

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

IPTI

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2022



*Despertar o papel criativo e transformador
das pessoas para que elas façam a diferença
na sua comunidade, no Brasil e no mundo.*



IPTI



ÍNDICE

The Human Project	04
Tecnologias Sociais	06
O IPTI e o Governo de Sergipe	08
Mensagem do Presidente	10
Tecnologias Sociais para Educação Básica Synapse, Synapse EI, TAG, @Hope	12
Tecnologias Sociais para Educação Empreendedora Arte Naturalista, CLOC, LuCA, PLOC, Cultura em Foco, Romanceiros do Itanhy, ON, SIRi, Jiro	20
Tecnologias Sociais para Saúde Básica HB, Nham, Vetores, CRIA	38
Evento Anual Global	44
Evento Nacional SP	46
Biblioteca Luminescência	48
Parceiros	50
Demonstrativos Financeiros	52



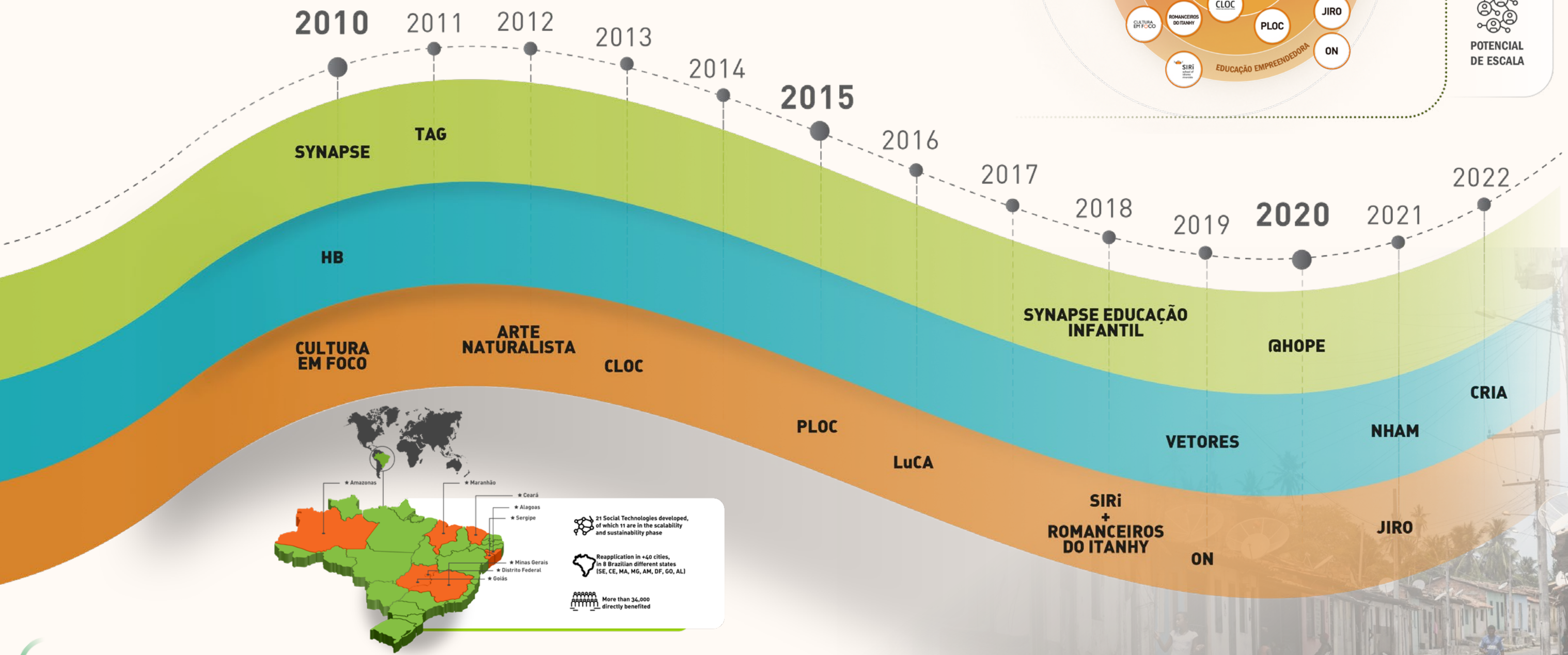
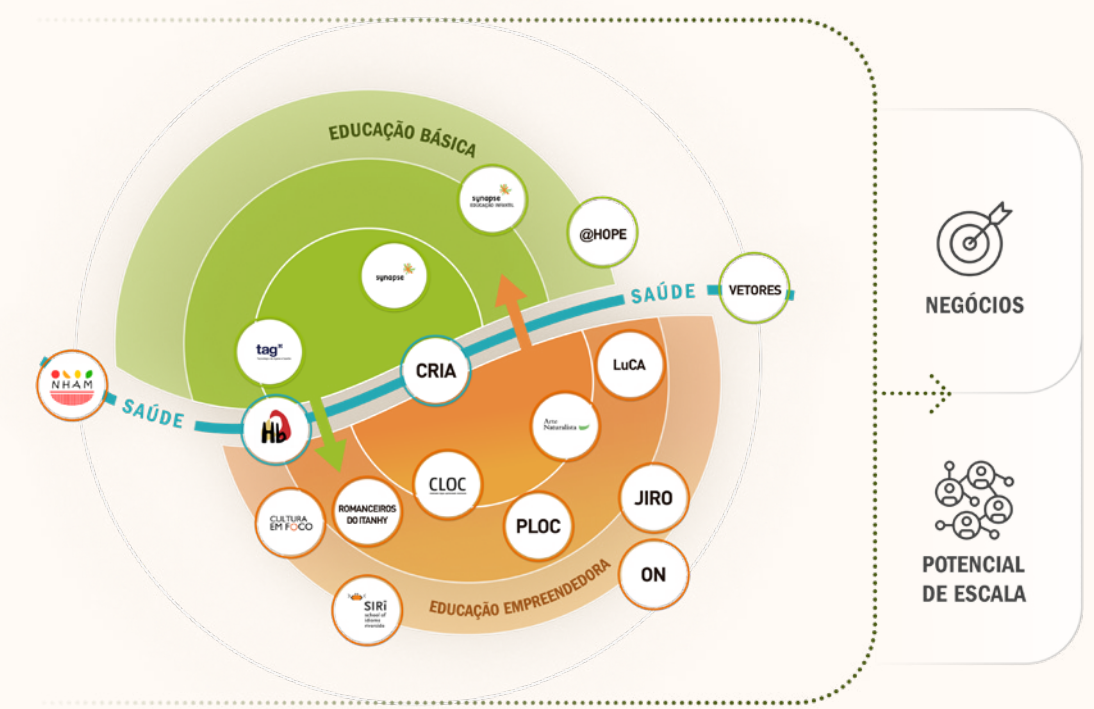


THE HUMAN PROJECT

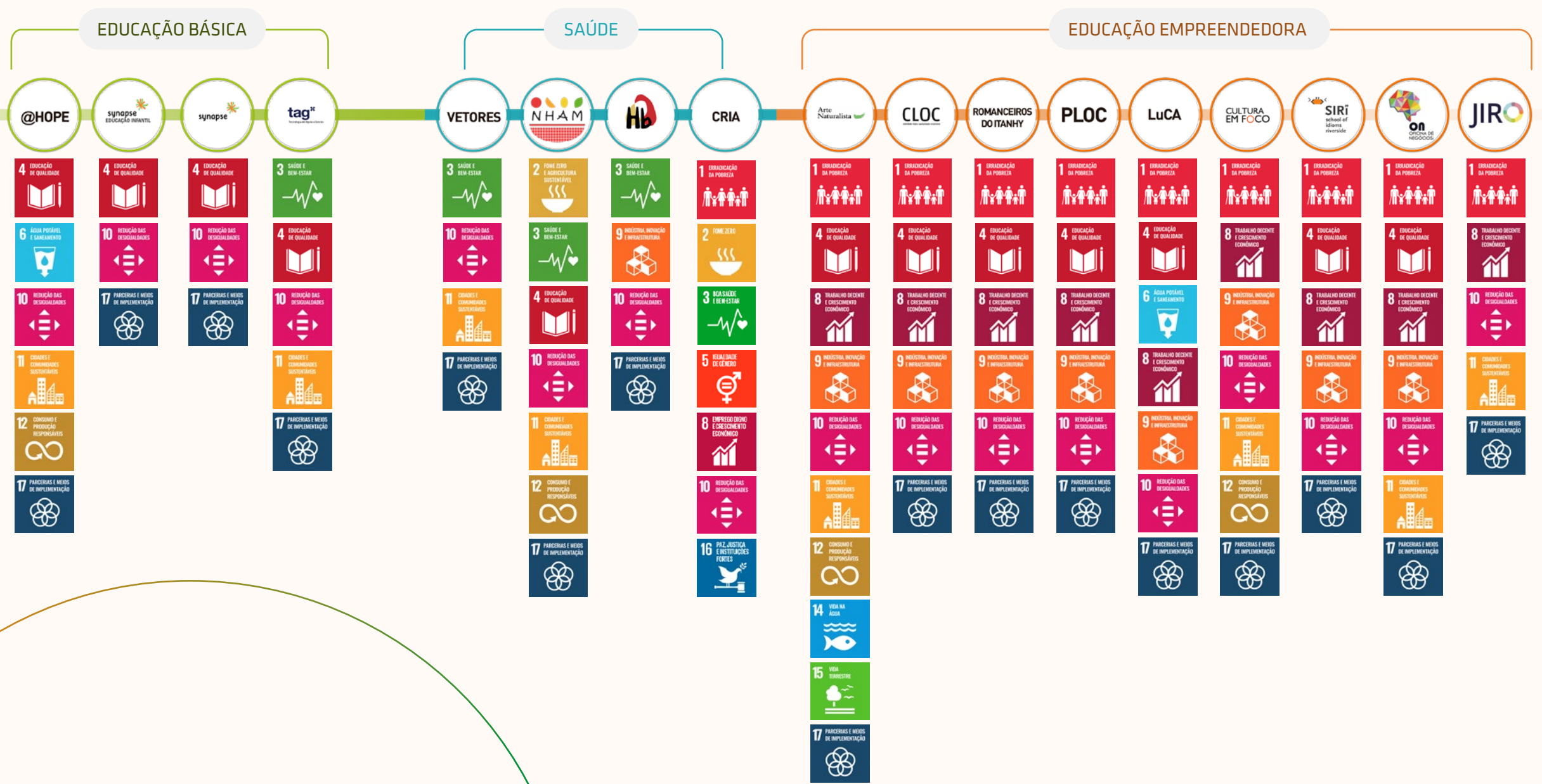
Nosso modelo de superação da armadilha da pobreza

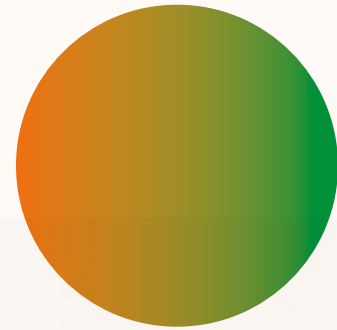
O The Human Project é um modelo de como arte, ciência, tecnologia e sociedade podem promover prosperidade em regiões subestimadas, a partir da formação de capital humano, revelando o potencial criativo e empreendedor das pessoas para que elas se tornem as protagonistas da mudança. Por outro lado, o The Human Project é um caso real de inspiração e referência sobre como o investimento social privado pode gerar transformação social eficaz e sustentável.

O modelo se baseia num processo incremental e sistêmico de construção de Tecnologias Sociais para enfrentar os principais fatores que contribuem para a armadilha da pobreza, com foco nas áreas da educação básica, educação empreendedora e saúde básica.



AS TECNOLOGIAS SOCIAIS DESENVOLVIDAS PELO IPTI DIALOGAM E SE INTEGRAM DE MANEIRA AMPLA COM OS DIVERSOS ODS'S





IPTI

EO GOVERNO DE SERGIPE

NOVAS IDEIAS PARA REDUZIR
AS DESIGUALDADES E GERAR
DESENVOLVIMENTO SOCIAL.



