

COMPARTILHA



mentes

"Quem ensina,  
aprende ao ensinar."

Quem aprende,  
ensina ao aprender."

PROJETO SAPIENTIA

# Democratizando um aprendizado de qualidade

## ● sumário executivo ●

### O abismo relacionado à educação

---

O quarto objetivo da Agenda de 2030 é tornar a educação **inclusiva, educativa e qualitativa**

Porém, no Brasil, a qualidade de ensino tornou-se restrita e proeficiente sobretudo nas escolas particulares, suprimindo **estudantes de baixa renda**

Tornar a educação mais igualitária é uma ferramenta crucial na luta contra a pobreza e a carência de oportunidades, além de estimular o **senso crítico e a prosperidade nacional**

### A falta de alternativas eficientes

---

**Esferas públicas e esferas privadas** debatem regularmente sobre o aprimoramento do ensino

Entretanto, a ineficácia das medidas implantadas resulta na **manutenção de um aprendizado deficitário**

De acordo com a Prova Brasil aplicada em 2020 pelo Sistema de Avaliação da Educação Brasileira (Saeb), **7 a cada 10 alunos do ensino médio têm proficiência insuficiente** em disciplinas básicas.

### Uma plataforma que incita um ensino compassivo

---

O método tradicional de ensino - **passivo, monótono e sem estímulo crítico** - é o mais comum no país, refletindo em rendimento e fixação baixos

O CompartilhaMentes irá **tornar os estudantes agentes ativos** no processo de melhoria da educação.

Os alunos serão auxiliados por outros alunos, que irão, conectados, **efetivar a compreensão de matérias fundamentais** do Ensino Médio

# EIXOS DO PROJETO

*A educação como prática da liberdade*

## DIÁLOGO



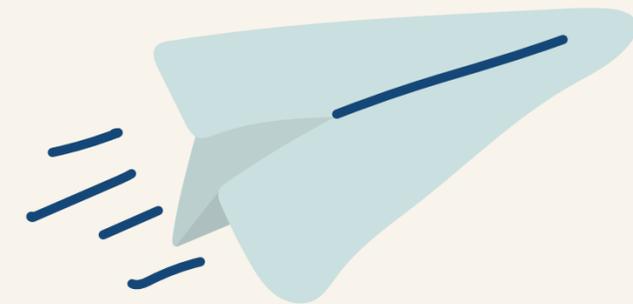
Em oposição ao modelo de educação bancária, no qual o aluno funciona como um "depósito" de informações, iremos estimular o diálogo, o questionamento e a reflexão acerca das matérias estudadas em sala de aula.

## EMPATIA



Contrário à concepção de que o "saber" é uma doação dos que se julgam mais sábios aos que julgam nada saber, o CompartilhaMentes incentiva a compreensão da realidade e da cultura do outro para facilitar o aprendizado.

## ACESSIBILIDADE



A nossa iniciativa é de fins sociais e não acarretará custos aos estudantes beneficiados. Criaremos uma plataforma simples e acessível e permitirá a conexão entre pessoas das mais diversas localidades.

# 🔑 Melhorar a qualidade do ensino é a chave

◀ Mesmo sendo um país com muitos recursos, a educação do Brasil tem apresentado pouca evolução nos últimos anos ▶

4,2/10

No Ideb, principal métrica do rendimento dos alunos, o Brasil atingiu apenas 4,2 de 10 pontos no ensino médio.

60<sup>o</sup>

O Brasil ocupa uma baixíssima posição no ranking educacional global: a 60<sup>a</sup> posição de 76 países que tiveram a sua educação avaliada pelo PISA.

5,7%

5,7% do PIB brasileiro é destinado à educação, taxa que supera países desenvolvidos. Portanto, o país não necessita destinar mais recursos, e sim aprimorar a gestão deles, apoiando iniciativas inovadoras.

