataforma, atuando também na integração entre as duas camadas. Em 2024, participou do Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), realizado no Rio de Janeiro, onde apresentou e divulgou os resultados e avanços do projeto. Essa experiência reforçou seu engajamento com a pesquisa e ampliou sua compreensão sobre o impacto social e educacional da MECRED.

### **Janaína Saldiva Kshesek**

Graduanda em Ciência da Computação na Universidade Federal do Paraná e bolsista no grupo de pesquisa C3SL desde 2023, passando a participar do projeto



MECRED em 2024. A participação nesse projeto está sendo essencial na sua formação profissional e acadêmica, proporcionando experiência num ambiente de colaboração entre bolsistas de diversas áreas. A bolsista atuou fortemente no desenvolvimento do novo front-end da MECRED, utilizando tecnologias como React, JavaScript e Material UI, com foco em uma boa construção de código, acessibilidade e experiência do usuário. Atualmente, está colaborando na construção do novo back-end da MECRED, como uso de Node, TypeScript, Hono e PostgreSQL, e de sua integração. Em novembro de 2024, participou do Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), realizado no Rio de Janeiro, onde foi divulgado um artigo sobre a MECRED, essa experiência foi bastante importante para seu engajamento com pesquisa e compreensão da importância social da MECRED.

### **Thomas Bianchi Todt**

Thomas Todt é graduando em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Membro do C3SL desde março de 2022 e atualmente trabalha como desenvolvedor no MECRED. Sua atuação no projeto lhe proporcionou uma vasta gama de experiências de valor acadêmico, profissional, e pessoal. Dentre estas, Thomas atuou no desenvolvimento do novo front-end, inclusive no desenvolvimento de recursos de acessibilidade da rede social. No presente momento, o bolsista trabalha na implementação do novo motor de busca do MECRED, implementando a ferramenta Elasticsearch. Neste trabalho, Thomas teve a oportunidade de desenvolver novas habilidades e adquirir conhecimentos acerca de algoritmos utilizados na indexação e recuperação de documentos armazenados num índice de busca, bem como auxiliar a tomada de decisões relevantes para a integração desse sistema com a rede social. O estudante esteve apresentando e representando o projeto no Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), realizado no Rio de Janeiro, oportunidade que surgiu graças à produção acadêmica fruto do redesign da interface. Além disso, também fez parte do esforço de divulgação do projeto que o levou ao Encontro Nacional de Pedagogia (ENEPE) em Maringá em 2024. Todas essas experiências promoveram o seu entendimento da ligação entre a tecnologia e a produção acadêmica e seus impactos sociais.

### **Gustavo Silveira Frehse**

Gustavo é graduando em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) e atua como bolsista no C3SL desde 2023, integrando desde o início o projeto MECRED. Durante sua trajetória, contribuiu para o desenvolvimento do back-end da plataforma antiga com Ruby on Rails e, atualmente, atua na construção do novo back-end utilizando Hono e PostgreSQL, além de trabalhar no front-end com Next.js. No decorrer do projeto, também teve contato com ferramentas como o Elasticsearch, colaborando na sua configuração e integração. Sua participação se destaca pelo forte engajamento em um ambiente colaborativo, com trocas constantes entre bolsistas de diversas áreas e contato direto com atividades de pesquisa. Essa vivência tem sido essencial para seu desenvolvimento acadêmico

e profissional, ampliando sua visão sobre o impacto social das tecnologias desenvolvidas no MECRED, especialmente no contexto educacional.

### **Eloiza Cardoso**

Eloiza Cardoso é graduanda em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Membro do C3SL desde 2024, atualmente trabalha como desenvolvedor no MECRED. Iniciou sua participação na iniciativa em 2025 e considera sua atuação no projeto essencial para seu desenvolvimento intelectual e profissional, destacando o aprendizado constante ao lado de profissionais qualificados e a gratificante troca de conhecimentos com outros bolsistas. Eloiza contribui ativamente no desenvolvimento do frontend, utilizando tecnologias modernas como React, JavaScript, Tailwind CSS e Material UI. Destaca-se por sua atuação na adaptação das interfaces para o modo de alto contraste, promovendo acessibilidade e inclusão — aspectos que considera essenciais para que a rede MECRED atenda de forma plena toda a sociedade. Além disso, participou da migração do sistema de gamificação da antiga plataforma para a nova versão da MECRED, contribuindo diretamente para a ampliação de mais funcionalidades.

### **Guilherme Gonçalves**

Guilherme é graduando em Informática Biomédica na Universidade Federal do Paraná e bolsista no C3SL desde 2024, passando a integrar o projeto MECRED em 2025. Sua participação no projeto tem sido essencial para o seu desenvolvimento acadêmico e profissional, pois lhe proporcionou conhecer diferentes tecnologias de última geração, despertou interesse pela pesquisa e pelo meio acadêmico, e o aprendizado com pessoas altamente qualificadas. Atualmente, está no desenvolvimento do front-end utilizando ferramentas como React, JavaScript, tailwind e Material UI, sempre com foco na acessibilidade para que o usuário possa ter uma experiência inclusiva ao utilizar a rede social MECRED. Durante esse período, suas contribuições foram com a correção do sistema de alto contraste; refatoração do código de cores e implementação do menu de conquistas relacionado a gamificação da rede social.

### **Luan Bernardt**

Luan Bernardt é graduando em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Foi bolsista do C3SL por 2 anos e 7 meses atuando como desenvolvedor na plataforma MECRED.

### **Pedro Willian Aguiar**

Pedro Willian Aguiar é graduando em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Foi bolsista do C3SL por 2 anos e 3 meses e atuou como desenvolvedor nos projetos Painel PNLD e MECRED.

## **Considerações Finais**

O projeto “Potencializando a Plataforma Integrada MEC RED” tem contribuído de forma significativa para a formação acadêmica e profissional dos bolsistas envolvidos, promovendo uma vivência integrada entre pesquisa científica e desenvolvimento tecnológico. A diversidade de perfis — que inclui estudantes de graduação, mestrado, doutorado e pós-doutorado — fortalece uma atuação colaborativa, interdisciplinar e comprometida com a melhoria contínua da plataforma.

As contribuições dos bolsistas têm resultado em avanços relevantes nas áreas de acessibilidade, usabilidade, curadoria de recursos e gamificação, além de gerar uma produção acadêmica expressiva, com participação em eventos, artigos publicados e desenvolvimento de trabalhos de conclusão vinculados ao projeto. Essa experiência reforça o papel formativo e científico do projeto.

Assim, o projeto reafirma a potência transformadora das políticas de fomento à ciência, tecnologia e inovação, especialmente quando articuladas a demandas reais da sociedade. A trajetória registrada neste relatório demonstra que investir na formação de bolsistas é também investir no fortalecimento de soluções digitais mais inclusivas, eficazes e conectadas aos desafios da educação pública contemporânea.