Arquivo pessoal



A palavra que define o ano de 2022 é recomeço. Após um período desafiador, ocasionado pela pandemia do coronavírus, foi possível dar continuidade ao planejamento desenvolvido, agora, novamente, de forma presencial. Durante esse tempo, novas alternativas de trabalho foram elaboradas em prol da ciência, tecnologia e inovação, para que a comunidade beneficiada e os projetos que foram construídos ao longo dos anos, não fossem afetados. São justamente esses preceitos que o Governo do Estado, junto a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia, partilham com o Instituto de Pesquisa em Tecnologia e Inovação.

Ao decorrer do ano, a Sedetec pôde atuar como intermediadora de novas relações, entre o IPTI e nas empresas instaladas no estado, com a finalidade de se tornarem futuras parceiras em projetos que já estão em andamento ou na criação de outros novos, consolidando o município de Santa Luzia do Itanhy como referência a nível estadual e, até mesmo nacional, na construção e no aperfeiçoamento de Tecnologia Sociais.

Um novo ciclo se inicia e, com ele, a esperança, também, de renovação, sempre alinhado com a missão principal, que é viabilizar soluções que transformem a vida da população sergipana. Acreditamos que os desafios dos próximos anos serão ainda maiores, contudo, não mediremos esforços para reafirmar o nosso compromisso com o IPTI e o povo sergipano.

JOSÉ AUGUSTO PEREIRA DE CARVALHO

SECRETÁRIO DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E
DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA

MENSAGEM DO PRESIDENTE

RETORNANDO

À NORMALIDADE

EM UM ANO

ATÍPICO.

ESCANEE ESTE CÓDIGO COM O SEU
SMARTPHONE E TENHA ACESSO AO
RELATÓRIO DOS ANOS ANTERIORES.



Arquivo pessoal



No decorrer de 2022, retomamos todas as atividades presenciais dos projetos. Aos poucos, fomos aprendendo a lidar com os novos cenários de um mundo ainda em pandemia, mas com o número de casos e de mortes relacionados à Covid-19 diminuindo ao longo dos meses e se mantendo estável em um nível baixo. Acreditamos que o final da pandemia se aproxima!

Foi um ano atípico, pois fomos tentando retornar à normalidade em um ano com copa do mundo de futebol masculino e eleições presidenciais aqui no Brasil, ou seja, um ano no qual as atenções de um modo geral se dispersaram entre paixões e polarizações, atribuindo um clima de expectativa sobre como serão os próximos dias.

Enquanto isso, continuamos acreditando no nosso propósito de despertar o papel criativo e transformador das pessoas para que elas façam a diferença em sua comunidade, no Brasil e no mundo. Continuamos focados na consolidação do nosso modelo de desenvolvimento humano, o The Human Project, e aguardamos ansiosamente os primeiros resultados do censo realizado pelo IBGE neste ano para podermos ter acesso a um panorama atualizado dos municípios onde atuamos, cujo número aumenta continuamente.

Conseguimos ampliar a atuação do Synapse Educação Infantil, iniciando a escalabilidade em mais 4 municípios de Sergipe, assim como ampliamos nossa atuação também em Fortaleza (CE) e Juazeiro (BA), com o Ed-Mundo, projeto de reaplicação do CLOC e do ON, e levamos o TAG para alguns municípios de São Paulo e do Rio de Janeiro.

Realizamos também o evento “Utopia Pragmática”, em São Paulo, uma semana especial com exposições e conversas muito inspiradoras entre convidados e alguns representantes dos jovens participantes dos projetos.

As atividades do CRIA (Cultivate and Raise Infancy Awareness), novo e desafiador projeto que visa promover condições adequadas de maternidade e paternidade na primeira infância, foram ganhando corpo em Santa Luzia do Itanhy e sensibilizando cada vez mais participantes e a própria comunidade.

Fomos encerrando 2022 com a formalização de um grande esforço conjunto - público e privado - em torno da alfabetização de qualidade, onde, a partir de 2023, iremos ampliar o número de municípios beneficiados com o Synapse e o TAG em vários estados brasileiros.

Portanto, para concluir, registro aqui os nossos sinceros agradecimentos a todos os apoiadores, doadores, parceiros e patrocinadores, tanto os mencionados neste relatório quanto os que preferem o anonimato, e que estão conosco nessa missão de fazer a diferença nas comunidades, no Brasil e no mundo. Vocês tornam possíveis todas essas ações!

Muito obrigado!

RODRIGO DE MAIO ALMEIDA
PRESIDENTE



synapse



O Synapse é uma Tecnologia Social da área de educação básica voltada à promoção da melhoria na qualidade do ensino e da aprendizagem de Português e Matemática para alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental de escolas públicas brasileiras.

De modo a alcançar a eficácia pretendida, a metodologia pedagógica do Synapse foi desenvolvida de forma participativa, ao longo de 5 anos (2010-2015), associando o conhecimento das neurociências sobre o processo cognitivo de aprendizado de crianças e as experiências em sala de aula dos professores de escolas públicas de Santa Luzia do Itanhyl/SE.

A partir disso, a metodologia do Synapse adotou dois importantes pilares: a contextualização do ensino à realidade dos alunos e o planejamento por objetivo de aprendizado. Desta forma, pretende-se nortear e apoiar os professores na elaboração do plano de aula e no ensino dos conteúdos necessários, como também facilitar a assimilação dos conceitos pelos alunos ao associá-los com elementos de seu dia a dia.

Assim, durante os três anos seguintes, o Synapse testou e validou a sua metodologia, reaplicando a Tecnologia Social para outros municípios de Sergipe. Como resultado deste trabalho, o Synapse conta atualmente com recursos pedagógicos, como: o Caderno Pedagógico e o Caderno de Plano de Aula, de apoio ao professor; a Plataforma Digital, contendo conteúdos e atividades para os alunos acessarem via tablet; e os Materiais de Apoio Pedagógico - MAP, que são recursos lúdicos para uso em sala de aula pelo professor.

No ano de 2019, o Synapse realizou a sua primeira reaplicação para outro estado, alcançando o estado do Maranhão. Em 2021, o Synapse também levou a sua metodologia para os estados do Ceará e de Minas Gerais, totalizando quatro estados beneficiados.

Em 2022, apesar do desgaste psicológico dos professores e dos alunos após a pandemia e dos decorrentes desafios à aprendizagem em sala de aula, o Synapse deu continuidade às formações de professores nos estados alcançados. Além disso, juntamente aos professores, o Synapse realizou a revisão e a melhoria dos cadernos pedagógicos, adequando às novas necessidades identificadas na sala de aula e construindo novos materiais de apoio.



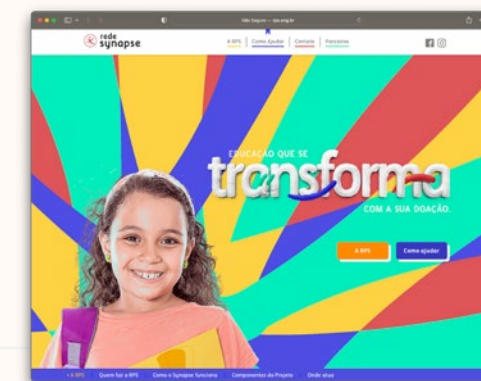
INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE EI
- TAG
- HB
- NHAM
- ARTE NATURALISTA
- CLOC

REDE DE PROFESSORES SYNAPSE (RPS)

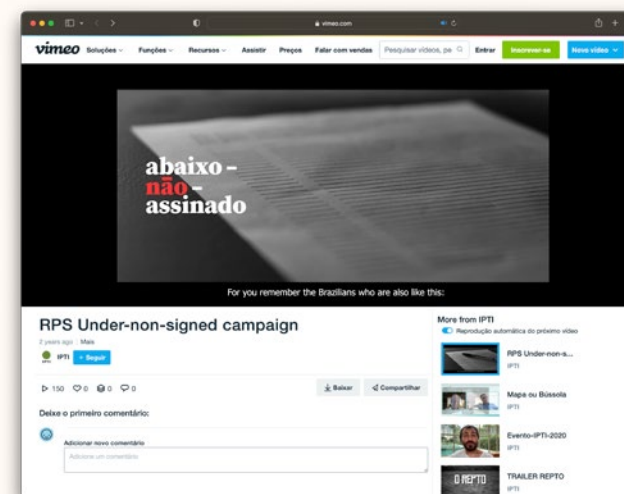
Criada em meados de 2019, a RPS é uma iniciativa empreendedora dos professores de alfabetização que utilizam a Tecnologia Social Synapse, a fim de promover uma educação básica de qualidade para todas as crianças, numa perspectiva de longo prazo que minimize o problema de descontinuidade das ações em políticas públicas.

Com o objetivo de ser a principal referência nacional em alfabetização até 2025, a RPS se constitui como um corpo de professores comprometidos que constrói, aplica, avalia e aperfeiçoa continuamente uma metodologia inovadora e adequada à realidade da educação no Brasil.



Em 2020, na intenção de chamar a atenção da sociedade brasileira para a causa da alfabetização e para o esforço dos professores das escolas públicas, a RPS, em parceria com o IPTI, a Vixe Filmes e a agência de publicidade Artplan, criou a campanha "Abaixo Não-Assinado", que pode ser acessada no link a seguir.

<https://vimeo.com/466006573>



NÚMEROS DO PROJETO

- 4 Estados beneficiados;
- 211 Professores beneficiados diretamente;
- 4.220 Alunos beneficiados indiretamente.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Iniciar o processo formativo da metodologia do Synapse em mais 11 municípios de 2 novos estados brasileiros;
- Consolidar a sustentabilidade da Rede de Professores Synapse (RPS) na perspectiva de autonomia a longo prazo;
- Dar continuidade ao acompanhamento e ao engajamento dos professores que já passaram pelas formações do Synapse.

synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL



A Tecnologia Social Synapse Educação Infantil tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança e a melhoria da qualidade da educação infantil através de práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento das habilidades cognitivas e não cognitivas das crianças. Com início em 2018, o Synapse EI foi construído em alinhamento com o Synapse, de modo que os alunos entrem no ensino fundamental em condições mais adequadas para um melhor desempenho no processo de alfabetização.

A metodologia do Synapse EI é baseada no mapeamento das principais dificuldades encontradas em sala de aula, na elaboração do planejamento das atividades e na sistematização da realidade educacional das escolas, num processo participativo, envolvendo professores de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhý. Ainda em 2018, foram realizados encontros de formação com os professores em princípios da Pedagogia Waldorf, que ajudariam a definir a estratégia da construção dos recursos pedagógicos em 2019.

Assim, em 2019 foram elaborados a primeira versão do Caderno Pedagógico e dos Planos de Aula para cada grupo etário da educação infantil, alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Currículo Sergipano. Além disso, a fim de auxiliar os professores no desenvolvimento de atividades lúdicas e imersivas, foram desenvolvidos dois Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil (MAPEI's).

Em 2020, as limitações da pandemia exigiram algumas adaptações da Tecnologia Social, transferindo suas ações para o formato virtual. Esta experiência permitiu identificar algumas questões vitais nos professores, como ansiedade, estresse, insegurança e baixa autoestima em relação à importância do seu papel como professor. Diante disso, o Synapse Educação Infantil passou a desenvolver um trabalho particular com os professores no que diz respeito à autopercepção e autovalorização, contando com apoio psicológico.



Ao final do ano, o processo colaborativo culminou na elaboração da segunda versão do Caderno de Planejamento, na construção de quatro Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil – MAPEI's, e no desenvolvimento de uma Rede de Contato para a comunidade escolar, composta por 4 revistas digitais e um canal na plataforma YouTube (com 48 vídeos). Todas essas ferramentas foram de extrema importância para o processo de apropriação da metodologia pelos próprios professores.

No ano de 2021, o Synapse EI retomou as suas ações presenciais da Tecnologia Social, dando continuidade às formações e ampliando seu alcance para mais 2 escolas.

