

Professor da rede estadual é nomeado líder local de hackathon da NASA

29/04/2025

Institucional

Professor da rede estadual de educação, João Marcos Brandet foi oficialmente nomeado líder local do NASA Space Apps Challenge 2025 em Londrina, no Norte do Paraná. A nomeação, concedida pela própria agência aeroespacial dos Estados Unidos, reconhece a trajetória de Brandet na organização de eventos científicos, sua liderança em inovação e o compromisso com o desenvolvimento da comunidade local.

O evento é um hackathon internacional anual, promovido pela NASA, em que participantes de todo o mundo se unem para resolver desafios reais na Terra e no espaço. As pessoas nomeadas como Líderes Locais organizam os eventos. Eles são líderes de suas comunidades de ciência e espaço, reunindo solucionadores de problemas e pensadores inovadores para enfrentar desafios reais no planeta e no espaço.

“Para mim, a nomeação como líder local representa mais do que um título, mas um reconhecimento pelo trabalho desenvolvido e um passaporte para liderar alunos e professores que desejam estar no nível de destaque da educação paranaense, pensando em resolver problemas e transformar contextos”, afirma o professor, que dá aulas de Programação e Robótica na Escola Estadual Prof. Kazuco Ohara; de Física (Robótica) e Matemática (Programação) no Colégio Estadual Profª Lúcia Barros Lisboa; e de Matemática (Programação e Recomposição de Aprendizagem) no Colégio Estadual Dr. Gabriel Carneiro Martins, todos em Londrina.

Marcado para os dias 4 e 5 de outubro de 2025, o hackathon NASA Space Apps Challenge é um dos maiores do mundo, reunindo anualmente milhares de participantes espalhados por diversos países em uma maratona global de 48 horas. Durante o evento, equipes multidisciplinares formadas por cientistas, engenheiros, programadores, designers e entusiastas da tecnologia trabalham juntas para criar soluções inovadoras para desafios a respeito da Terra e do

espaço.

A conquista de João Marcos Brandet foi celebrada pelo secretário da Educação do Paraná, Roni Miranda, que ressaltou o protagonismo do professor na promoção da inovação. “É um orgulho para a rede estadual de ensino ver um professor com destaque em nível global, em um evento tão relevante como esse. Com certeza, é um reconhecimento à liderança do professor Brandet e à qualidade da educação pública do Paraná”, aponta.

PROTAGONISTA - Desde sua criação, em 2012, o hackathon se expandiu para centenas de cidades em todos os continentes, promovendo a colaboração internacional e o uso criativo da ciência e da tecnologia. A escolha de Londrina como uma das sedes oficiais e a liderança de Brandet reforçam o papel do Brasil como protagonista no cenário da inovação científica. “A minha missão é mostrar que a educação pública do Paraná não é apenas destaque no Brasil, mas também em outros locais do mundo”, ressalta o professor.

RECONHECIMENTO - A indicação como líder local do NASA Space Apps Challenge 2025 é um reconhecimento ao trabalho de Brandet na rede estadual de educação do Paraná. Ao longo de sua carreira docente, o professor se destacou, especialmente, pela organização de iniciativas lúdicas nas áreas de Astronomia e Matemática.

Um exemplo foi um projeto de criação de jogos educativos desenvolvidos na plataforma Scratch, que visou ao ensino de Astronomia a estudantes de baixa renda. Os jogos foram integrados a um aplicativo que funciona como uma biblioteca off-line, permitindo que os alunos aprendessem sobre o espaço sem a necessidade de conexão constante.

“Os jogos foram cuidadosamente elaborados a partir de dados reais enviados pela NASA, garantindo que o conteúdo fosse não apenas lúdico, mas também cientificamente preciso e atualizado. Cada jogo abordava conceitos como formação de planetas, movimento dos corpos celestes, missões espaciais e exploração do sistema solar, tudo de forma interativa e acessível”, explica.

Outros projetos concebidos pelo professor envolveram a criação de materiais educativos inclusivos voltados ao ensino de Língua Portuguesa e Língua

Brasileira de Sinais (Libras), além do desenvolvimento de poemas e recursos de aprendizagem em Matemática. Em todos os casos, a Programação foi aplicada como ferramenta interdisciplinar. “Dessa forma, os estudantes puderam relacionar conceitos matemáticos, literários e tecnológicos, potencializando tanto a criatividade quanto o raciocínio lógico”, acrescenta.

EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL - O NASA Space Apps Challenge é aberto a pessoas de todas as idades, formações e níveis de experiência. A diversidade dos participantes é um dos pilares do evento, que busca fomentar o aprendizado colaborativo e o desenvolvimento de soluções tecnológicas com impacto real.

“Essa nomeação me possibilita incentivar crianças, adolescentes e jovens para resolverem problemas utilizando o mundo da programação e da robótica. Nesta edição, estarei como um líder para estimular nossos jovens a criarem e a empreenderem”, explica Brandet.

Neste ano, Londrina e o Paraná consolidam-se como polos de criatividade, ciência e tecnologia, integrando-se a uma comunidade global que busca transformar o mundo e o universo por meio da inovação. “A NASA e outras instituições podem estar mais próximas do que a gente imagina. O governo favorece isso ao estimular que os alunos e professores estejam envolvidos em Olimpíadas, bem como em competições como o Agrinho”, aponta.

Segundo o professor, esse tipo de iniciativa educacional tem um poder transformador profundo. “Quando todos nós estamos alinhados pensando na centralidade e no protagonismo do aluno, podemos resolver a indisciplina e tantos outros problemas com inovação, amor e ação”, completa.

Durante o hackathon, os participantes poderão criar jogos, aplicativos, vídeos, ferramentas educacionais e outras iniciativas que respondam aos desafios propostos por especialistas da NASA. A coordenação global do evento é realizada pela Equipe GO (Global Organizing Team) da agência, que apoia os líderes locais na organização dos encontros presenciais e virtuais.