# A educação no contexto cearense: avanços e desafios



Apesar do Ceará ser um dos estados que mais investe na educação, seus índices ainda se distanciam do ideal, demonstrando uma baixa qualidade de ensino

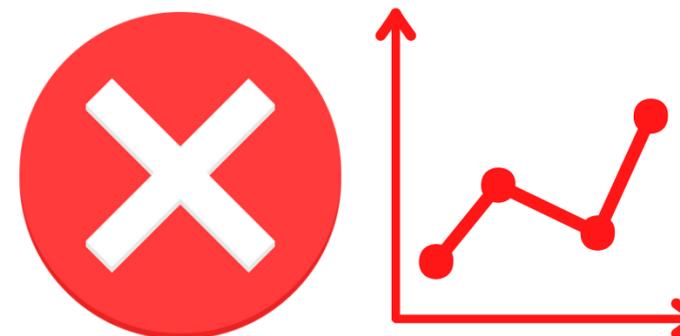
## Avanços

A média do ensino cearense no Ideb, índice que mede a qualidade da educação, supera a média brasileira.

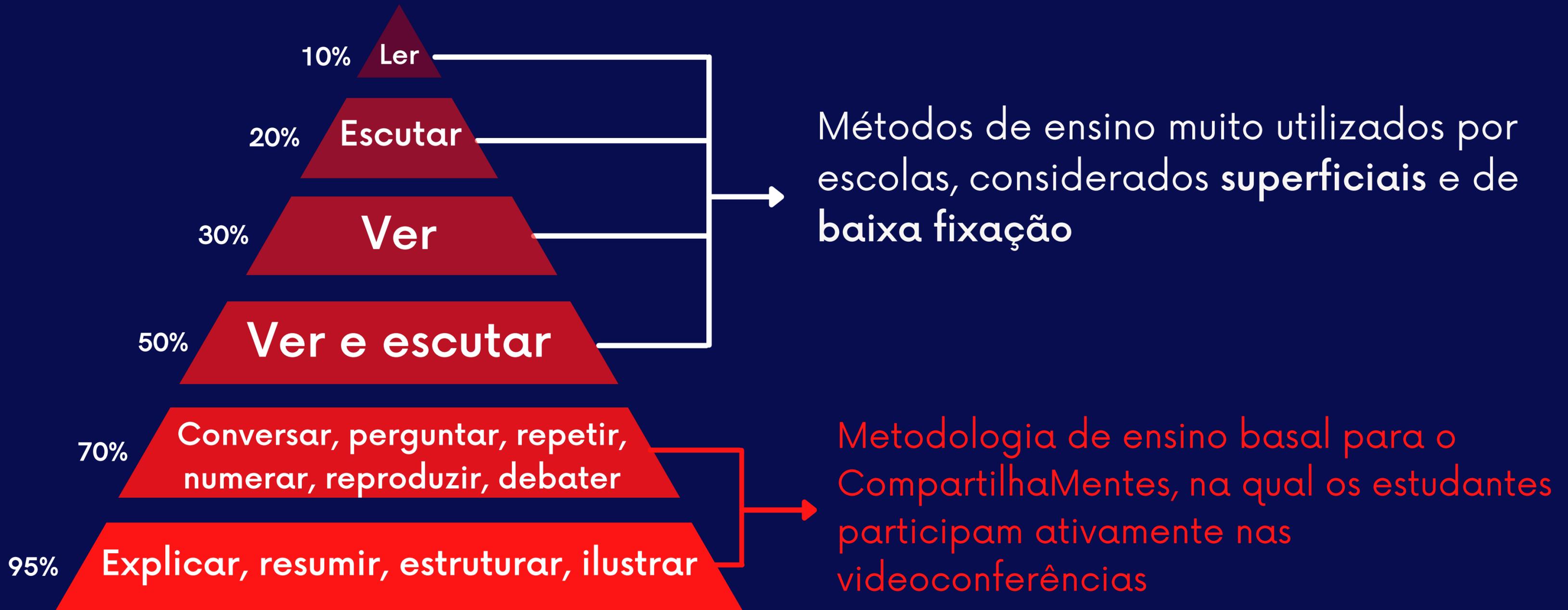


## Desafios

O ensino médio tem apresentado poucas melhorias desde 2013. A meta estipulada para 2019 não foi alcançada.