Em 2022, a Tecnologia Social então ganha escalabilidade, reaplicando a metodologia em escolas dos municípios de Campo do Brito, São Miguel do Aleixo, Santa Rosa de Lima e Nossa Senhora de Aparecida. Esta experiência proporcionou o aprimoramento das reaplicadoras Lícia Muniz e Nataly Almeida, professoras da educação infantil do município de Santa Luzia do Itanhý, as quais tiveram o seu potencial revelado durante o desenvolvimento da metodologia e ainda contribuíram para a validação e o aperfeiçoamento do modelo de reaplicação do Synapse EI.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE
- TAG
- HB
- NHAM
- ARTE NATURALISTA
- CLOC
- CRIA



NÚMEROS DO PROJETO

- 4 Municípios beneficiados;
- 713 Novos alunos beneficiados;
- 50 Novos professores beneficiados;
- 42 Novas escolas beneficiadas;
- 2 Reaplicadores formados.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Reaplicar a Tecnologia Social Synapse EI em todas as escolas de ensino infantil no município de Santa Luzia do Itanhý/SE;
- Reaplicar a Tecnologia Social Synapse EI na escola CAIC Coronel José Sizio da Rocha, localizada no município de Laranjeiras/SE;
- Alinhar as ações do Synapse EI com as Tecnologias Sociais CRIA e Romanceiros, além da Rede de Professores do Synapse (RPS).

A Tecnologia Social TAG consiste em um sistema informatizado gratuito que busca integrar a gestão das informações de educação, saúde e assistência social municipal, a fim de permitir um monitoramento sistêmico do desenvolvimento de crianças e adolescentes.

De modo a melhor se adaptar à realidade dos pequenos municípios brasileiros, o TAG funciona nos formatos on-line e off-line, e permite a sincronização via pendrive com armazenamento de dados em nuvem, atendendo a regiões rurais de difícil acesso à internet.

Criado em 2016, a primeira versão do TAG englobava inicialmente apenas a gestão escolar, com funcionalidades de cadastro de alunos, professores, notas e frequência, além de controle da merenda escolar, automatização de planos de aulas e emissão de relatórios. Além disso, o TAG já apresentava funcionalidades de apoio à gestão do Bolsa Família e estava integrado ao Sistema EducaCenso, do MEC, e ao SIAE, da Secretaria de Estado da Educação - SEED, permitindo a conservação dos dados de alunos que mudassem de escola. Atualmente, o TAG é o único sistema reconhecido pelo MEC como Tecnologia Educacional, na área de gestão escolar.



De modo a aperfeiçoar o seu sistema, posteriormente, o TAG passou a integrar dados da saúde e da assistência social municipal, possibilitando estabelecer correlações e ter maior eficácia no apoio à tomada de decisão dos gestores públicos.

Na saúde, o TAG atua em sinergia com a Tecnologia Social Hb, monitorando a campanha de diagnóstico e de combate à anemia ferropriva nas escolas, incluindo a identificação de problemas nutricionais como obesidade e desnutrição entre os alunos.

Na assistência social, o TAG proporciona a gestão informatizada do Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), do Conselho Tutelar e do CMDCA, possibilitando o gerenciamento das informações das famílias referenciadas do município e dos atendimentos realizados diariamente.

Em termos de escalabilidade, o TAG teve a sua primeira reaplicação em escolas públicas municipais do município de Boquim/SE, reaplicando em seguida para outros 9 municípios sergipanos da região do Baixo São Francisco. Em 2019, o TAG realizou a sua primeira reaplicação em outro estado brasileiro, no município de Bacabeira, no Maranhão.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- HB
- NHAM
- CLOC

Neste ano, também foram realizados aperfeiçoamentos técnicos nas interfaces do sistema do TAG, com melhorias na usabilidade via mobile, otimizando telas e melhorando a navegação, a fim de facilitar o uso por meio de tablets e celulares.

No ano de 2022, o TAG deu um importante passo na expansão da Tecnologia Social, contando com a parceria da Petrobrás para a sua reaplicação nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, já iniciando articulações para a reaplicação nos estados do Rio Grande do Norte e Espírito Santo, com vistas a alcançar um total de 14 novos municípios até 2023. Além disso, o TAG foi contemplado pelo matchfunding entre o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social - BNDES e parceiros privados, levando a Tecnologia Social para mais 36 municípios até 2024.

Com foco no aperfeiçoamento da tecnologia, o TAG também desenvolveu melhorias em 2022, como a disponibilização da função de diário eletrônico para um teste piloto, que permite aos professores o registro de frequência, notas e plano de aulas diretamente no sistema. Ainda neste ano, foi desenvolvido o "CÓRTEX", um hardware capaz de operar como o "cérebro" de todo o processamento de dados, on-line e off-line, coletando informações dos dispositivos que têm acesso ao TAG por meio de uma rede local e enviando para a base de dados educacional do município, a fim de superar as barreiras de falta de conexão com a internet de muitas escolas brasileiras.



NÚMEROS DO PROJETO

- 21.406 Novos alunos adicionados na base de dados;
- 75 Novas escolas participantes;
- 2 Novos municípios que aderiram.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Até 2023, reaplicar o TAG em 14 municípios dos estados de Sergipe, São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e Espírito Santo, por meio da parceria com a Petrobrás;
- Até 2024, reaplicar o TAG em 36 municípios, por meio do matchfunding com o BNDES;
- Disponibilizar a versão do TAG Mobile, com diário eletrônico para o professor;
- Integrar o TAG com sistemas estaduais por meio de API's (Application Programming Interface);
- Incluir novas funcionalidades de predição de risco de fracasso escolar e acompanhamento inteligente do aluno.

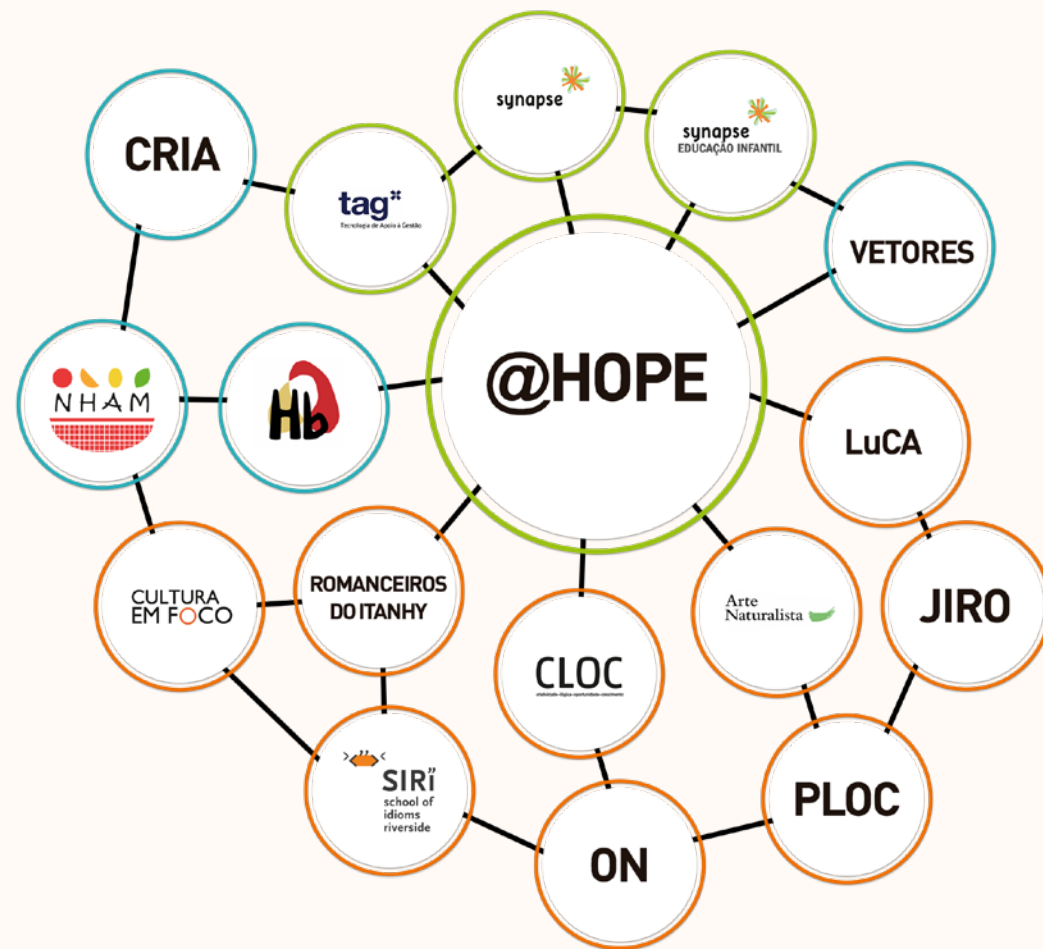
@HOPE

ARTE & TECNOLOGIA PARA MELHORES OPORTUNIDADES NA EDUCAÇÃO PÚBLICA

@Hope é uma Tecnologia Social voltada a gerar um modelo de escola pública cuja proposta pedagógica integra Tecnologias Sociais em Educação Básica, Educação Empreendedora e Saúde.

Para isso, criamos uma proposta arquitetônica e estamos construindo uma escola pública municipal, no povoado Pedra Furada, que funcionará como uma vitrine do modelo de promoção do desenvolvimento humano do IPTI, inspirando outras escolas a seguirem o mesmo caminho de transformação.

Afora a construção de uma escola modelo, do ponto de vista arquitetônico e de sustentabilidade, a proposta do @HOPE busca elaborar e consolidar uma proposta pedagógica que prepare as novas gerações para as demandas do século XXI, integrando os conteúdos curriculares com formação em arte, tecnologia e empreendedorismo.



PROJETO ARQUITETÔNICO

O projeto arquitetônico foi desenvolvido em estreita parceria com a comunidade relacionada à escola (conselho, professores, funcionários, diretor, alunos e pais), do povoado Pedra Furada, gerando um minucioso documento de referência que pode ser acessado no link <https://www.ipti.org.br/athope/>

O projeto foi premiado pelo Instituto dos Arquitetos do Brasil, departamento de São Paulo (IABSP), no final de 2018, como melhor projeto na categoria "Edifícios institucionais - obras não executadas".



Arte Naturalista

O Arte Naturalista é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora que busca identificar e desenvolver talentos locais em técnicas de ilustração, como aquarela, pontilhismo, grafite e pastel, inserindo o ensino de artes visuais nas escolas e fomentando negócios sustentáveis na área.

Inspirados no ecossistema local de Santa Luzia do Itanhy, os alunos aprendem a ilustrar a fauna e a flora da região, despertando a importância da preservação do meio ambiente e fortalecendo a identidade da comunidade, através da valorização da riqueza natural, do modo de vida e dos saberes locais. À medida que os alunos desenvolvem as suas habilidades artísticas, passam a integrar um núcleo de ilustradores responsável por reaplicar a metodologia do Arte Naturalista, ensinando em escolas de suas comunidades.

Desde o seu início, em 2014, o Arte Naturalista já beneficiou mais de 1.800 alunos, tendo criado ainda, em 2016, a primeira startup de design e moda de Santa Luzia do Itanhy, a Casa do Cacete (CDC). Em 2019, o designer Daniel Moraes realizou uma residência artística inovadora junto aos alunos do Arte Naturalista, a partir da qual foram desenvolvidos 3 murais que serviram de base para a criação da coleção "Muralista", da Casa do Cacete.

No ano de 2021, visando instigar o olhar dos alunos para além da ilustração botânica, buscou-se incluir novas técnicas de ilustração à Tecnologia Social. Este processo foi marcado pela realização da oficina "Seres Imaginários", ministrada pelos artistas visuais Ronaldo Fraga e Miro Dantas, com o objetivo de atrelar arte e tecnologia através do ensino de técnicas de pintura digital no aplicativo Procreate. Este trabalho inovador resultou na criação da coleção "Seres Imaginários", da Casa do Cacete.

Em 2022, o Arte Naturalista deu continuidade às oficinas de formação de técnicas tradicionais e digitais de desenho e pintura iniciadas em 2021, produzindo, ao final, 2 modelos de estampas para a Casa do Cacete e para a produção de ladrilhos hidráulicos, em sinergia com a Tecnologia Social Cultura em Foco. Ainda neste ano, o Arte Naturalista deu início à reaplicação da sua metodologia, alcançando 4 povoados de Santa Luzia do Itanhy através dos 4 alunos reaplicadores formados no ano anterior. A partir desta experiência, foi possível ainda revisar e aperfeiçoar, de forma participativa, a cartilha de reaplicação da Tecnologia Social.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- LUCA
- PLOC
- ROMANCEIROS DO ITANHY
- OFICINA DE NEGÓCIOS
- JIRO

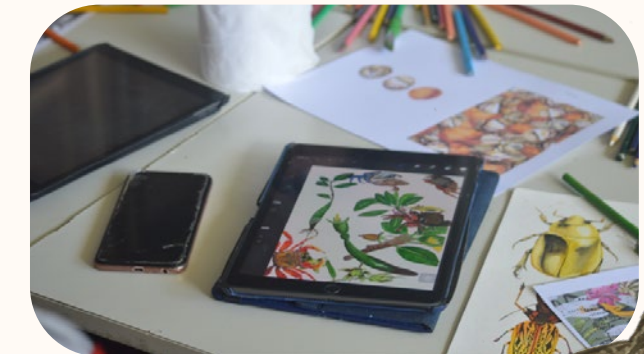
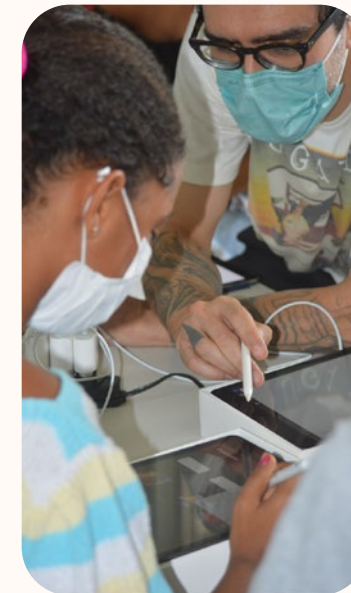


CASA DO CACETE - CDC



www.casadocacete.com

- f casadocacete.br
- ig casadocacete
- yt Casa do Cacete



Criada em 2016 por alunos do Arte Naturalista, a Casa do Cacete (CDC) é a primeira startup de design e moda de Santa Luzia do Itanhy, a qual já estabeleceu parcerias com marcas renomadas como Morena Rosa, Osklen e Insecta. Ao longo do seu trabalho, a CDC ganhou destaque em três importantes premiações:

- 1º lugar no Prêmio de Inovação Comunitária, patrocinado pela BrazilFoundation, o qual permitiu a criação de uma estamperia básica em silk screen para produção de camisetas que viraram produtos da Casa do Cacete;
- 5º lugar no Prêmio A Casa - Museu do Objeto Brasileiro, na categoria Ação Socioambiental;
- 3º lugar o Prêmio Von Martius de Sustentabilidade, Edição 2016, Categoria Natureza.

NÚMEROS DO PROJETO

- 55 Novos alunos beneficiados;
- 4 Povoados atendidos;
- 4 Reaplicadores formados.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Reaplicar a Tecnologia Social Arte Naturalista para mais uma comunidade em Santa Luzia do Itanhy;
- Ofertar oficinas de formação com profissionais especializados em composição de estampas;
- Aumentar a integração com as Tecnologias Sociais Oficina de Negócios, Cultura em Foco, LuCA e PLOC.

CLOC

criatividade—lógica—oportunidade—crescimento

O CLOC (Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento) é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora voltada à seleção e formação de adolescentes talentosos em programação e robótica, na perspectiva de fomentar um núcleo local altamente qualificado em TI, capaz de atuar de forma sustentável como instrutores nas escolas públicas e de promover negócios na área.

Com início em 2013, a trilha de formação do CLOC trabalha, em sua fase inicial, com a “Hora do Código” e atividades de raciocínio lógico. A “Hora do Código” é um evento de iniciativa internacional que faz uma introdução à Ciência da Computação com tutoriais criativos, lúdicos e que ensinam o básico, sem a necessidade de qualquer experiência anterior em programação.

A partir disso, os alunos seguem então para uma segunda fase, em que aprendem linguagens de programação e codificação, como HTML5 e CSS3, até alcançarem o nível avançado, com formações em Banco de Dados e Javascript. Quando os alunos alcançam este nível, são convidados a atuarem como instrutores de programação das escolas dos seus respectivos povoados, assegurando continuidade e escalabilidade, além de gerar oportunidades para a identificação de novos talentos.

Como resultado deste trabalho, alunos do CLOC desenvolveram kits de robótica, compostos por componentes reciclados, módulos impressos em 3D e plataformas eletrônicas de arduino, com o objetivo de contribuir para a aprendizagem de Matemática Básica, numa ação em sinergia com a Tecnologia Social Synapse. Além disso, em 2019, foi criada a primeira startup de TI em Santa Luzia do Itanhhy/SE, formada por alunos do CLOC.

Em 2021, o CLOC iniciou um movimento de sinergia com a Tecnologia Social Oficina de Negócios (ON), a fim de integrar o ensino de programação e de empreendedorismo para criar possibilidades futuras de trabalho e renda qualificados. Diante disso, o CLOC ofertou, juntamente às oficinas de programação e robótica, formações em vendas, planejamento financeiro, metodologia de desenvolvimento de produtos, validação e prototipagem, com desenvolvimento de Mínimos Produtos Viáveis (MPV) e apresentações de pitch ao final.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

TAG

NHAM

HB

SYNAPSE

SYNAPSE EI

VETORES

SIRI

OFICINA DE NEGÓCIOS



Em 2022, como resultado desta sinergia, surgiu uma nova Tecnologia Social: o Ed-Mundo, que conecta o ensino de programação e de empreendedorismo. A proposta é que jovens do CLOC e do ON que estejam em estágios avançados de conhecimento reapliquem as metodologias, juntas, em outra comunidade. A experiência piloto de implementação do Ed-Mundo foi realizada em Fortaleza, no Ceará, sendo posteriormente expandida para Juazeiro, na Bahia.

Além disso, o CLOC trabalhou com os seus alunos na construção de três cartilhas: Introdução em Inteligência Artificial; Introdução ao Desenvolvimento de Apps em Low Code; e Introdução à Impressão e Modelagem 3D. Ao longo do ano, os alunos também receberam formações práticas utilizando impressora 3D, a fim de aprender como modelar, configurar e imprimir objetos.

CITI²

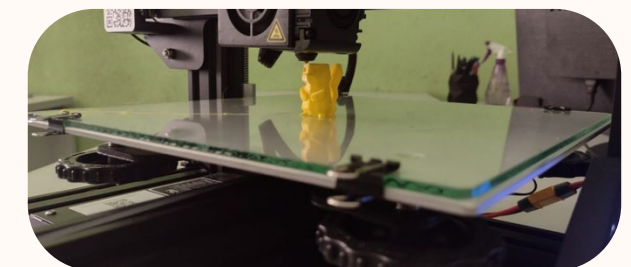
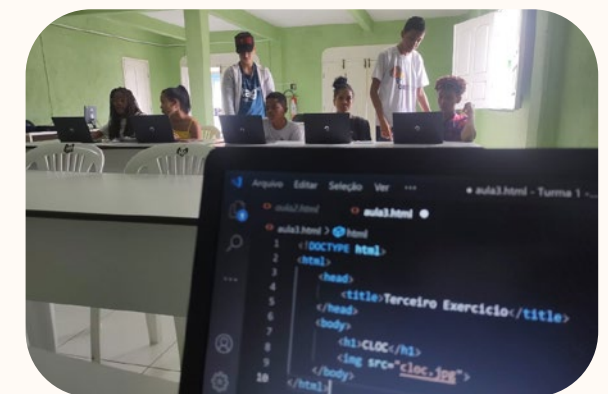
Com início em 2019, a CITI² (Centro Integrado de Tecnologia da Informação do Itanhhy) é a primeira startup de ensino de programação e robótica, criada por alunos das primeiras turmas do CLOC e com sede no município de Santa Luzia do Itanhhy/SE.

A CITI² é uma importante parceira estratégica do IPTI, apoiando o desenvolvimento de sistemas computacionais relacionados a outras Tecnologias Sociais, como os aplicativos CLIC - Comunidade e CLIC - Agente de Endemias (Tecnologia Social Vetores), além do aplicativo de turismo de experiência JIRO (Tecnologia Social JIRO) e o aplicativo para gestão da merenda escolar (Tecnologia Social NHAM).

Além destes, a CITI² já desenvolveu um site para o Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA), além de outros trabalhos que vem realizando.

<http://citi2.com.br/>

@citi2_



NÚMEROS DO PROJETO

- 105 Novos alunos beneficiados;
- 144 Jovens formados.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Ofertar oficinas de formação em Jogos Digitais;
- Digitalizar todos os recursos pedagógicos da Tecnologia Social CLOC, tornando mais acessíveis ao público.

LuCA

LUZ, CÂMERA, AÇÃO

O LuCA é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora com foco em linguagem audiovisual, a partir da qual adolescentes e jovens são selecionados e capacitados em técnicas de filmagem, utilizando câmeras digitais, celulares e softwares de captação, além de técnicas de edição, sonorização e finalização. Desta forma, os melhores alunos podem atuar como instrutores em suas próprias escolas e também se qualificar profissionalmente.

Desenvolvido em 2017, o LuCA surge a partir da sistematização da experiência adquirida com a Tecnologia Social Arte com Ciência, cuja proposta era capacitar alunos do ensino médio na produção de objetos educacionais audiovisuais, com oficinas de criação e edição de vídeos, fotos, podcasts e textos. A ideia era que estes objetos educacionais pudessem ser compartilhados, sob licença Creative Commons, com alunos e professores de outras escolas beneficiadas pela Tecnologia Social, através da plataforma digital Guigoh, também desenvolvida pelo IPTI.

Assim, ao longo dos dois primeiros anos, o LuCA já produziu 5 curtas-metragens junto aos seus alunos. Em 2019, iniciou-se a reaplicação da metodologia, através da atuação dos alunos mais avançados como instrutores em oficinas introdutórias de cinema, fotografia e vídeo, abordando ainda noções de roteiro e produção audiovisual.

Neste mesmo ano, os alunos mais avançados formaram um núcleo de trabalho, em parceria com os participantes da Tecnologia Social LiLo, e juntos criaram e produziram 13 episódios da série “1 Pé de Banana Nanica”. A partir desta experiência, os alunos puderam vivenciar todos os processos de criação de uma obra audiovisual, desde roteirização e dramaturgia, até cenografia, iluminação, figurino e produção.



Em 2020, devido às restrições da pandemia, não foram abertas novas turmas. Entretanto, um grupo de alunos aproveitou a oportunidade e abriu a primeira startup de audiovisual em Santa Luzia do Itanhhy: a produtora Vixe Filmes, a qual realizou importantes produções ao longo do ano.

O ano de 2021 foi marcado por reaplicações em novos povoados e pela produção de uma série de vídeo-aulas sobre audiovisual para apoiar a reaplicação. Além disso, a Tecnologia Social contou com a participação do diretor de fotografia Anderson Craveiro na produção de um curta-metragem, com roteiro produzido pelos próprios alunos. Ainda neste ano, foi aberta uma turma introdutória sobre Motion Graphics e Animação 3D, a fim de trabalhar o movimento junto ao design gráfico por meio da animação, mesclando conceitos de design e cinema.