# O projeto irá tornar o aprendizado **mais eficiente**



A pirâmide de Glasser

(% de fixação dos métodos de aprendizado)

# Funcionamento da plataforma

01

## CONTATO INICIAL



Por meio de qualquer dispositivo eletrônico, o estudante acessará a plataforma e se cadastrará com dados básicos, como nome e email



02

## PERSONALIZAR O PERFIL



Haverá 3 tipos básicos de perfis:



**1** mentor

**2** mentorado

**3** ambivalente

E 2 dados indispensáveis:



**disponibilidade de horários ao longo da semana.**



**conteúdos em que possui facilidade ou em que procura auxílio**



03

## MATCH!

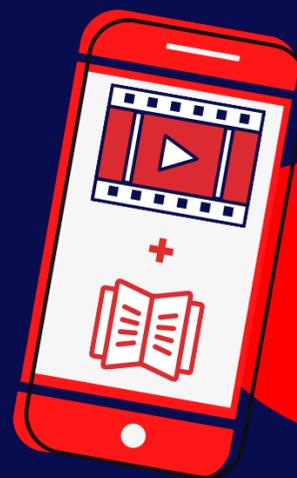


O sistema coletará e analisará os dados para conectar perfis complementares, com necessidades e com disponibilidades semelhantes, depois enviará mensagens para ambos perfis para que combinem a reunião



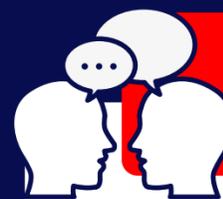
# Os estudantes como protagonistas: as videoconferências

Serão a ferramenta que dará aos alunos o papel principal na construção do seu aprendizado. Eles contarão com orientações dos organizadores do projeto para a sua ocorrência.



A plataforma terá uma aba específica de materiais (vídeos + cartilhas), orientando os estudantes a aproveitarem ao máximo as chamadas com base nos seguintes métodos:

## MÉTODOS DE APRENDIZAGEM



### Debater

O diálogo respeitoso proporciona a construção de novos conhecimentos ou o enriquecimento dos já existentes. O mentor deve, sempre, estimular a participação ativa do mentorado.

### Ilustrar

"Quer que eu desenhe?" Essa pergunta pode ser necessária para facilitar a compreensão. Desenhos e mapas mentais podem ser extremamente úteis para explicações.

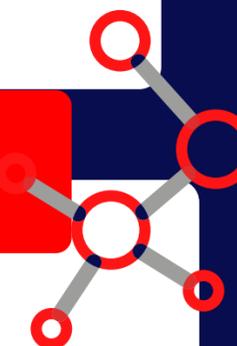


### Perguntar

Questionar é um fator difícil para alunos tímidos em salas de aulas convencionais. Aqui, em um contexto mais próximo, é essencial que o mentor esteja a par de todas as dificuldades do mentorado para auxiliá-lo.

### Estruturar

Os estudantes devem colaborar para a estruturação gradual de conceitos mentais sobre a matéria e a fixação dos conteúdos passo a passo, desde o mais básico até o mais complexo.



# Atingindo o público alvo, estimulando a participação



+



+



+



+



**Palestras** em instituições de ensino caririenses discutindo o futuro da educação e os impactos positivos que o nosso projeto causará no ensino

**Oficinas** em que a equipe e voluntários irão organizar círculos de auxílio mútuo entre estudantes da mesma maneira que ocorrerá online na plataforma, para incentivar o uso desta

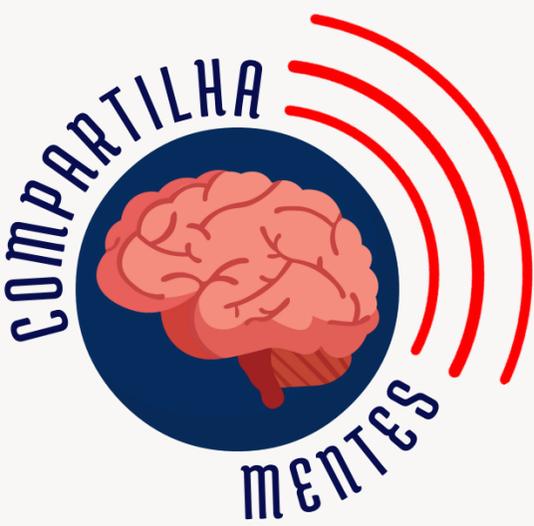
**Certificado** para alunos que completarem 1 ano de estudo ativo na plataforma como atividade extracurricular do ensino médio

**Bolsas** de estudo para os estudantes mais empenhados em escolas cearenses de prestígio, a partir de uma parceria com a ONG Primeira Chance, de Fortaleza