Em 2022, o LuCA aprofundou o seu trabalho com a linguagem do Motion Graphics, através da oferta de uma nova turma com foco em roteiro e história da animação, e de três oficinas técnicas com foco na introdução da linguagem de animação gráfica para os alunos avançados, tendo como resultado a produção de um curta-metragem. Além disso, foi realizada uma formação adicional sobre linguagem fotográfica, ministrada pelo replicador da comunidade Vitor Cruz, trazendo como resultado 30 fotografias artísticas de alta qualidade.

VIXE FILMES

Dentre os principais resultados alcançados pela Vixe Filmes, vale destacar:

- Produção de documentário para o programa “Saberes e Fazeres da Pesca Artesanal”, da Celse – Centrais Elétricas de Sergipe - para valorizar a cultura da comunidade em que atua. A produção contou ainda com a parceria dos alunos da Tecnologia Social PLOC na captação do áudio. Também houve a realização de uma oficina educativa de captação e utilização de equipamentos de som para os jovens da região.

- Produção do filme da campanha “Abaixo Não-Assinado”, em parceria com a Rede de Professores Synapse (RPS) e com a agência de publicidade Artplan.

- Premiação de “Melhor Desenho de Som”, no Festival de Cinema de Caruaru, para o curta-metragem “O Repto”, produzido pelos jovens do LuCA em parceria com a Vixe Filmes. Este curta-metragem ainda foi indicado para o festival internacional de cinema The Lift Off Sessions, no Reino Unido.

Em 2022, a Vixe Filmes deu continuidade à produção de filmes comunitários e de impacto social através da publicidade e de produções locais, dando ainda suporte na produção dos curtas-metragens do LuCA.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- ROMANCEIROS DO ITANHY
- PLOC
- JIRO
- SIRI
- OFICINA DE NEGÓCIOS

NÚMEROS DO PROJETO



- 30 Alunos beneficiados;
- 3 Oficinas técnicas;
- 2 Turmas de reaplicação;
- 1 Curta-metragem produzido;
- 30 Outras produções audiovisuais.

PRÓXIMOS DESAFIOS



- Formar 120 novos alunos dentre as escolas beneficiadas;
- Formar 4 novos replicadores;
- Consolidar a turma de Motion Graphics, com foco em animação 3D;
- Aperfeiçoar a cartilha de reaplicação do LuCA;
- Integrar a metodologia do LuCA com as Tecnologias Sociais PLOC (Sound Designer) e Arte Naturalista (ilustrações) para as produções de Motion Graphics.

PLOC

O PLOC é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora que integra som e arte, utilizando como referência a paisagem sonora local para criar possibilidades de desenvolvimento cultural e econômico para adolescentes e jovens da comunidade.

Com início em 2017, o PLOC nasce com a proposta de ofertar oficinas de registro, edição, produção e composição sonora para fomentar a construção de trilhas para filmes, games, dentre outras possíveis iniciativas empreendedoras. Dessa forma, espera-se que os alunos possam atuar como futuros técnicos de som, produtores fonográficos, sound designers e artistas do audiovisual.

Em seus dois anos iniciais, o PLOC buscou estimular a criatividade dos alunos ao trabalhar com técnicas de gravação e edição de som, além de composição e improvisação musical. Como resultado desta primeira fase, realizou-se a produção técnica do videoclipe "Pontes para o Passado" e a criação do grupo musical "Orquestra Imaginária PLOC", que já contou com apresentações envolvendo alunos do PLOC e da Tecnologia Social Baião juntos.

O ano de 2019 foi marcado pelo início da reaplicação da Tecnologia Social e pelo desenvolvimento de alguns trabalhos, como: lançamento de dois videoclipes; participação na captação de som e construção do desenho sonoro dos 13 episódios da série "1 Pé de Banana Nanica"; e participação na oficina de audiovisual com a equipe da Oitorama Filmes, de São Paulo.



Em 2020, apesar das limitações do Covid-19, o PLOC conseguiu dar continuidade a suas formações no formato online, com foco em atividades que pudessem ser desenvolvidas em casa. Sendo assim, os alunos atuaram na construção sonora dentro do audiovisual e da produção de música eletrônica. Além disso, foram produzidas duas séries audiovisuais: EP temático sobre Feira Livre, com as faixas Vixe (remix), Batata Doce e Aratu; e participação na captação de som e na construção do desenho sonoro da série "Tatatatu".

O ano de 2021 contou com o retorno às atividades externas e a abertura de uma nova turma de reaplicação. Ademais, os alunos realizaram a captação sonora de 5 curtas-metragens produzidos pela Tecnologia Social LuCA.

Em 2022, de modo a trabalhar conteúdos complementares sobre a aplicação do som no mercado de trabalho, foram desenvolvidas duas colaborações artísticas com osicineiros convidados: Andrey May, sobre a criação de sites e plataformas digitais sonoras; e DJ Dolores, sobre identidade sonora para produções audiovisuais. Em paralelo, um grupo de alunos seguiu auxiliando e participando da parte sonora nas produções de filmes da Tecnologia Social LuCA.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT



- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- SIRI
- JIRO

NÚMEROS DO PROJETO



- 15 Alunos beneficiados;
- 2 Colaborações artísticas.

PRÓXIMOS DESAFIOS



- Implantar o Estúdio de Sons, no povoado Crasto, em Santa Luzia do Itanhy/SE;
- Realizar a incubação de um negócio social na área de sons;
- Aperfeiçoar a cartilha de reaplicação do PLOC;
- Integrar a metodologia do PLOC com as Tecnologias Sociais LuCA (audiovisual) e Arte Naturalista (ilustrações) para as produções de Motion Graphics.

CULTURA EM FOCO

O Cultura em Foco é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora que busca associar design contemporâneo e técnicas tradicionais, em um ciclo permanente de inovação que visa agregar valor à produção e auxiliar na preservação dos saberes tradicionais brasileiros.

Sendo uma das Tecnologias Sociais mais antigas do IPTI, o Cultura em Foco é marcado por 3 fases de desenvolvimento:

Em sua primeira fase, o Cultura em Foco desenvolveu um modelo de valorização e profissionalização do trabalho do artesão, envolvendo comunidades artesãs de Santa Luzia do Itanhhy, além de outros 5 municípios de Sergipe e Alagoas. Ao longo do processo, foram lançadas 5 coleções e criados mais de 400 novos produtos de alto valor agregado, assinados por designers, também contando com participação em feiras e exposições nacionais e internacionais.

Como resultado deste trabalho, criou-se o negócio social “Fellicia”, responsável por estruturar um modelo justo de remuneração para os artesãos e viabilizar a distribuição dos produtos confeccionados para mercados diversificados e qualificados, no Brasil e no exterior, elevando o ganho da cadeia produtiva. A partir disso, os produtos ganharam destaque em espaços relevantes, como empresas de grande porte, editoriais de revistas, telenovelas e museus.

Em 2017, o Cultura em Foco inicia a sua segunda fase, a partir da integração do design e do artesanato sergipano com o turismo, com a criação do projeto “Origine-SE”. O objetivo era gerar produtos artesanais com qualidade e originalidade capazes de agregar valor à cadeia de turismo da região, resgatando a identidade potencializadas nas técnicas genuinamente sergipanas. Na época, 6 municípios foram beneficiados e, em 2018, foi lançada a primeira edição de produtos com selo “Origine-SE”.



Após o período pandêmico, o Cultura em Foco retornou em 2021 com uma nova proposta: integrar design e inovação com técnicas construtivas tradicionais e sustentáveis, a fim de gerar perspectivas de trabalho e renda na comunidade. Ao longo do ano, foram ofertadas oficinas de noções básicas de edificação, além de produção de tijolo BTC, painéis de taipa de mão e saneamento ecológico, com a construção de jardins de bananeira.

Em 2022, o Cultura em Foco deu continuidade às oficinas de formação, incluindo ainda duas novas técnicas de produção: ladrilho hidráulico e horta escolar. Nas oficinas de ladrilho hidráulico, trabalhou-se com a composição das cores e dos modelos de ladrilhos, além da limpeza e manutenção dos equipamentos. Já nas oficinas de horta abordou-se temas, como compostagem doméstica, cultivo de mudas, produção orgânica e segurança alimentar. Neste ano, todo o processo foi acompanhado por encontros de formação empreendedora para os beneficiários, de modo a apoiá-los na compreensão e gestão do negócio social que será criado para a venda dos produtos desenvolvidos.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

NHAM

OFICINA DE NEGÓCIOS

NÚMEROS DO PROJETO

- 6 Pessoas formadas pela metodologia;
- 2 Oficinas ofertadas.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Reaplicar a metodologia do Cultura em Foco na comunidade, envolvendo oficinas de tijolo BTC, horta, taipa de mão, jardim de bananeira e ladrilho hidráulico;
- Criar um negócio social que integre design e inovação com técnicas construtivas tradicionais.

ROMANCEIROS DO ITANHY

O Romanceiros do Itanhy é uma Tecnologia Social voltada ao estímulo à criatividade narrativa e ao interesse pela literatura entre crianças e adolescentes, através da contação de histórias e de oficinas temáticas para construção dos seus próprios livros. O intuito é que os alunos tenham total liberdade de expressão e participem de cada etapa do processo construtivo, incluindo a produção das artes e elementos gráficos do livro.

A primeira fase do Romanceiros do Itanhy teve início em 2017, trabalhando com adolescentes do município de Santa Luzia do Itanhy. Nos 3 anos iniciais, buscou-se proporcionar um ambiente seguro para debate de ideias e exercício da liberdade de expressão, sendo possível acompanhar o desenvolvimento dos alunos em termos de capacidade crítica, autoconhecimento, autoestima e reafirmação de sua identidade. Em 2019, este trabalho culminou no evento de lançamento e autógrafos da primeira produção literária de 7 alunos da Tecnologia Social, reunindo comunidade, familiares e amigos para celebrar este momento.

Após uma pausa das atividades devido às limitações do Covid-19, o Romanceiros do Itanhy retornou em 2021 com uma nova proposta de estimular, ainda na primeira infância, a criatividade e o interesse literário, como ferramentas fundamentais para promover o pleno desenvolvimento de crianças. Assim, em sua segunda fase, a Tecnologia Social inicia o trabalho com crianças de até 6 anos na escola infantil Sítio do Pica Pau Amarelo, em Santa Luzia do Itanhy.

Este trabalho teve continuidade ainda em 2022, beneficiando 20 crianças e resultando na produção de uma coletânea de 20 livros, criados colaborativamente. Neste processo construtivo, as crianças contaram com o apoio de 2 adolescentes que participaram da primeira fase da Tecnologia Social e com adolescentes da Tecnologia Social Arte Naturalista que auxiliaram na construção das histórias e das ilustrações, respectivamente.

Os livros foram lançados em uma tarde de autógrafos na comunidade e foram apresentados em uma exposição no Museu da Gente Sergipana, em Aracaju, Sergipe. Ainda em 2022, o Romanceiros do Itanhy contou com a construção da primeira versão de sua Cartilha de Contação de Histórias, com o objetivo de promover a escalabilidade da metodologia.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE EI
- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- OFICINA DE NEGÓCIOS
- CRIA



NÚMEROS DO PROJETO

- 20 Crianças beneficiadas;
- 10 Adolescentes beneficiados;
- 2 Povoados atendidos;
- 20 Livros publicados;
- 1 Evento de lançamento e autógrafos.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Sistematizar e aperfeiçoar as práticas e os recursos pedagógicos do Romanceiros do Itanhy;
- Aprimorar a integração entre o Romanceiros do Itanhy e o Synapse Educação Infantil;
- Aprimorar e validar o modelo de replicação do Romanceiros do Itanhy.



A Oficina de Negócios (ON) é a nossa Tecnologia Social da área de educação empreendedora que serve de alicerce para várias outras TS's, sendo a sua metodologia composta por três pilares: empreendedorismo, inteligência emocional e educação financeira. A partir destes pilares, a ON tem por objetivo descobrir o potencial empreendedor do indivíduo e fornecer todas as ferramentas técnicas necessárias para a consolidação de uma ideia de negócio.

A ON começou a ser desenvolvida em 2021 a partir da sistematização dos aprendizados adquiridos nos dois anos anteriores com a aplicação da metodologia empreendedora do programa "Pense Grande", da Fundação Telefônica Vivo, e dos jogos de educação financeira "Bons Negócios" e "Piquenique", do Bank of America.

Ao final de 2021 a ON já havia construído a primeira edição da cartilha de reaplicação, dois jogos pedagógicos de educação financeira ("Quiz da Feira" e "Troca de Gastos") e formado 6 replicadores da metodologia.

Em 2022, a Oficina de Negócios consolidou a sua metodologia e iniciou turmas de reaplicação em outros três povoados de Santa Luzia do Itanhy, cuja experiência foi incorporada na segunda edição da cartilha de reaplicação, que agora conta com QRcodes para acesso a vídeos de apresentação das atividades e práticas recomendadas para auxiliar nas atividades reaplicação. Além disso, a equipe da ON criou um novo jogo pedagógico: o "Game ON", que engloba os três pilares da metodologia.

Ainda em 2022, a Oficina de Negócios se envolveu em um novo desafio: integrar a sua metodologia com a do CLOC, visando a formação de uma nova Tecnologia Social, chamado Ed-mundo. Este foi o primeiro passo para expandir as fronteiras destas Tecnologias Sociais para além de Sergipe, desenvolvendo oficinas integradas de programação, robótica e empreendedorismo em Fortaleza (CE) e Juazeiro (BA).



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

CLOC

LUCA

PLOC

SIRI

JIRO

ROMANCEIROS DO ITANHY

SYNAPSE

CULTURA EM FOCO

CRIA



NÚMEROS DO PROJETO



- 60 Jovens participantes da formação;
- 50 Jovens formados na metodologia;
- 2 Alunos participantes da elaboração da cartilha de reaplicação;
- 15 Propostas de negócio apresentadas;
- 1 Jogo desenvolvido.

PRÓXIMOS DESAFIOS



- Desenvolver mais 3 jogos pedagógicos;
- Testar e validar a segunda fase da metodologia da ON que irá englobar elementos de precificação e estruturação da ideia de negócio;
- Desenvolver a terceira fase da metodologia da ON que envolverá a incubação de negócios;
- Fortalecer a integração entre as Tecnologias Sociais integrantes do Ed-mundo;
- Construir o modelo de negócio da ON a fim de tornar a Tecnologia Social sustentável.

SIRi

school of idioms riverside

O SIRi é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora voltada ao ensino de inglês para adolescentes e jovens de comunidades vulneráveis.

Com início em 2018, a metodologia do SIRi valoriza a imaginação e a interatividade, utilizando jogos educativos e tendo como referência o dia a dia dos alunos, com o objetivo de inserir o ensino de inglês em escolas públicas municipais, de maneira sustentável. Ainda, o SIRi oferece qualificação em inglês para os jovens empreendedores de Santa Luzia do Itanhy, de modo que eles possam se comunicar com potenciais clientes e parceiros do exterior.

Em 2019, os alunos mais aplicados já atuaram como instrutores das novas turmas, reaplicando a metodologia. Além disso, iniciou-se a primeira experiência de conversação online com adolescentes voluntários de Nova Iorque (EUA), que seria continuada nos anos seguintes, a fim de desenvolver as habilidades de fala e de pronúncia dos alunos avançados, com discussões variadas sobre cultura, política e sociedade.

Já em 2020, devido ao período pandêmico, não houve novas turmas, mas sim atividades com os reaplicadores formados no ano anterior. Dentre elas, o SIRi desenvolveu, em parceria com a Tecnologia Social Pense Grande, a versão em inglês de dois jogos educativos em Inteligência Emocional e Educação Financeira, com o objetivo de ampliar o vocabulário dos alunos. Ainda neste ano, o SIRi desenvolveu a primeira versão completa da sua cartilha de reaplicação, junto aos reaplicadores.

No ano de 2021, o SIRi desenvolveu e aplicou um material de ensino de inglês especialmente voltado para o turismo de pequenos negócios, em sinergia com a Tecnologia Social JIRO. Ademais, o SIRi contou com o apoio da Tecnologia Social Oficina de Negócios para desenhar o planejamento do futuro negócio social para ensino de inglês.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- CLOC
- LUCA
- PLOC
- SIRI
- JIRO
- OFICINA DE NEGÓCIOS

Em 2022, criou-se o primeiro negócio social na área de ensino de inglês de Santa Luzia do Itanhy: a MESH - Mangrove English School House -, focada em comunidades remotas e com dificuldade de acesso às tecnologias digitais. Além disso, iniciou-se uma turma especial no povoado Crasto, com a proposta de aprimorar a qualificação dos alunos ao conectar a metodologia do SIRi com outras duas Tecnologias Sociais: a Oficina de Negócios (empreendedorismo) e o CLOC (programação).

Ao final desta experiência, foi possível revisar a cartilha de reaplicação, percebendo pontos de melhoria para tornar as formações ainda mais práticas e objetivas, possibilitando mais autonomia aos reaplicadores na aplicação do conteúdo e a melhor qualificação dos alunos.



NÚMEROS DO PROJETO

- 60 Alunos sensibilizados ou beneficiados;
- 25 Alunos formados na metodologia;
- 2 Reaplicadores formados;
- 4 Povoados alcançados.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Formar 40 novos alunos e 2 novos reaplicadores;
- Reaplicar em 4 povoados;
- Desenvolver o aplicativo SIRi;
- Desenvolver livros com histórias em inglês escritas pelos próprios alunos;
- Formalizar o programa de conversação com estrangeiros, a fim de incentivar trocas mais avançadas.

JIRO

Jornadas Integradas por Rotas Originais

O JIRO é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora com foco em revelar, promover e integrar micro empreendimentos de turismo de experiência. A ideia é proporcionar experiências turísticas originais e de qualidade, compostas por belezas naturais, comidas tradicionais e produtos artesanais que caracterizam a riqueza cultural e a história das comunidades envolvidas.

Em 2021, o JIRO iniciou suas atividades, sensibilizando e abrangendo microempreendedores de 4 municípios do estado de Sergipe: Santa Luzia do Itanhhy, Indiaroba, Estância e Barra dos Coqueiros. Ao longo deste ano, 24 pequenos negócios foram beneficiados por formações em audiovisual, inglês básico, narrativa, empreendedorismo e educação financeira, em sinergia com outras Tecnologias Sociais já desenvolvidas pelo IPTI.

Com isso, pretendia-se agregar valor às experiências turísticas já existentes e desenvolver novas possibilidades, através de registros audiovisuais de qualidade, de roteirização e storytelling dos produtos e serviços ofertados, do atendimento capacitado para recepcionar clientes estrangeiros, e de noções de gestão do negócio.

Como resultado deste trabalho, ao final do ano, lançou-se a primeira versão do site do JIRO (www.jiroturismo.com), cujo desenvolvimento contou com o apoio de alunos do CLOC para divulgar as experiências turísticas mapeadas e integradas à rede do JIRO.

Em 2022, deu-se continuidade às formações do JIRO nos mesmos municípios, com novos participantes. Como resultado, ao final do ano o JIRO já contava com 5 roteiros turísticos estruturados em 3 municípios diferentes, além de uma diversidade de pequenos negócios integrados à sua rede, englobando artistas plásticos, artesãos, casa de farinha, agricultura, culinária, poesias, atração musical, trilhas, pousadas, dentre outros.

Ainda neste ano, desenvolveu-se a identidade visual do JIRO e também a primeira versão do aplicativo para comercialização dos produtos e serviços turísticos, contemplando a funcionalidade de cadastro da experiência turística e informações sobre localização, valores e disponibilidade para reserva.

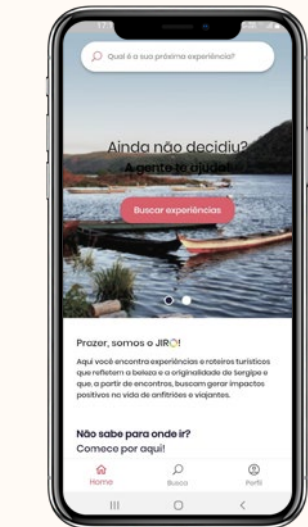
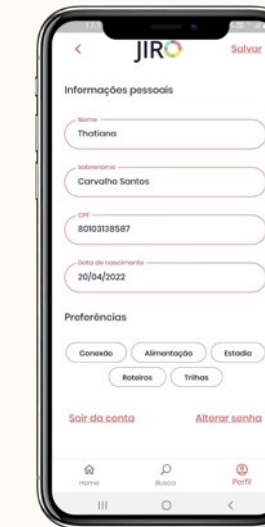
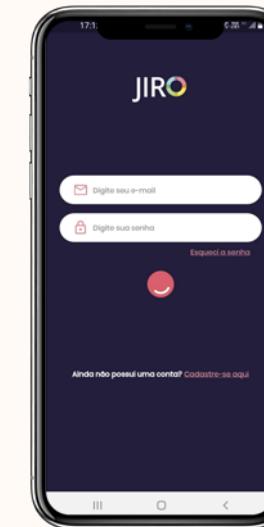


IPTI



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- PLOC
- SIRI
- OFICINA DE NEGÓCIOS
- CLOC
- ROMANCEIROS DO ITANHHY



NÚMEROS DO PROJETO



- 4 Municípios beneficiados;
- 33 Pequenos negócios beneficiados;
- 5 Roteiros turísticos virtuais estruturados.

PRÓXIMOS DESAFIOS



- Dar continuidade à reaplicação da Tecnologia Social JIRO nos municípios: Barra dos Coqueiros, São Cristóvão e Itaporanga D'Ajuda;
- Criar kits de produtos locais JIRO;
- Criar novos roteiros turísticos virtuais;
- Finalizar a versão aperfeiçoada do aplicativo JIRO, que permitirá a realização de reservas e pagamentos por parte dos viajantes aos microempreendedores cadastrados;
- Criação do negócio social JIRO.



A anemia ferropriva é a maior doença nutricional do mundo. Segundo dados da Organização Mundial da Saúde (OMS), ela afeta 25% da população mundial, sendo as crianças um dos grupos mais vulneráveis, com consequências associadas ao baixo desempenho motor e mental.

Diante disso, em 2010, a Tecnologia Social Hb foi desenvolvida, em sinergia com as Tecnologias Sociais TAG e NHAM, com o propósito de diagnosticar e tratar casos de anemia ferropriva nas escolas, contribuindo para o desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes.

Assim, a proposta do Hb é facilitar o diagnóstico de anemia ferropriva através de uma primeira etapa de testagem, em parceria com a Secretaria de Educação e de Saúde do município, que envolve a coleta de uma pequena quantidade de sangue do aluno através de um dispositivo tecnológico em papel e a captura da imagem do sangue por meio da câmera do celular.

A partir desta coleta, o aplicativo do Hb realiza a leitura da amostra e o cálculo da taxa de hemoglobina no sangue, enviando os resultados para o sistema do TAG. Estes dados servirão de base para a montagem do cardápio da merenda escolar pela Tecnologia Social NHAM, que auxiliará no tratamento nutricional dos alunos através de uma alimentação saudável. De forma complementar, os alunos diagnosticados com anemia ferropriva serão encaminhados para acompanhamento médico e receberão kits de medicamentos para tratamento efetivo da doença.

Para compreender melhor, segue o vídeo de apresentação da Tecnologia Social Hb:

<https://vimeo.com/103777435>

O Hb foi inicialmente aplicado no município de Santa Luzia do Itanhy/SE, reduzindo as taxas de anemia ferropriva de 32% para 5,8% entre os alunos das escolas. Com este resultado, em 2013, o Hb ganhou o prêmio Fundação Banco de Brasil de Tecnologias Sociais, reaplicando a sua metodologia em outros dois municípios brasileiros: Boquim, em Sergipe, e Borba, no Amazonas. Em Boquim/SE, a taxa de anemia foi reduzida de 25% para 4,8%, enquanto em Borba/AM uma elevada taxa de 59% foi reduzida para apenas 3,9%.