**Prêmios** mensais a serem sorteados para os alunos com maior tempo de uso mensal na plataforma

# Interface Dinâmica

← Login



Usuário

Senha

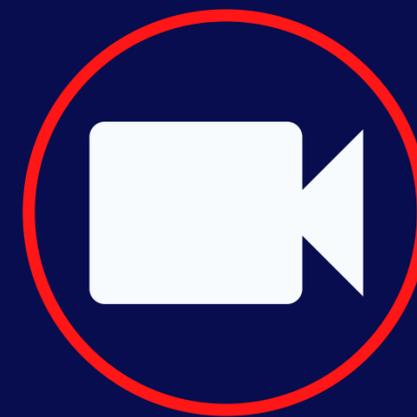
**ENTRAR**

[Esqueceu a senha?](#)

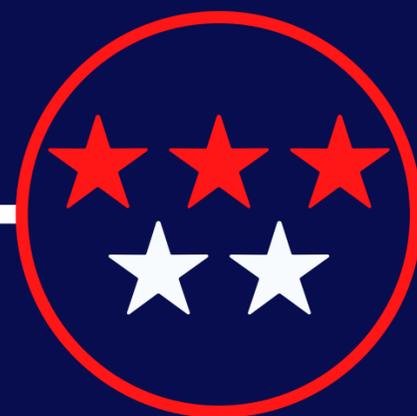
Não tem uma conta?  
Cadastre-se [aqui](#)



Comunidade interativa



Gravação das reuniões



Sistema de feedback



Busca por perfis de outros alunos

← Cadastro



Insira seu e-mail

Insira seu usuário

Data de nascimento

Qual(is) sua(s) área(s) de interesse?  
Marque aqui

Qual seu gênero?  
 Masculino  Feminino  Prefiro não informar

Qual seu perfil?  
 Estudante Mentor  Estudante Mentorado  
 Ambos perfis

**CRIAR CONTA**

## STRENGTHS (FORTALEZAS)



- Baixo custo de execução e autossustentabilidade a longo prazo
- Numerosa demanda e público
- Equipe organizadora com grande proximidade com a área da educação e conexões no Cariri e em Fortaleza

## WEAKNESSES (FRAQUEZAS)



- Dependência do suporte financeiro de parceiros nos primeiros passos do projeto
- A dependência da internet pode prejudicar alunos sem acesso a esse recurso

S  
W

## OPPORTUNITIES (OPORTUNIDADES)



- Potencial de disseminação pelo Ceará e pelo Brasil por ser uma plataforma digital e gratuita
- Amplo leque de possibilidades para a formação de parcerias na consolidação do projeto

O  
T

## THREATS (AMEAÇAS)



- Possibilidade da não adesão de Instituições e repartições públicas
- Ausência de membros na equipe que saibam programar o sistema da plataforma

# Metodologia inovadora no mercado

Análise comparativa com plataformas educacionais existentes



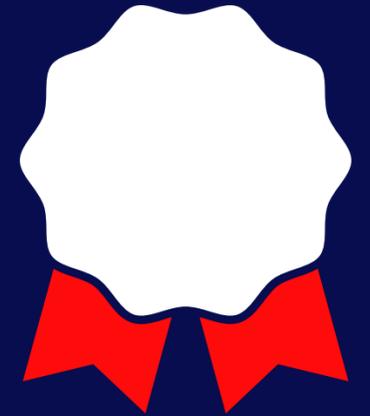
Interação direta entre os usuários



Acesso 100% gratuito



Aprendizado ativo



Estímulo ao engajamento com oficinas e prêmios

CompartilhaMentes	✓	✓	✓	✓
Plataforma A		✓		
Plataforma B	✓			
Plataforma C	✓	✓		

## PUBLICIDADE

Anúncios presentes na plataforma e parceria com lojas da região

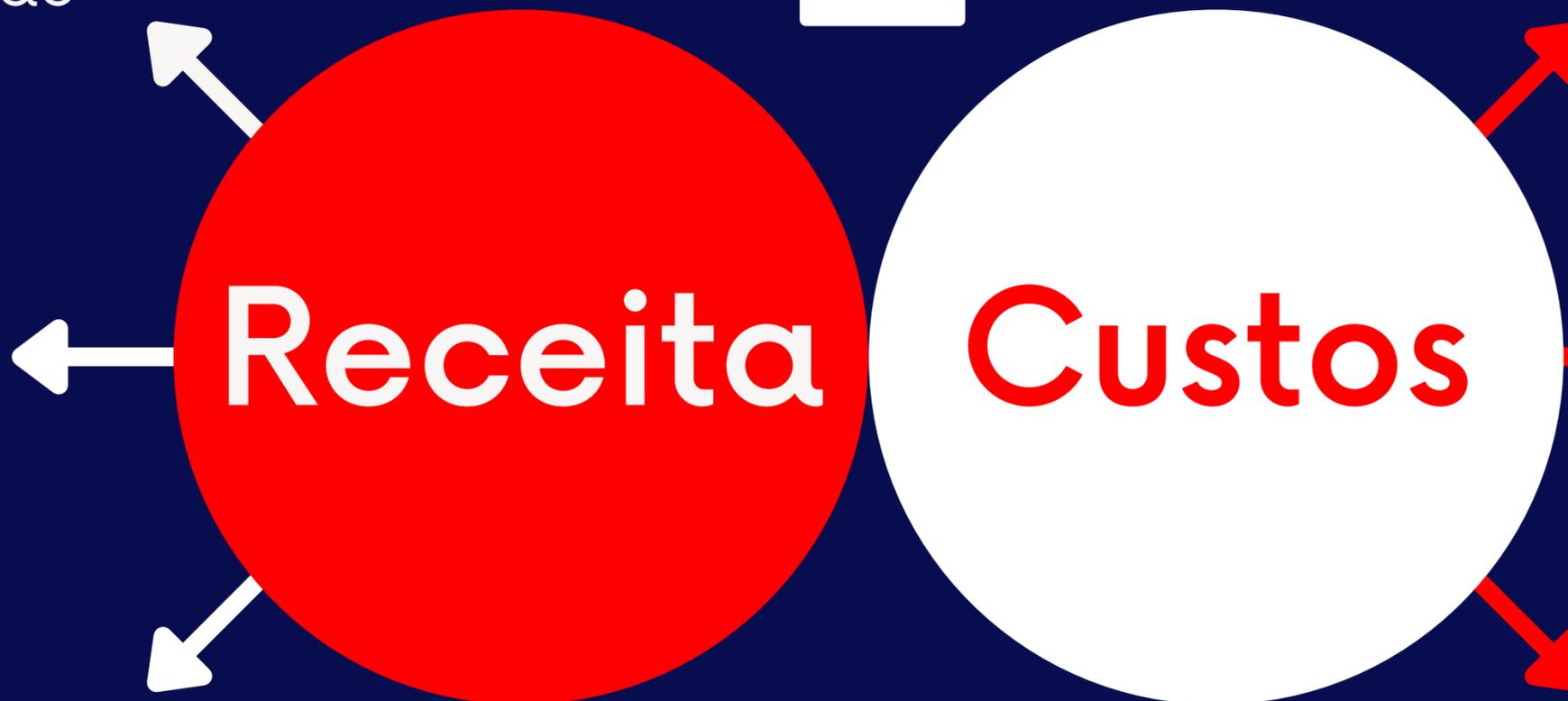


## HOSPEDAGEM

Despesa mensal para que o site tenha espaço na internet

## INVESTIDORES

Suporte de instituições parceiras



## DOMÍNIO

Custo específico para criação do endereço do site

## VERSÃO PAGA

Criação de uma versão paga do aplicativo sem anúncios e com materiais exclusivos de ex-vestibulandos

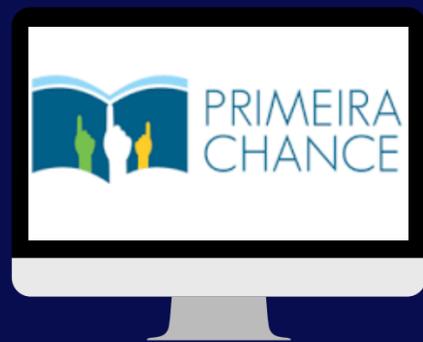


## INVESTIMENTO

Gasto direcionado para o aprimoramento do site e do aplicativo

# Parcerias

ONG que investe na educação de jovens de baixa renda. Divulgação do projeto e oferta de bolsas de estudos para jovens atuantes na plataforma



Instituição pública de fomento à pesquisa científica do Governo do Estado do Ceará. Será de potencial interesse para a captação de bolsas de iniciação científica e recursos para o avanço do projeto

Instituição privada de ensino que realiza feiras para incentivar e financiar projetos científicos no Cariri



Plataforma de aulas online que fornecerá auxílio na divulgação e na organização da nossa plataforma

Universidade com potencial oferta de mão de obra voluntária e oferecimento de laboratórios especializados para criação de softwares



Empresa Júnior especializada no desenvolvimento de softwares no Cariri. A parceria será importante para a programação dos aspectos técnicos do site e do aplicativo

# Projeções financeiras

	1° ANO	2° ANO	3° ANO	4° ANO	5° ANO
<b>Despesas (R\$)</b>					
Domínio	110,00	110,00	110,00	110,00	110,00
Hospedagem	258,80	258,80	258,80	258,80	258,80
Marketing	500,00	500,00	1000,0	2000,0	3000,0
<b>Receita (R\$)</b>					
Anúncios na plataforma	358,50	867,90	1610,80	2550,90	4530,80
Investidores externos	450,00	1550,00	2553,70	3205,90	5439,00
Parcerias com lojas locais	250,00	600,00	950,00	1250,00	2250,00
<b>Lucro líquido (RS)</b>	189,70	2149,10	3745,70	4638,00	8851,00
<b>Reinvestimento (%)*</b>	50%	65%	75%	85%	95%
<b>Fluxo de caixa acumulado</b>	289,70	2438,80	6184,50	10822,50	19673,5

\* Taxa do lucro utilizada para o aprimoramento da plataforma



90% de avaliações  
positivas na plataforma



15.000 cadastros na  
plataforma, sendo pelo  
menos 40% da rede pública



Redução da evasão  
escolar no Cariri



Aumento na média escolar  
de alunos da Região  
Metropolitana do Cariri



Divulgação e  
parceria com 20  
escolas cearenses

# Roadmap

## O QUÊ

Um projeto para conectar estudantes brasileiros

## COMO

Por meio de uma plataforma gratuita que promoverá videoconferências

## ONDE

Em uma plataforma virtual e gratuita e em alguns colégios do Cariri

## POR QUE

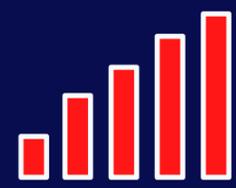
Uma busca por democratizar a educação de qualidade

## PARA QUEM

Para todos os estudantes inseridos no Ensino Médio brasileiro

## QUANDO

A partir do segundo semestre de 2022 com o lançamento do site



# Faseamento do Projeto



ANO 1 (2022)

ANO 2 (2023)

ANO 3+ (2024+)

## PRIMEIROS PASSOS NA REGIÃO DO CARIRI

- Desenvolvimento do site e formulação das funções da plataforma
- Busca pelos primeiros investidores e arrecadação de doações
- Divulgação da plataforma nas escolas caririenses, públicas e privadas, e busca por voluntários nos centros universitários

## MELHORANDO A PLATAFORMA E ATINGINDO O CEARÁ INTEIRO

- Análise dos primeiros feedbacks e aprimoramento operacional da plataforma
- Busca por bolsas financeiras da FUNCAP e ampliação da divulgação nas escolas cearenses
- Desenvolvimento do protótipo do aplicativo e plano de divulgação nas redes sociais

## DISSEMINAÇÃO PELO BRASIL

- Aumento no número de parceiros que divulguem o projeto, ampliando a influencia dele
- Aperfeiçoamento do software da plataforma para que possa ser utilizado por mais alunos
- Divulgação em escolas de outros estados com apoio da internet e em Instituições Não Governamentais





# A equipe



**EMILIE  
FERREIRA**

- Líder
- Organização teórica e operacional do projeto



**GABRIEL  
BORGES**

- Logística e administração financeira sustentável



**ADAUTO  
ANDRADE**

- Professor orientador



**GABRIEL  
MARQUES**

- Supervisão dos erros da plataforma e ajuda na manutenção do software



**FÁTIMA  
JOYCE**

- Formatação de design e gestão de mídias sociais