Em 2017, a experiência no povoado de Axinim, no município de Borba/AM, se tornou vencedora do Edital "Mostra Brasil, aqui tem SUS", na categoria Premiação Webdocs Conasems. A seguir, é possível acessar o web documentário:

https://www.youtube.com/watch?v=0z_XhxoUYAo



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- NHAM
- TAG
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- CLOC
- CRIA



Para a realização das testagens, o Hb utilizava inicialmente um dispositivo tecnológico chamado "Hemoglobinômetro Agabê", desenvolvido no Brasil, que media a taxa de hemoglobina no sangue a um baixo custo, de forma simples e precisa. Em 2018, porém, em função da descontinuidade na produção do equipamento usado, o Hb precisou buscar uma nova solução.

Através da parceria com o Instituto de Química de São Carlos (IQSC/USP) e a Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), o Hb está desenvolvendo uma nova plataforma de teste rápido, baseada na metodologia μ PAD (microfluidic paper-based analytical devices), que terá um baixo custo de produção e facilidade de uso, sem gerar resíduos para descarte.

Com isso, ao longo do ano de 2022, trabalhou-se no aperfeiçoamento desta tecnologia a partir da inclusão do teste da taxa de ferritina no sangue que, combinado ao teste de hemoglobina, permitirá o diagnóstico não apenas da anemia ferropriva, mas também de diabetes, desnutrição e obesidade. Além disso, construiu-se o segundo episódio da revista em quadrinhos "Guerra nas Artérias - Sabotagem Invisível", com o intuito de sensibilizar os alunos sobre a alimentação saudável.



Páginas da Revista "Guerra nas Artérias".

NÚMEROS DO PROJETO

- 1712 Alunos atendidos (dados de hemoglobina coletados).

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Criar uma unidade produtiva em Santa Luzia do Itanhy/SE que seja capaz de produzir e fornecer o material necessário para a coleta do HB.



Nutrition for a Healthy and Appetizing Meal

O NHAM é uma Tecnologia Social da área de saúde básica focada em promover segurança alimentar nas escolas, associando ciência de dados ao trabalho das merendeiras e dos agricultores familiares da região, além de integrar as Tecnologias Sociais Hb e TAG. De forma resumida, o Hb permite a coleta de dados de saúde dos alunos, com relação à anemia ferropriva e ao IMC (Índice de Massa Corporal), permitindo a identificação de alunos com desnutrição ou obesidade. Estes dados são então diretamente transportados para o banco de dados do TAG e cruzados com outros dados dos alunos, como sexo, idade, peso, altura, taxa de hemoglobina, além de histórico familiar de diabetes e hipertensão.

A partir disso e da sua criação em 2021, o NHAM utilizou os dados do TAG para informar às merendeiras quais as necessidades nutricionais de cada grupo de alunos e auxiliá-las no preparo das merendas escolares a partir de cardápios adaptados. Além disso, o TAG permitiu o gerenciamento do estoque de produtos da merenda escolar, orientando ainda as merendeiras na substituição de produtos dos cardápios, no caso de falta no estoque, assegurando o valor nutricional das refeições.

Com o controle de estoque, também foi possível informar aos agricultores familiares previsões de compra de produtos e, assim, orientar o planejamento do plantio. Ainda, o NHAM permitiu gerenciar a entrega e o recebimento dos produtos da agricultura familiar na central da merenda escolar do município.

Como resultado deste trabalho inicial, em 2022, o NHAM buscou desenvolver o papel das merendeiras como agentes educadoras em Segurança Alimentar e Nutrição, através de ciclos de formação e construção de materiais de apoio sobre segurança alimentar e nutrição. Ainda neste ano, as merendeiras aplicaram um formulário para diagnóstico do grau de aceitabilidade da merenda escolar pelos alunos, que serviu de base para a construção dos cardápios escolares. Por fim, desenvolveu-se uma nova funcionalidade de gestão da frequência escolar dos alunos para apoiar as merendeiras na elaboração das refeições.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- HB
- TAG
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- CLOC
- CRIA



NÚMEROS DO PROJETO

- 12 Merendeiras participantes.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Utilizar as funcionalidades implementadas no TAG para gestão da merenda escolar pelas merendeiras;
- Implementar funcionalidade de elaboração de cardápios no sistema do TAG;
- Implementar funcionalidades de compra e gestão de estoque no TAG para utilização pelo DAE – Departamento de Alimentação Escolar;
- Incluir na rotina escolar aulas de Educação Alimentar e Nutricional ministradas pelas merendeiras.

VETORES

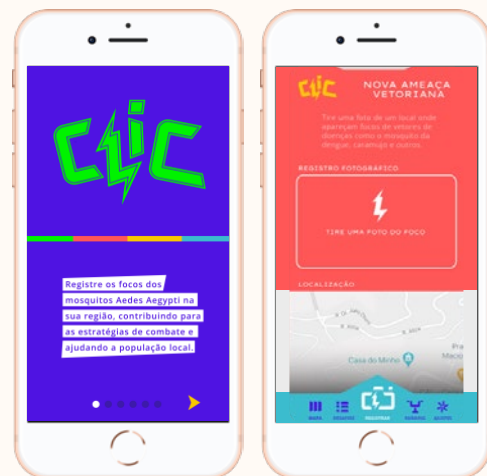
TECNOLOGIA DE APOIO AO MONITORAMENTO E VIGILÂNCIA EPIDEMIOLÓGICA

Criado em 2019, o Vetores é a nossa Tecnologia Social voltada ao combate de vetores causadores de doenças epidemiológicas, com especial foco na Dengue, Zica, Chikungunya e Esquistossomose.

Para alcançar este objetivo, em 2020, o Vetores desenvolveu, em parceria com agentes de saúde do município de Santa Luzia do Itanhhy, um aplicativo para dispositivos móveis, chamado "CLIC - Comunidade", voltado ao engajamento e à mobilização da comunidade para o monitoramento e o combate aos focos de vetores, através de estratégias de gamificação.

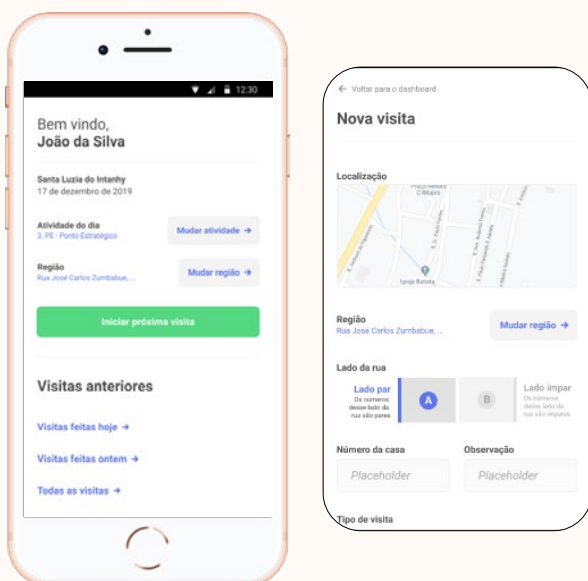
A proposta do aplicativo CLIC - Comunidade é utilizar um sistema de pontos e de recompensas para estimular a participação da comunidade no registro georreferenciado dos focos de vetores e na execução de ações de combate.

De forma complementar, também foram desenvolvidas outras duas versões do CLIC, integradas ao DataSUS e ao SisPNDC:



CLIC - AGENTE DE ENDEMIAS

Agente de Endemias: um aplicativo para utilização pelos agentes de endemias, substituindo as antigas planilhas de papel no apoio ao controle e acompanhamento da visita domiciliar.

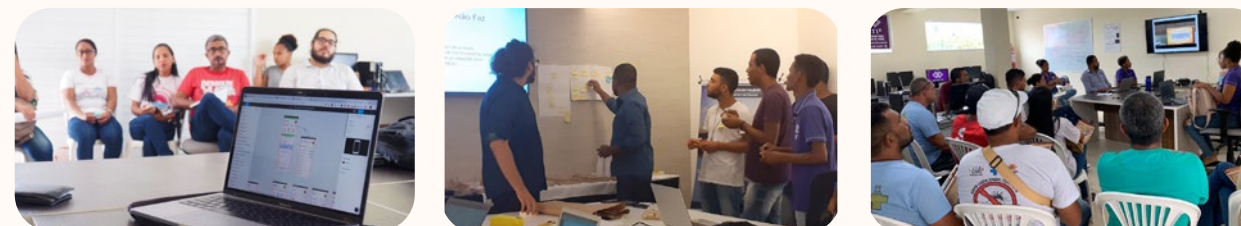
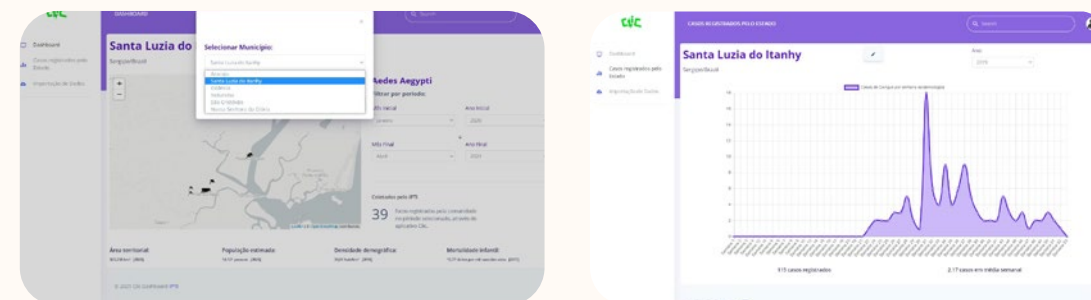


INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- HB
- CLOC

CLIC - DASHBOARD

O CLIC Dashboard é uma ferramenta criada para auxiliar a tomada de decisão dos gestores para um combate mais eficaz de vetores de doenças infecciosas. O App é integrado a diversas fontes de dados, como DataSUS, SisPNDC e também aos dados do App CLIC Comunidade. Na forma de um painel interativo, com mapas e gráficos, permite ao gestor avaliar tendências e zonas de potencial perigo para multiplicação de vetores.



O CLIC já tem versões disponíveis para download nas lojas Google Play Store e Apple Store.

Para auxiliar no engajamento da comunidade, o Vetores também desenvolveu o episódio "A Comunidade Contra-ataca" para a revista em quadrinhos "Guerra nas Artérias", da Tecnologia Social Hb, com foco na conscientização da comunidade acerca dos vetores e da importância da ação coletiva para a prevenção de doenças epidemiológicas.

Ao longo do ano de 2022, o Vetores trabalhou ainda no desenvolvimento de uma minissérie animada, com o apoio do Carlos Saldanha, para auxiliar no engajamento da comunidade. A minissérie conta a história de uma raça de criaturas, conhecidas como "Vetorianos", que dominou o planeta no ano de 3022. Para solucionar o problema, foi necessário enviar um agente para o passado a fim de encontrar dois jovens cientistas que podem mudar o futuro. No entanto, um acidente acontece e a máquina do tempo envia o agente para quando os cientistas ainda eram adolescentes. Agora, os três devem unir forças para combater os Vetorianos e mudar o futuro da humanidade.

NÚMEROS DO PROJETO

- 119 Usuários cadastrados;
- 74 Registros de focos;
- 134 Desafios realizados pelos usuários.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Desenvolver uma animação baseada no mundo do CLIC;
- Implementar a realidade aumentada no aplicativo CLIC;
- Transformar o aplicativo CLIC em uma ferramenta de engajamento comunitário em saúde pública;
- Implementar um assistente inteligente que possa responder perguntas sobre doenças infecciosas transmitidas por vetores: o Til.

CRIA

CULTIVATE AND RAISE INFANCY AWARENESS

O CRIA é uma Tecnologia Social da área de saúde básica, que nasce com o propósito de promover condições adequadas de maternidade e paternidade na primeira infância. Para isso, o CRIA entende que a primeira infância inicia deste o período de -2 anos (24 meses antes do início da gestação) até +3 anos de idade das crianças, tendo em vista a influência que fatores externos podem ter no desenvolvimento infantil ainda na gestação.

Devido à complexidade e multifatorialidade do problema da primeira infância, o CRIA busca associar um conjunto de iniciativas relacionadas à parentalidade, à saúde humanizada e à agricultura biodinâmica, em parceria com a comunidade da Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhhy, na perspectiva de servir de modelo e de referência para outras localidades no mundo.

Além disso, o CRIA visa promover o papel da maternidade como elemento fundamental no desenvolvimento social e econômico da comunidade, buscando fomentar a melhoria da renda média de mulheres através do empreendedorismo.

De forma resumida, a Tecnologia Social CRIA tem como objetivo abordar os seguintes fatores, dentro de uma perspectiva sistêmica e adequada à realidade da comunidade:

- 1) Planejamento familiar e redução da gravidez na adolescência;
- 2) Redução da violência de gênero;
- 3) Promoção da parentalidade e paternidade positivas;
- 4) Promoção da segurança alimentar entre mulheres e crianças;
- 5) Melhoria da qualidade dos serviços e do monitoramento voltados à saúde da mulher e da criança;
- 6) Promoção do pleno desenvolvimento infantil, envolvendo aleitamento materno, desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo;
- 7) Promoção do empreendedorismo feminino;
- 8) Garantia da sustentabilidade e escalabilidade da Tecnologia Social, dialogando com políticas públicas existentes.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE EI
- NHAM
- HB
- TAG
- OFICINA DE NEGÓCIOS
- ROMANCEIROS DO ITANHY

Desta forma, em 2022, o CRIA deu início às suas atividades junto à comunidade da Pedra Furada, com encontros nos formatos de roda de conversa e dinâmicas sobre os seguintes temas: ritmo e rotina da criança; pré-natal; parto; shantala; segurança alimentar; yoga e exercícios de respiração e alongamento; marcos do desenvolvimento infantil; a importância do brincar; amamentação; emoções e desafios nas relações familiares; parentalidade; depressão pós-parto; direitos da gestante e dos familiares; autoestima; bullying; e saúde mental na infância.

Ao final do ano, foi possível perceber o amadurecimento dos participantes na compreensão dos temas abordados e na apropriação da Tecnologia Social, sendo capazes de discutir sobre temas mais profundos, como comunicação violenta, saúde mental e gravidez na adolescência, por exemplo, compreendendo as suas influências no eixo familiar e no desenvolvimento da criança.



PRÓXIMOS DESAFIOS

- Construir o primeiro espaço CRIA;
- Desenvolver, de forma participativa, a metodologia do CRIA;
- Capacitar jovens e adolescentes da comunidade para operarem a unidade de apoio comunitário;
- Reaplicar a experiência ASA – Agentes da Saúde na Adolescência, atuando como influenciadores para meninos e meninas, com especial foco em minimizar a prevalência da gravidez precoce e ajudar adolescentes na construção de projetos de vida;
- Implantar programa de ADI - Agente de Desenvolvimento Infantil, a fim de dar apoio ao desenvolvimento de um modelo de programa de parentalidade e paternidade que seja sustentável em contextos de municípios mais pobres;
- Conceber e implantar modelo de suporte ao planejamento, gestão e apoio psicológico para os jovens e adolescentes do espaço CRIA.

NÚMEROS DO PROJETO

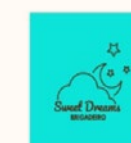
- 79 Pessoas diretamente beneficiadas, dentre homens, mulheres, adolescentes e crianças;
- 200 Pessoas indiretamente beneficiadas (para uma projeção média familiar de 3,5 pessoas);
- 22 Encontros realizados com a comunidade;
- 1 Povoado atendido.

EVENTO ANUAL (GLOBAL) DO IPTI 2022

O Evento Anual do IPTI em 2022 foi realizado no Yale Club, em Nova York, no dia 9 de junho, e reuniu pessoas que acreditam na nossa missão, visão e valores pautados no desenvolvimento humano. O foco da edição de 2022 foi sobre as principais atuações, resultados e impactos na área de educação básica, apresentando um resumo dos projetos Synapse, Synapse Educação Infantil e CRIA, com uma especial ênfase ao ganho de escala do Synapse, que agora conta com um apoio via co-financiamento do BNDES e de parceiros privados.



PATROCINADORES EVENTO ANUAL 2022



D.M.

AZZI+CO

RICARDO DE MATTOZ PHOTOGRAPHY





IPTI

EVENTO IPTI EM SÃO PAULO

Neste ano, promovemos o congresso “Utopia Pragmática 2022: tecnologias sociais, inovação e novos negócios”, entre os dias 08 e 12 de agosto, na Casa Melhoramentos, em São Paulo, com o objetivo de unir setor privado, investidores e representantes da comunidade de Santa Luzia do Itanhy num debate sobre como as Tecnologias Sociais podem cooperar na solução de problemáticas sociais e na superação do cenário de pobreza no Brasil.

O congresso contou com painéis envolvendo os seguintes temas: agenda ESG; educação como política de sociedade; papel transformador da associação entre agricultura familiar e ciência de dados para a segurança alimentar; ensino de programação como oportunidade para transformação social; e tratamento de resíduos sólidos em comunidades subestimadas.

O evento contou ainda com um jantar de fechamento no dia 15 de agosto, no Restaurante Cantaloup, em São Paulo.



PATROCINADORES EVENTO ANUAL 2022





biblioteca Luminescência*

A ideia de montar uma biblioteca faz parte da nossa estratégia de promover desenvolvimento humano, com base em ações integradas em arte, ciência e tecnologia. A Biblioteca Luminescência é um grande estímulo às artes para toda a comunidade de Santa Luzia do Itanh, principalmente para jovens e adolescentes do povoado Crasto, onde está instalada desde 2013.

A biblioteca é especializada em Artes Visuais, mas também possui publicações em literatura infantil, devido ao fato de estar localizada ao lado da Escola Infantil Sítio do Pica Pau Amarelo. Nela, há um rico acervo de 1.272 volumes, organizado de acordo com a classificação Decimal Universal (CDU, como também emprega a tabela de autores Dewey Cutter. Além do acervo, outras iniciativas são desenvolvidas com o objetivo de ampliar o interesse pelas artes.

O nome Luminescência tem relação com o fenômeno da bioluminescência, bastante comum na região do Crasto, pela presença de dinoflagelados (microorganismos que emitem luz quando excitados) nos ambientes costeiros. Esta nomenclatura também tem relação com a Santa Luzia, santa protetora dos olhos. Assim como a referida santa protege e ilumina os cidadãos, a biblioteca tem o poder de iluminar a vida daqueles que buscam o conhecimento.



PARCEIROS E APOIADORES EM 2022



Banco Safra



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área de Conhecimento	Período do Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2022	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
PROJETOS							
Técnicas Construtivas - n.º 892115/2019	Economia Criativa	2019	2022	R\$ 500.000,00	-	100%	-
Arte Naturalista - Novas Linguagens	Economia Criativa	2020	2022	R\$ 220.000,00	-	-	100%
Tago-Syapse - n.º 898364/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2022	R\$ 510.000,00	-	100%	-
Romanceiros do Itanhy	Educação	2020	2022	R\$ 159.040,00	R\$ 15.908,45	-	100%
LuCA	Economia Criativa	2020	2022	R\$ 212.000,00	-	-	100%
Jiro - n.º 898821/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2023	R\$ 1.534.000,00	R\$ 354.000,00	100%	-
Synapse - Ceará	Educação	2020	2023	R\$ 354.724,13	-	-	100%
Synapse Laranjeiras	Educação	2020	2023	R\$ 3.799.516,88	R\$ 1.277.332,26	-	100%
Luca FBB	Economia Criativa	2020	2023	R\$ 289.732,36	R\$ 21.375,00	-	100%
Projeto Synapse 20578 - FBB	Educação	2021	2023	R\$ 482.513,34	R\$ 142.691,00	-	100%
Cloc - Inteligência Artificial	Economia Criativa e Educação	2020	2022	R\$ 140.000,00	-	-	100%
Siri	Educação	2021	2022	R\$ 59.200,00	-	-	100%
Siri - Fase 2	Educação	2022	2022	R\$ 50.000,00	R\$ 50.000,00	-	100%
Cria	Saúde	2021	2022	R\$ 176.843,93	-	-	100%
a	Saúde	2022	2026	R\$ 3.400.000,00	R\$ 400.000,00	-	100%
Tag no Maranhão	Saúde	2021	2022	R\$ 64.146,00	R\$ 32.073,00	-	100%
Jiro Fase 2 - Termo de Fomento n.º 919068/2021	Economia Criativa e Educação	2021	2023	R\$ 850.000,00	R\$ 850.000,00	100%	-
Synapse Educação Infantil e Synapse e TAG - Termo de Fomento n.º 916449/2021	Educação	2021	2023	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	100%	-
Ed Mundo - Fortaleza/CE	Economia Criativa e Educação	2022	2024	R\$ 303.966,00	R\$ 303.966,00	-	100%
Arte Naturalista	Economia Criativa	2022	2023	R\$ 108.000,00	R\$ 108.000,00	-	100%
Cloc	Economia Criativa e Educação	2022	2023	R\$ 240.000,00	R\$ 240.000,00	-	100%
Segurança Alimentar nas Escolas (SAE)	Saúde	2022	2023	R\$ 445.572,00	R\$ 445.572,00	-	100%
HB - diagnóstico, prevenção e combate à anemia ferropriva nas escolas	Saúde	2022	2023	R\$ 368.676,80	R\$ 368.676,80	-	100%
ON-Oficina de Negócios	Economia Criativa e Educação	2022	2023	R\$ 226.692,80	R\$ 226.692,80	-	100%
Consolidação e reaplicação de tecnologias sociais pedagógicas e de apoio à gestão escolar nas redes públicas de ensino	Educação	2022	2025	R\$ 9.874.396,00	R\$ 1.804.876,00	-	100%
Alavancagem Jiro - Jornadas Integradas por Rotas Originais	Economia Criativa e Educação	2022	2023	R\$ 200.000,00	R\$ 57.810,00	-	100%
CONTRATO DE GESTÃO							
Contrato de Gestão 01/2021	Pe-D	2021	2026	R\$ 2.993.935,20	R\$ 678.256,00	100%	-
DOAÇÕES							
Pessoa Física e Jurídica	-	2022	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	R\$ 1.215.036,00	-	-
SERVIÇOS							
Educação e Robótica	Economia Criativa e Educação	2021	2022	R\$ 192.205,60	R\$ 154.586,00	100%	-
Ed Mundo Juazeiro/BA		2022	2023	R\$ 258.467,52	R\$ 258.468,00	-	100%
PRÊMIO							
-	-	-	-	-	-	-	-

As demonstrações financeiras referentes ao exercício findo em 31 de dezembro de 2022 foram auditadas pela Deloitte e encontram-se anexadas em nosso site - <https://www.ipti.org.br/transparencia/>



SEDE

*Av. Principal, 272 - Conj. Albano Franco
Santa Luzia do Itanhy - SE - Brasil
49230-000
ipti@ipti.org.br*

ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO

*Neo Office Jardins
Av. Dr. José Machado de Souza, 220 - sala 1509 -
15º andar
Jardins
49025-740
+55 (79) 3027-6866
ipti@ipti.org.br*

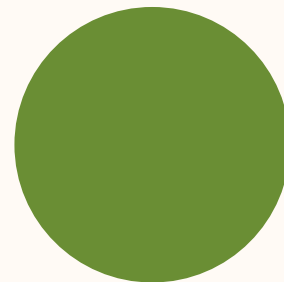
SÃO PAULO

*Giulia Santana
+55 (79) 98875-0793
giulia.santana@ipti.org.br*

NOVA YORK

*Lara Fontes
+1 (347) 993-6237
lara.fontes@ipti.org.br*

*Sônia Esteves
+1 (914) 886-8016
sonia.esteves@ipti.org.br*



IPTI

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO