

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

# IPTI

## RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2021



*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 Itanh, ON, SIRI, Jiro	20
Tecnologias Sociais para Saúde Básica HB, Nham, Vetores	38
Evento Anual Global	44
Evento Nacional SP	46
Biblioteca Luminescência	48
Parceiros	50
Demonstrativos Financeiros	52

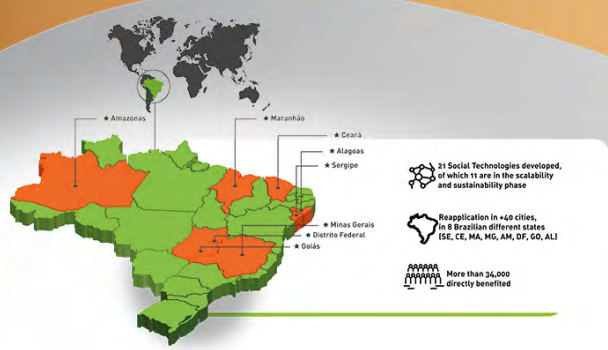
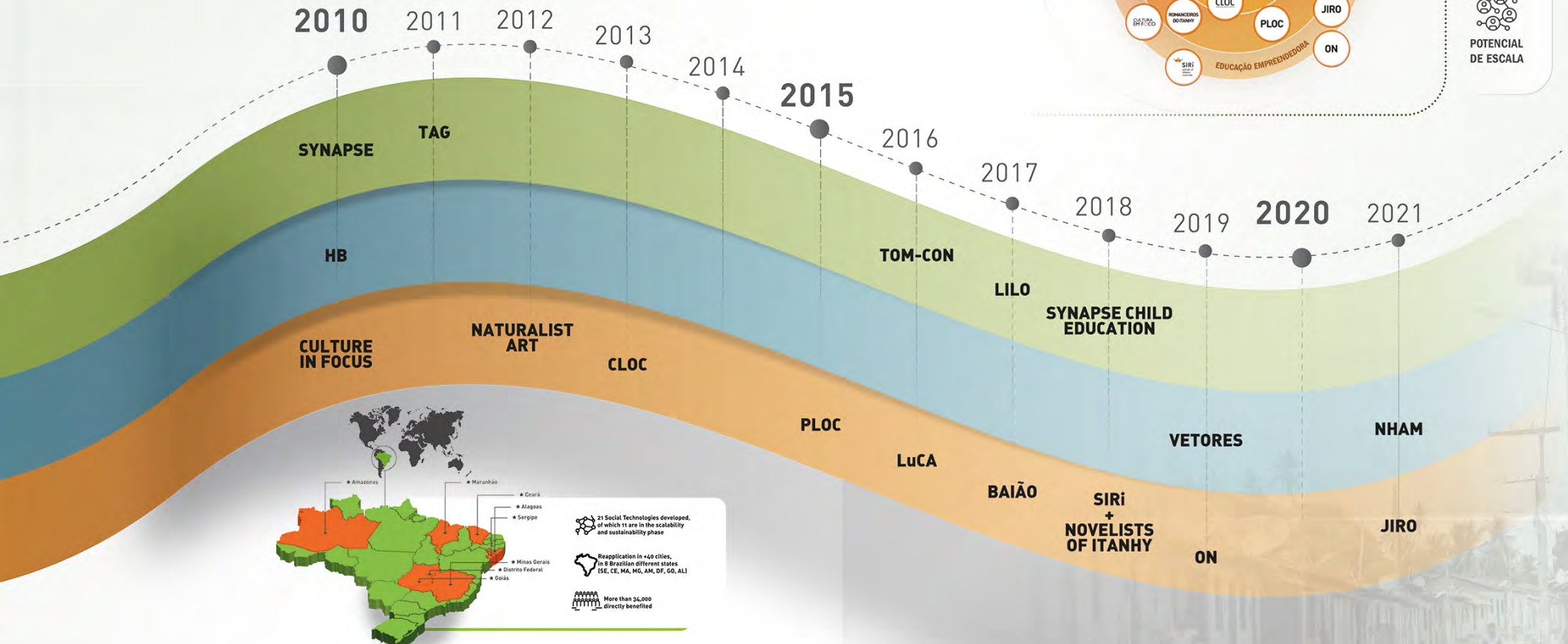
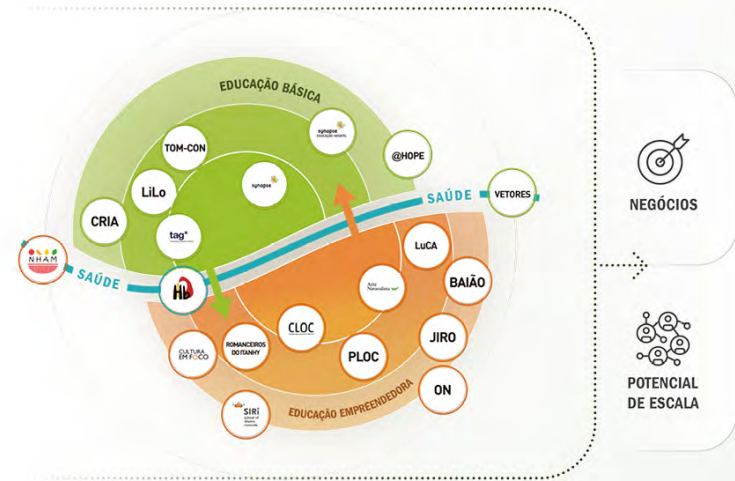


# THE HUMAN PROJECT

## 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 tomem as principais 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.



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 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 Itanhý como referência a nível estadual e, até mesmo nacional, na construção e 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

# TEMPO DE

# CUIDAR E DE

# APRENDER.

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



2021: Ano de retomarmos a esperança!

Apesar de termos vivido um ano ainda influenciados pelos efeitos da pandemia em nossas vidas, em 2021 foi retomada a esperança de dias melhores em nossos pensamentos.

A vacinação foi sendo ampliada em âmbito nacional, em grupos prioritários, em diversas faixas etárias, e aos poucos fomos vendo diminuir os números da Covid à medida que vamos acompanhando a vacinação alcançando um número maior de pessoas à nossa volta.

Infelizmente, à medida que o temor do vírus foi sendo deixado de lado começaram a surgir os efeitos sociais e emocionais da pandemia, como fome, desemprego, ansiedade e depressão. Em 2021 ficou evidente o quanto o nosso bem-estar depende de uma série de fatores e o quanto somos seres sociais, o quanto precisamos da interação e do convívio com outras pessoas.

Seguímos o ano procurando dar continuidade às nossas ações, inicialmente realizadas em formato remoto e que aos poucos fomos passando ao formato híbrido e retomando o formato presencial, sempre com muito cuidado, seguindo as recomendações das autoridades de saúde, sempre priorizando o bem-estar da equipe do IPTI e da nossa comunidade.

Continuamos empreendendo esforços para superarmos o déficit educacional do país, sendo que os próximos anos serão extremamente desafiadores na reparação dos efeitos da pandemia, principalmente para os estudantes em fase de alfabetização. Mais do que nunca, a integração das nossas Tecnologias Sociais será fundamental para contribuirmos na superação desses desafios, principalmente com os novos projetos desenvolvidos neste ano, focados na Educação Infantil e na Segurança Alimentar.

Para concluir, em 2021 completamos 18 anos de fundação do IPTI e os desafios que estão por vir são dignos da vida adulta. Parabéns para toda a equipe e mãos à obra! Sigamos em frente!

**RODRIGO DE MAIO ALMEIDA**  
PRESIDENTE



# synapse

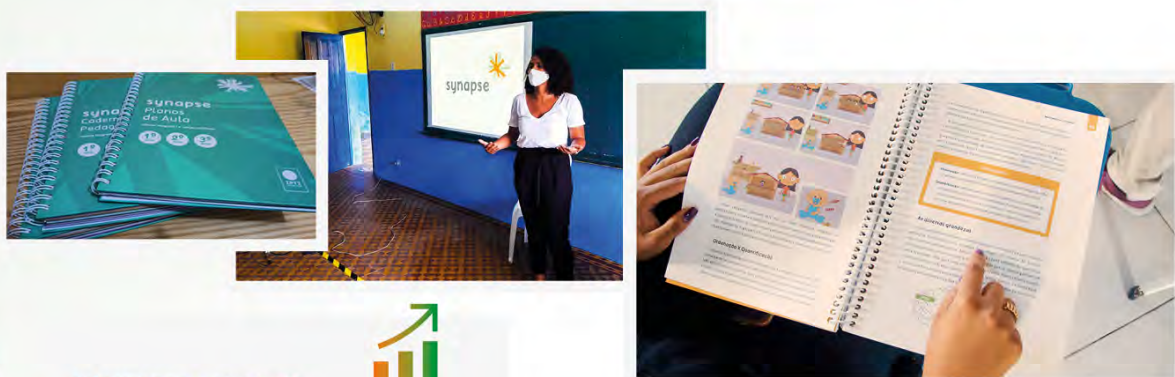
Synapse é uma metodologia pedagógica que agrega o conhecimento das neurociências com experiências em sala de aula de professores de escolas públicas, com o objetivo de contribuir para a melhoria na qualidade do ensino e da aprendizagem de português e matemática nos três primeiros anos do ensino fundamental.

Os pilares do Synapse são a contextualização e o planejamento por objetivo de aprendizado. Os recursos da metodologia são o Caderno Pedagógico e o Caderno de Plano de Aula, de apoio ao professor, e a Plataforma Digital, com conteúdos e atividades para uso pelos alunos via tablet. O Synapse também conta com os Materiais de Apoio Pedagógico – MAP, que são recursos lúdicos para uso em sala de aula pelo professor.

A metodologia foi desenvolvida por um período de 5 anos (2010-2015). Durante os três anos seguintes testamos e validamos o modelo de escala (replacação) e hoje o Synapse já beneficiou professores e alunos de 27 municípios, de 4 estados brasileiros.

## INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE EI
- TAG
- HB
- NHAM
- ARTE NATURALISTA
- CLOC
- LILO
- TOM
- TOM-CON



## NÚMEROS DO PROJETO

- Em 2021: 330 professores e 6600 alunos;
- Desde o início do projeto (2010): 1705 professores e 34100 alunos;

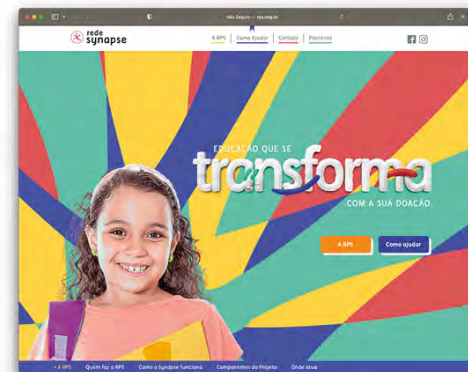
## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Consolidar a Rede de Professores Synapse (RPS), para possibilitar escala e sustentabilidade, numa perspectiva de autonomia e de longo prazo

## REDE DE PROFESSORES SYNAPSE (RPS)

Criada em meados de 2019, a Rede de Professores Synapse (RPS) é uma iniciativa empreendedora dos professores e professoras alfabetizadoras que utilizam a Tecnologia Social Synapse, a fim de promover uma alfabetização de qualidade para todas as crianças, numa perspectiva de longo prazo, buscando minimizar o problema de descontinuidade das ações em políticas públicas.

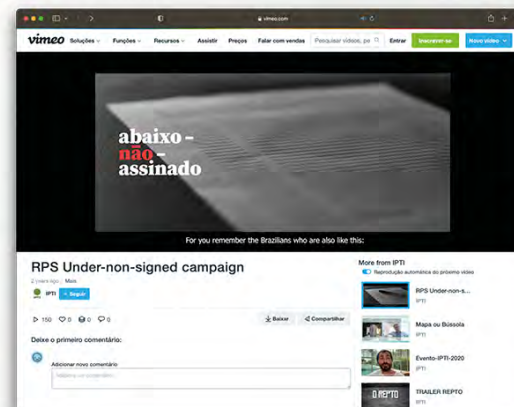
[www.rps.org.br](http://www.rps.org.br)



Com o objetivo de ser a principal referência nacional em alfabetização até 2025, a RPS se constituiu como um corpo de professores comprometidos que constrói, aplica, avalia e aperfeiçoa continuamente uma metodologia inovadora e adequada à realidade da educação do Brasil.

Numa parceria para chamar a atenção da sociedade brasileira para a causa da alfabetização e para o esforço dos professores e professoras das escolas públicas, o IPTI, a Rede Synapse e a agência de publicidade Artplan criaram (2020) a campanha "Abaixo Não-Assinado", que deve ganhar nova força a partir de 2023.

<https://vimeo.com/466006573>







# synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL

A Tecnologia Social Synapse Educação Infantil (Synapse EI) tem por objetivo oferecer uma educação infantil de qualidade, com especial ênfase no desenvolvimento das habilidades cognitivas e não cognitivas das crianças e em total alinhamento com a Tecnologia Social Synapse.

Todo o processo de construção contou com a participação de professoras de educação infantil de 6 escolas de Santa Luzia do Itanhê e consumiu 4 anos de desenvolvimento, validação e sistematização (2018 a 2021).

Os recursos pedagógicos gerados neste processo são o Caderno Pedagógico e de Planejamento, quatro Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil - MAPEI's, e o desenvolvimento de uma Rede de Contato para a comunidade escolar, composta por revistas digitais e um canal na plataforma YouTube.



## baú sensorial



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE
- TAG
- HB
- NHAM
- ARTE NATURALISTA
- CLOC
- TOM
- TOM-CON



### NÚMEROS DO PROJETO



- Em 2021: 58 professores e 519 alunos;
- Desde o início do projeto (2018): 58 professores e 519 alunos

### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Testar o modelo de escalabilidade, replicando o Synapse EI em escolas de outros municípios sergipanos.



# tag\*

Tecnologia de Apoio à Gestão

O TAG é um sistema computacional inicialmente desenvolvido para apoio à gestão escolar, com especial foco em pequenos municípios que ainda não possuem sistemas informatizados de gerenciamento de informações. Uma vez implantado, o uso do TAG pelos municípios é gratuito e o sistema está atualmente presente em **17 MUNICÍPIOS NOS ESTADOS DE SERGIPE E DO MARANHÃO, COM MAIS DE 100 MIL ALUNOS NA SUA BASE DE DADOS.**

O TAG proporciona mais praticidade e rapidez nas matrículas, cadastro dos alunos e professores, notas, frequência, controle da merenda, planos de aulas, geração de entrega mais eficiente de documentos, organização de relatórios e apoio à gestão do Bolsa Família, além de ser integrado com o Sistema EducaCenso, do MEC. É uma ferramenta completa para escolas e, atualmente, é o único sistema reconhecido pelo Ministério da Educação (MEC) como Tecnologia Educacional, na área de gestão escolar.



Aos poucos o TAG tem incluído funcionalidades da Saúde e da Assistência Social dos municípios, na perspectiva de que em breve os gestores municipais e a comunidade local tenha acesso a uma plataforma integrada, com dados das 3 áreas essenciais e diretamente relacionadas ao desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes. Neste sentido, o IPTI também tem colocado esforços no desenvolvimento de uma versão móvel, para facilitar o acesso e uso pleno do sistema.

## TAG NA SAÚDE E NA ASSISTÊNCIA SOCIAL

A Tecnologia Social TAG vem ampliando suas funcionalidades, com foco em integrar dados da saúde e da assistência social numa mesma base, possibilitando, desta forma, estabelecer correlações e ter maior eficácia como ferramenta de apoio à tomada de decisão.

Na saúde, temos atualmente a versão Hb do TAG, que possibilita monitorar toda 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 gestão informatizada do Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), possibilitando o gerenciamento das informações das famílias referenciadas do município e dos atendimentos realizados diariamente no CRAS. Além disso, foram desenvolvidos módulos de gestão informatizada das atividades do Conselho Tutelar e do Conselho Municipal do Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA)

## INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- HB
- NHAM
- CLOC
- TOM
- TOM-CON

## NÚMEROS DO PROJETO



- Em 2021: 10 municípios; 420 escolas e 30680 alunos na base de dados;
- Desde o início do projeto: 27 municípios; 618 escolas e +130000 alunos na base de dados;

## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Desenvolver uma nova versão do TAG, incluindo acesso móvel completo;
- Consolidar o modelo de escala, reaplicando o TAG em novos municípios e novos estados brasileiros;
- Aperfeiçoamento da integração entre educação, saúde e assistência social, visando a completa interoperabilidade dos dados relacionados ao desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes.



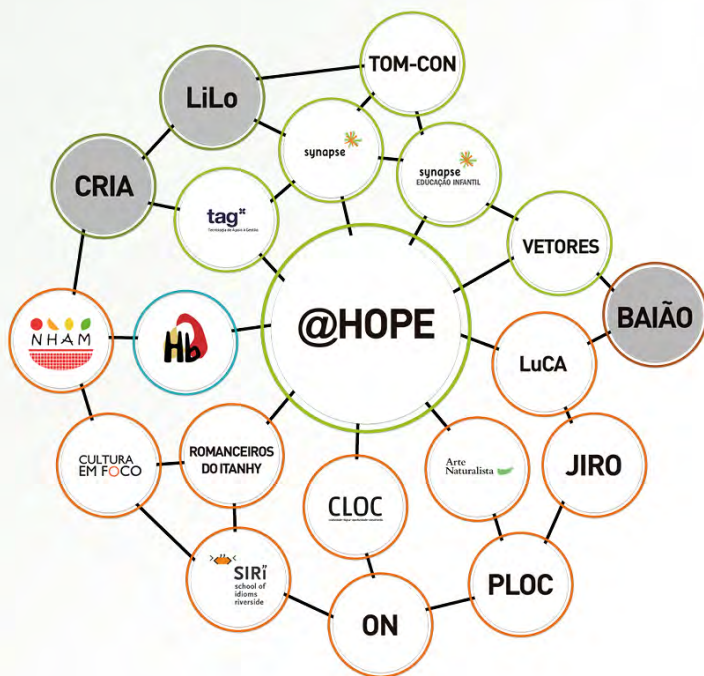
## @HOPE

ART & TECHNOLOGY FOR HEIGHTENED OPPORTUNITIES IN PUBLIC EDUCATION

@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".



A escola foi entregue à comunidade no final de 2021, na expectativa de começar a funcionar no ano letivo de 2022. As salas de aula ainda não ficaram prontas, mas para o ano letivo de 2022 a escola utilizará os espaços previstos para biblioteca e laboratórios como salas de aula temporárias. Nosso próximo desafio é concluir as salas de aula e equiparmos os laboratórios e biblioteca, para que finalmente a Escola dos Sonhos possa funcionar plenamente.





## Arte Naturalista

O Arte Naturalista é uma Tecnologia Social que combina artes visuais, em suas diversas possibilidades, com empreendedorismo e valorização do ecossistema local.

Para isso, os adolescentes participantes aprendem diversas técnicas de ilustração como aquarela, pontilhismo, grafite e pastel. O ponto de partida é a representação do manguezal, ampliando a visão dos alunos sobre este importante ecossistema e promovendo seu reconhecimento como patrimônio imaterial e como referencial estético que assegura identidade e competitividade ao trabalho realizado, além da promoção de consciência ambiental.

Os melhores alunos atuam como instrutores de artes visuais nas escolas municipais, de maneira que mais de 1.800 crianças e adolescentes já foram beneficiados pelo projeto, ao longo dos últimos anos, e o Arte Naturalista foi responsável pela criação do primeiro negócio em economia criativa no município, a Casa do Cacete (CDC), com foco em moda, design gráfico, entre outros.

Em 2021, quatro novas turmas foram iniciadas em diferentes povoados e foi dado início ao processo de intercâmbio com outras técnicas pensando na viabilidade de ampliar o escopo da CDC em novos produtos. Para isso, estabelecemos parceria com o artista Miro Dantas (@mirodantas), o que viabilizou a inclusão da arte digital, usando o software Procreate, usando iPad, e resultou na coleção Seres Imaginários, que será lançada em breve pela CDC.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



### CASA DO CACETE - CDC



[www.casadocacete.com](http://www.casadocacete.com)

[casadocacete.br](https://www.facebook.com/casadocacete.br)

[casadocacete](https://www.instagram.com/casadocacete)

[Casa do Cacete](#)

Em 2016, surgiu a Casa do Cacete, a primeira startup criada a partir de uma Tecnologia Social do IPTI, em Santa Luzia do Itanhý.

Formada por ilustradores capacitados pelo projeto Arte Naturalista, a Casa do Cacete realiza parcerias com marcas renomadas como Morena Rosa, Osklen e Insecta Shoes, e também residências artísticas inovadoras como os projetos Muralista e Seres Imaginários.



### NÚMEROS DO PROJETO



- Em 2021: 55 alunos;
- Desde o início do projeto (2012): 1871 alunos.

### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Focar as formações em animação gráfica
- Atrair empresas do setor de animação e games para parcerias



# CLOC

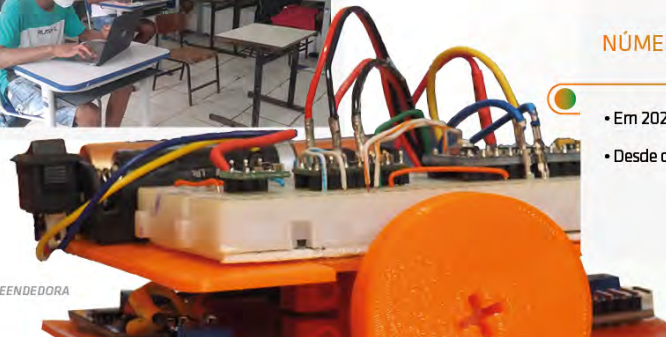
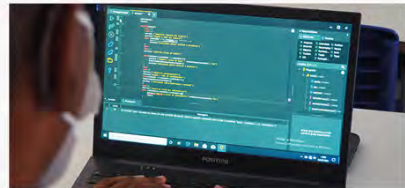
criatividade—lógica—oportunidade—crescimento

O CLOC (Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento) tem como objetivo selecionar adolescentes talentosos e oferecer formação em programação e robótica, na perspectiva de fomentar um polo local de TI e também de contribuir com as demais Tecnologias Sociais, que requeiram sistemas informatizados.

O ponto de partida é a estruturação de um núcleo altamente qualificado de programação e a construção participativa de uma metodologia que possibilite este grupo de atuar como instrutores de programação e de robótica nas escolas municipais, de forma sustentável, além de promover novos negócios em TI.

O projeto teve início em 2013 e ao longo destes anos já ofereceu formação em programação e robóticas, em diversos níveis de complexidade, a mais de 1.200 crianças e adolescentes, de diversos povoados de Santa Luzia do Itanhý, sempre com os melhores alunos de uma turma atuando como reprodutores do conhecimento para as turmas mais novas, num modelo que combina escalabilidade, inspiração e empatia.

Em 2021 conseguimos retomar as atividades do CLOC, após a paralisação em 2020 por conta da pandemia da Covid-19. Mais de 80 alunos concluíram a formação, em seus diversos níveis, ao mesmo tempo que alunos mais avançados desenvolveram aplicativos para empresas e outras tecnologias e criaram kits de robótica para contribuir com a Tecnologia Synapse, principalmente no ensino da Matemática Básica.



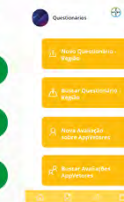
## CITI<sup>2</sup>

Em 2019, surgiu a CITI<sup>2</sup> (Centro Integrado de Tecnologia da Informação do Itanhý), uma startup de ensino de programação e robótica e de desenvolvimento de sistemas computacionais, criada por alunos das três primeiras turmas do CLOC e com sede em Santa Luzia do Itanhý.

A CITI<sup>2</sup> também se tornou uma parceria estratégica do IPTI no apoio ao desenvolvimento de sistemas computacionais relacionados a outras Tecnologias Sociais desenvolvidas pela organização, como os aplicativos CLIC (projeto Vetores) e JIRO (projeto JIRO) e aplicativos e funcionalidades referentes à gestão de alimentos para os projetos TAG e NHAM

### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- TAG
- NHAM
- HB
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- TOM-CON
- SIRI
- OFICINA DE NEGÓCIOS



### NÚMEROS DO PROJETO

- Em 2021: 102 alunos;
- Desde o início do projeto (2013): 1200 alunos.

www.citii.com.br

@citii



### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Implantação da fábrica de ladrilho hidráulico;
- Reaplicação do conhecimento apreendido em 2021;
- Concepção e implantação de um modelo de negócios para a comercialização dos produtos e serviços gerados.



## LuCA LUZ, CÂMERA, AÇÃO

A Tecnologia Social LuCA tem foco em linguagem audiovisual, capacitando alunos do ensino fundamental na produção de curtas, séries e projetos educacionais.

A capacitação dos jovens de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhý acontece por meio de oficinas de técnicas de filmagem com câmeras digitais e celulares, de utilização de softwares de captação, de técnicas de edição, sonorização e finalização. O projeto também estimula prática empreendedora para que a técnica aprendida possa ser comercializada de maneira consciente e rentável.

Em 2021, ainda com as limitações da pandemia, foi iniciada a reaplicação na sede de Santa Luzia do Itanhý e nos povoados Crasto, Rua da Palha e Cajazeiras, resultando em 4 curtas-metragens e numa série de videoaulas sobre audiovisual para auxiliar as turmas de reaplicação. Em outubro o projeto contou com a participação de Anderson Craveiro, diretor de fotografia, na produção de um curta-metragem com roteiro construído pelos próprios alunos.

Em função das experiências acumuladas e olhando para as oportunidades de trabalho e renda, o IPTI decidiu concentrar esforços em Motion Graphics e, possivelmente, em animação 3D. De maneira experimental criamos neste ano uma turma com alunos de 11 a 14 anos que aprenderam sobre recursos que dão movimento ao design gráfico por meio da animação, mesclando conceitos de design e cinema.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

NHAM

HB

## VIXE FILMES

A Vixe Filmes é uma produtora em audiovisual criada por alunos do LuCA, atualmente responsável pela maior parte dos vídeos do IPTI e também por diversos projetos audiovisuais autorais, alguns deles com participação e premiação em festivais

- Filme da campanha “Abaixo Não-Assinado” <https://youtu.be/2L1KdkqA60M>



- Curta-metragem “O Repto” <https://vimeo.com/671931739>



Premiação e da indicação do festival internacional Premiação de “Melhor Desenho de Som”.

Festival de Cinema de Caruaru indicação deste curta-metragem para o festival internacional de cinema The Lift Off Sessions, no Reino Unido.



## NÚMEROS DO PROJETO



- 5 curtas-metragens produzidos, em formato documental, trabalhando temas e pessoas de Santa Luzia do Itanhý
- Em 2021: 80 alunos;
- Desde o início do projeto (2018): 120 alunos;

## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Focar as formações em animação gráfica;
- Atrair empresas do setor de animação e games.



# PLOC

PLOC é uma Tecnologia Social que visa dar oportunidades para jovens sensíveis à integração do som e arte, utilizando como ferramenta a paisagem sonora local para criar possibilidades de desenvolvimento cultural e econômico.

Na prática o projeto se realiza através de oficinas de registro, edição, produção e composição sonora e o objetivo central é que os alunos possam construir trilhas para filmes, games, entre outras possíveis iniciativas empreendedoras. Em 2019, iniciamos a reaplicação da metodologia na região, com sete instrutores que foram alunos da primeira fase do projeto.

Nos últimos dois anos, devido ao cenário de pandemia da Covid -19, a metodologia foi reformulada para formação à distância para que os jovens pudessem desenvolver atividades dentro de suas casas.

Mas em 2021 voltamos a ter atividades externas e focamos na captação sonora dos filmes produzidos pelo LuCA, num total de cinco curtas-metragens, e numa nova turma de reaplicação que foi aberta no povoado Cajazeiras, beneficiando 12 novos alunos.



## INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- SIRI
- JIRO



## NÚMEROS DO PROJETO



- Em 2021: 12 alunos;
- Desde o início do projeto (2015): 57 alunos .

## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Implantação do estúdio de produção sonora;
- Incubação do primeiro negócio diretamente derivado do PLOC .



## CULTURA EM FOCO

A Tecnologia Social Cultura em Foco associa design contemporâneo e técnicas artesanais, em um ciclo permanente de inovação, assim como aumento da competitividade, para agregar valor à produção artesanal e auxiliar na preservação dos saberes tradicionais brasileiros.

Numa primeira etapa do projeto o foco foi em comunidades de artesãos de Santa Luzia do Itanhê e de outros 5 municípios de Sergipe e Alagoas. Ao final, mais de 400 produtos foram criados e expostos em feiras nacionais e internacionais, e alguns deles podem ser vistos nos catálogos digitais.



Em 2021, o Cultura em Foco retorna as atividades agora focando em design e inovação associados com técnicas construtivas tradicionais e sustentáveis, também numa perspectiva de geração de trabalho e renda para comunidades. Mais especificamente, o projeto trabalhou com a produção de tijolo ecológico BTC, com painéis de Taipa de Mão e com saneamento ecológico via Jardim Bananeira, e em breve incluirá o ladrilho hidráulico e hortas escolares.

Numa segunda etapa do foco foi na integração do design, artesanato sergipano e turismo. Esta variação do projeto ganhou o nome Origine-SE e foram gerados diversos produtos artesanais que resgatam a identidade da cultura e regionalidade de Sergipe, potencializada nas técnicas genuinamente sergipanas.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

NHAM

OFICINA DE NEGÓCIOS

ARTE NATURALISTA



### NÚMEROS DO PROJETO



- Realização de 4 oficinas: edificações, tijolo BTC, taipa de mão modernizada e saneamento ecológico;
- Em 2021: 42 alunos;

### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Implantação da fábrica de ladrilho hidráulico;
- Reaplicação do conhecimento apreendido em 2021;
- Concepção e implantação de um modelo de negócios para a comercialização dos produtos e serviços gerados.



## ROMANCEIROS DO ITANHY

A Tecnologia Social Romanceiros do Itanhy tem como objetivo estimular a criatividade narrativa e o interesse pela literatura em crianças e adolescentes, através de atividades de contação de histórias e oficinas temáticas que promovam a construção dos seus próprios livros.

O projeto iniciado em 2017 com adolescentes de Santa Luzia do Itanhy proporcionou, no final de 2019, uma tarde de autógrafos para o lançamento da primeira produção literária. 7 adolescentes tiveram a oportunidade, junto com familiares e amigos, de expor seus livros e celebrar esse momento.

Em 2021, foi iniciado o projeto de Romanceiros do Itanhy - 1ª Infância com crianças de até 6 anos na escola Infantil Sítio do Pica Pau Amarelo em Santa Luzia do Itanhy. A ideia de estimular ainda mais cedo é benéfica para o desenvolvimento, aprendizagem e para expressão em outras etapas da vida.

O projeto contou com o apoio de dois adolescentes que passaram pela primeira turma do Romanceiros do Itanhy, que auxiliaram as crianças na escrita de suas histórias, ao passo que alunos do Arte Naturalista auxiliaram no estímulo à criatividade e na ilustração dos livros infantis.

No total são 20 livros que estão sendo finalizados, com lançamento previsto para o primeiro semestre de 2022.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

SYNAPSE EI

ARTE NATURALISTA

LUCA

OFICINA DE NEGÓCIOS



### NÚMEROS DO PROJETO



- Publicação de 20 livros;
- Em 2021: 40 alunos;
- Desde o início do projeto (2017): 87 alunos e 27 livros publicados.

### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Ampliar a faixa etária estimulando o interesse de mais crianças em literatura e produções de narrativa textuais e visuais
- Estimular a frequência na biblioteca Luminescência no povoado Crasto, que conta com precioso acervo de artes visuais e literatura infantil





## ON OFICINA DE NEGÓCIOS

A Oficina de Negócios (ON) é uma Tecnologia Social que trabalha desde a descoberta do potencial empreendedor e transformador do indivíduo até a consolidação de uma ideia de negócio, utilizando ferramentas para teste, validação e pitch final.

A ON é derivada das experiências acumuladas pela equipe do IPTI com a aplicação da metodologia do Pense Grande, da Fundação Telefônica Vivo, e dos jogos de educação financeira do Bank of America, ao longo dos anos de 2019 e 2020. Ao longo de 2021 incorporamos também a dimensão da inteligência emocional à metodologia integrada.

A equipe do projeto, incluindo 6 adolescentes de Santa Luzia do Itanhhy, produziu os recursos pedagógicos de reaplicação, através de um processo de intensa construção participativa por meio de encontros semanais. A cada encontro, novas atividades eram construídas levando em consideração os três pilares do ON: empreendedorismo, inteligência emocional e educação financeira.

Os resultados são a cartilha de reaplicação e três jogos de educação financeira com versões em português e inglês, adaptados pelos alunos da Tecnologia Social SIRI, que podem ser acessadas através do link: <https://www.ipti.org.br/projetos/on/>

Paralelo a tudo isso, reaplicadores do Oficina de Negócios atuaram ao longo de 2021 na formação dos micro empreendedores selecionados pela Tecnologia Social JIRO, com turmas específicas para empreender no setor de turismo.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

CLOC

LUCA

PLOC

SIRI

JIRO

ROMANCEIROS DO ITANHHY

SYNAPSE



### NÚMEROS DO PROJETO



- 16 propostas de negócios (pitches);
- 8 ideias selecionadas para mentoria;
- 6 alunos participantes da elaboração da cartilha de reaplicação.

### PRÓXIMOS DESAFIOS

- Reaplicação presencial da Cartilha construída em 2021, nos municípios de Santa Luzia do Itanhhy (SE) e Fortaleza (CE);
- Desenvolvimento do Nível 2 da cartilha, com foco na estruturação da ideia de negócio.



# SIRI

school of idioms riverside

A Tecnologia Social SIRI (School of Idioms Riverside) é focada no ensino de inglês para adolescentes e jovens de comunidade subestimadas, especialmente as localizadas distantes de grandes centros, valorizando a imaginação e interatividade, utilizando jogos educativos, e tendo como referência o dia a dia dos alunos.

Desde o início, em 2018, a metodologia do SIRI tem sido sistematizada e aprimorada continuamente, seja para torna-la mais adequada à realidade destas comunidades seja para possibilitar que os melhores alunos se transformem em professores de inglês básico nas escolas dos seus respectivos povoados.

Durante o período da Covid-19, adaptamos as atividades para plataformas online e focamos no processo colaborativo de construção da Cartilha de Reaplicação do SIRI, que tem servido de base para o material pedagógico de ensino de inglês utilizado no processo de escalabilidade. Em 2021, ainda no formato online, a Cartilha de Reaplicação foi finalizada e uma nova turma foi aberta com 35 alunos de diferentes povoados de Santa Luzia do Itanhá.

O formato online permitiu ainda que pudéssemos dar continuidade ao programa de intercâmbio de conversação com adolescentes de Nova York, voluntários do projeto, contribuindo para a habilidade de fala e pronúncia dos alunos avançados, através de conversas sobre assuntos variados, como cultura, política e sociedade.

Em 2021 a equipe do SIRI ampliou conexões com outras Tecnologias Sociais. No caso do ON a colaboração foi na finalização e tradução para o inglês dos jogos educativos em Inteligência Emocional e Educação Financeira, ao passo que a equipe do ON ajudou a equipe do SIRI no planejamento do futuro negócio social para ensino de inglês. No caso do JIRO, a equipe do SIRI criou e aplicou um material de ensino de inglês especialmente voltado para o turismo de pequenos negócios.



## INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- CLOC
- LUCA
- PLOC
- SIRI
- JIRO

## NÚMEROS DO PROJETO

- Em 2021: 35 alunos;
- Desde o início do projeto (2018): 250



## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Consolidar o uso da Cartilha de Reaplicação com materiais de apoio em formato presencial;
- Criação de negócio social na área de ensino de idiomas, focado em comunidades remotas e com dificuldade de acesso às tecnologias digitais.



# JIRO

Jornadas Integradas por Rotas Originais

Jiro é uma Tecnologia Social voltada a 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 que caracterizam a riqueza cultural e carregam a história das comunidades e regiões envolvidas

O projeto teve início em 2021, abrangendo as cidades de Indiaroba, Santa Luzia do Itanhy, Estância e Barra dos Coqueiros, e beneficiou 24 pequenos negócios (novos e existentes).

Cada micro empreendedor beneficiado recebeu formação em audiovisual, formação em inglês básico, oficinas de narrativas e formação em empreendedorismo e educação financeira, através das Tecnologias Sociais LuCA, SIRI, Romanceiros do Itanhy e Oficina de Negócios, respectivamente.

Os primeiros produtos e serviços do JIRO estão disponíveis através do site do projeto, cujo desenvolvimento contou com o apoio dos alunos da Tecnologia Social CLOC.

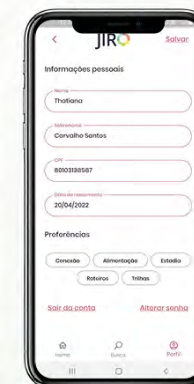
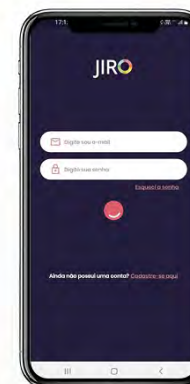
[www.jiroturismo.com](http://www.jiroturismo.com)

Em breve vamos lançar um aplicativo para facilitar o acesso dos turistas a todos os produtos e serviços do ecossistema JIRO, incluindo as possibilidades de roteirização, reserva, pagamento e compra dos produtos associados.



## INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- PLQC
- SIRI
- ROMANCEIROS DO ITANHY



## NÚMEROS DO PROJETO

- 24 pequenos negócios beneficiados.



## PRÓXIMOS DESAFIOS

- Finalizar o aplicativo para apresentação e comercialização dos serviços e produtos;
- Integrar serviços e produtos, criando uma rede entre os micro empreendedores JIRO;
- Aperfeiçoamento dos serviços de alimentos, meios de hospedagem, roteirização e condução local, a fim de melhorar a experiência de viagem do usuário;
- Reaplicar o JIRO em outras regiões de Sergipe e de outros estados.





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.

O Hb é uma Tecnologia Social para diagnóstico e tratamento da anemia ferropriva nas escolas. A tecnologia foi construída em parceria com técnicos das Secretarias Municipais de Educação e Saúde de Santa Luzia do Itanhê e consegue atingir eficácia superior a 80% na redução dos casos. Em 2013, o Hb ganhou o prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologias Sociais e já foi replicado em 2 municípios de Sergipe e do Amazonas.



A IMAGEM ILUSTRA COMO FUNCIONARÁ  
ESTA NOVA PLATAFORMA DE TESTE.



Inicialmente o Hb utilizava o hemoglobímetro Agabê, desenvolvido no Brasil por uma empresa parceira (Exa-M), com características importantes como baixo custo, portabilidade, simplicidade para operar e robustez. Mas em 2018 a empresa parou de fornecer o equipamento e tivemos que buscar uma alternativa.

Numa parceria com o Instituto de Química de São Carlos (IQSC/USP) e com a Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), estamos desenvolvendo uma nova plataforma de teste rápido, baseada na metodologia  $\mu$ PAD (microfluidic paper-based analytical devices). Esta tecnologia terá custo ainda mais baixo, não gerará resíduo para descarte no meio ambiente e, além disso, iremos incluir o teste da taxa de ferritina no sangue, para podermos planejar e atuar na prevenção da anemia, a partir de evidências.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS  
TECNOLOGIAS SOCIAIS DO  
MODELO THE HUMAN PROJECT

- NHAM
- TAG
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- LILO
- CLOC
- TOM

NÚMEROS DO PROJETO



- Municípios: 3
- Estados: 2
- Alunos atendidos: 7.800

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Concluir e validar a nova plataforma de teste rápido para a taxa de hemoglobina e ferritina;
- Reduzir o problema da reincidência da anemia ferropriva, após o tratamento.





O NHAM – Nutrition for a Healthy and Appetizing Meal – é uma Tecnologia Social focada em promover segurança alimentar nas escolas, empregando ciência de dados, colocando as merendeiras e os agricultores familiares como principais protagonistas e integrando as Tecnologias Sociais Hb e TAG.

Com o Hb podemos avaliar todos os alunos das escolas, com relação à anemia ferropriva e o IMC (Índice de Massa Corporal), que nos permite identificar os alunos com desnutrição ou obesidade. Estas informações são armazenadas no banco de dados do TAG, que por sua vez permite gerenciar a frequência dos alunos, entrada e saída dos produtos da merenda escolar e informações sobre os pais dos alunos, especialmente histórico de diabetes e hipertensão.

Com estas informações é possível informar às merendeiras quantos alunos estão na escola, quais grupos de alunos requerem um cardápio diferenciado e avaliações periódicas podem monitorar a melhoria na saúde nutricional dos alunos. Por outro lado, o aplicativo do NHAM permite orientar na substituição de produtos dos cardápios elaborados previamente, no caso de falta de algum produto, assegurando o valor nutricional das refeições.

No caso dos agricultores familiares, o controle de entrada e saída dos alimentos possibilita criar previsões de compra de produtos e, com isso, orientar no planejamento do plantio. Além disso, o app do NHAM gerencia a entrega e o recebimento dos produtos da agricultura familiar na central da merenda escolar do município e no futuro possibilitará ao agricultor acompanhar a melhoria da segurança alimentar da escola para a qual ele fornece e também comercializar seus produtos para consumidores finais, aumentando sua renda, salientando que o NHAM também prevê um app de apoio logístico à comercialização e entrega



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- HB
- TAG
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- LILO
- CLOC
- TOM



Em 2021, em parceria com o sistema de gestão TAG, foi adicionado ao sistema o gerenciamento de estoque e consumo para evitar desperdício e auxiliar no planejamento do plantio. Também através do TAG, foi possível reunir o histórico de doença dos estudantes e, dessa forma, contribuir para elaboração de cardápios mais adequados.

A produção do aplicativo que conecta os agricultores familiares com as escolas contou com uma equipe especializada de Inteligência Artificial para o desenvolvimento de funcionalidades e teste com os usuários.

Em um ano de desenvolvimento, o projeto construiu um modelo preditivo capaz de sugerir cardápios e substituições de alimentos mais adequados, com base no controle de estoque das escolas, contribuindo para, a partir do TAG, enviar informações da demanda escolar para o App dos agricultores e estes poderão ter um planejamento do plantio de forma a atender a necessidade escolar.

Parte fundamental no processo de construção da Tecnologia é a participação das merendeiras, que cumprem papel de educadora em alimentação e nutrição. A criação do vínculo aconteceu nas escolas piloto através da realização de encontros quinzenais e oficinas, trocas de experiências que permitiu a elaboração de cardápio escolar adaptável.



NÚMEROS DO PROJETO

- Escolas: 3
- Merendeiras: 5
- Cerca de 500 beneficiados entre estudantes e agricultores



PRÓXIMOS DESAFIOS

- Produzir livro de receitas da merenda escolar de SLI com co-autoria das merendeiras;
- Implantar mecanismo de logística de entrega dos alimentos pelos agricultores;
- Implantar modelo de comercialização direta dos produtos para clientes finais, de modo a contribuir com a renda dos pequenos agricultores.



## VETORES

### TECNOLOGIA DE APOIO AO MONITORAMENTO E VIGILÂNCIA EPIDEMIOLÓGICA

O projeto Vetores tem por objetivo construir uma Tecnologia Social que contribua para o controle de vetores causadores de doenças epidemiológicas, com especial foco no Aedes Aegypti, transmissor da Zika, Chikungunya e Dengue, através do engajamento e da mobilização das comunidades no monitoramento e combate aos focos destes vetores.

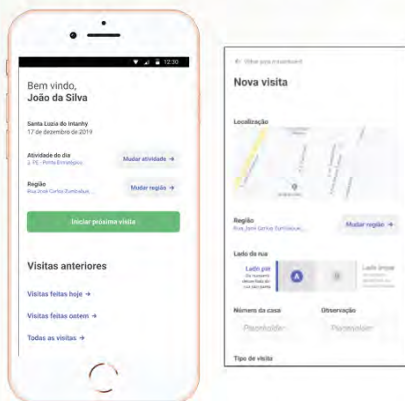
Essa tecnologia é baseada em um aplicativo para dispositivos móveis, que possibilita o registro georreferenciado de focos de vetores e das atitudes dos membros da comunidade na destruição destes focos, associando estratégias de games para estimular a participação das pessoas. Este aplicativo ganhou o nome de CLIC e já tem versões disponíveis para download nas lojas da Apple e Google.

O referido aplicativo incorpora informações relacionadas às condições de desenvolvimento e proliferação desses vetores (dados pluviométricos, temperatura, tipo de solo, índices em anos anteriores, entre outros) e, futuramente, incorporará modelos preditivos para alertar as comunidades e apoiar gestores públicos em tomadas de decisão mais eficazes para minimizar ou evitar a incidência do problema.

Em 2020, em parceria com agentes de saúde do município de Santa Luzia do Itanh, o projeto Vetores desenvolveu 3 versões do CLIC para diferentes atores:

### CLIC – AGENTE DE ENDEMIAS

O App substitui as antigas planilhas de papel, utilizadas em campo para controle e acompanhamento da visita domiciliar. Além disso, é compatível com sistemas de gestão de saúde, como o SisPND e o DataSUS. Em 2020, lançamos a primeira versão teste do app no Google Play Store, disponível para download em dispositivos Android.



### INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

CLOC

### CLIC – COMUNIDADE

Desenvolvido para promover a adesão das comunidades no combate aos vetores de doenças como Dengue, Zika, Chikungunya e Esquistossomose, através de uma experiência gamificada, baseada em um sistema de pontos e recompensas por ações de combate.

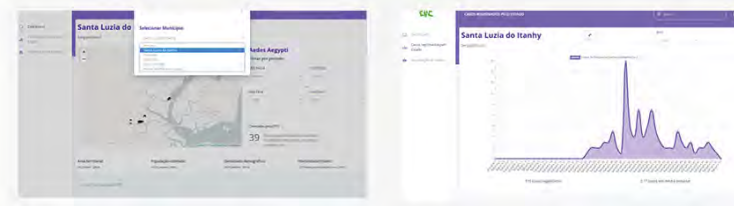
Reunimos uma equipe multidisciplinar, composta por desenvolvedores de softwares e aplicativos, designers, equipe de projetos e representantes da comunidade de Santa Luzia, para desenvolver uma primeira versão do App, baseada no registro fotográfico e georreferenciamento de zonas propensas à presença de focos e à reprodução de vetores. Essa versão foi publicada no Google Play Store e Apple Store e, ao longo do ano, o App passou por vários ciclos de testes com a comunidade.

Para auxiliar na divulgação do App CLIC – Comunidade, construímos o episódio “A Comunidade Contra-Ataca”, da revista em quadrinhos “Guerra nas Arterias”, com foco nos vetores de doenças infecciosas e orientações para a comunidade combater e prevenir a disseminação desses transmissores. Além disso, fizemos uma parceria com a agência de publicidade ArtPlan para a melhoria das interfaces do aplicativo e para planejarmos estratégias de ampliação do engajamento das comunidades.



### 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, SisPND 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.







EVENTO ANUAL (GLOBAL) DO IPTI 2021

O Evento Anual do IPTI de 2021 foi realizado no The Loeb Boathouse, em Nova York, no dia 4 de outubro, e reuniu pessoas que acreditam na nossa missão, visão e valores pautados no desenvolvimento humano. O foco da edição de 2021 foi sobre a urgência de enfrentarmos o problema da armadilha da pobreza e como o modelo que estamos construindo em Santa Luzia do Itanhy tem mostrado que é possível superarmos este problema, quando colocamos a comunidade como protagonista da mudança, numa perspectiva de longo prazo, estruturada na formação de capital humano.



ORNARE





IPTI

EVENTO IPTI EM SÃO PAULO

O jantar de 2021 na cidade de São Paulo ocorreu no dia 8 de novembro e também teve como foco objetivo a urgência na união de todos no combate ao problema da armadilha da pobreza. Neste evento tivemos a oportunidade de apresentar em mais detalhes o nosso modelo de promoção do desenvolvimento humano (The Human Project), com uma mostra de 2 dias sobre o modelo de algumas das principais Tecnologias Sociais que o compõem (Synapse, TAG, CLOC, Oficina de Negócios, NHAM e Vetores), com a presença de pessoas da comunidade de Santa Luzia do Itanhhy, que atuam diretamente nestas soluções.





## 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 Itanhý, 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 2021

---



FMDCA-SLI



ambev



Safra



SEDETEC  
SECRETARIA DE ESTADO  
DO DESENVOLVIMENTO  
ECONÔMICO E DA  
CIÊNCIA E TECNOLOGIA

MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E INOVAÇÕES





## DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área de Conhecimento	Período do Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2020	Fonte de Recursos	
		2019	2021			Público	Privado
<b>PROJETOS</b>							
Legados na Educação do Maranhão	Educação	2019	2021	R\$ 131.73,00	R\$ 120.811,96	-	100%
Pense Grande - Formação Empreendedora	Economia Criativa e Educação	2020	2021	R\$ 200.000,00	-	-	100%
Arte Naturalista - Novas Linguagens	Economia Criativa	2019	2021	R\$ 220.000,00	R\$ 184.000,00	-	100%
Synapse - Ceará	Educação	2018	2020	R\$ 354.724,13	-	-	100%
Convênio 892115/2019	Economia Criativa	2019	2021	R\$ 500.000,00	-	100%	-
Convênio 898364/2020	Economia Criativa e Educação	2019	2021	R\$ 510.000,00	-	100%	-
Convênio 898821/2020	Economia Criativa e Educação	2019	2021	R\$ 1.534.000,00	-	100%	-
Criança Esperança	Educação	2020	2021	R\$ 159.040,00	R\$ 114.508,80	-	100%
Educação Infantil - Fase 3	Educação	2020	2022	R\$ 280.000,00	-	-	100%
Synapse Laranjeiras	Educação	2020	2023	R\$ 3.799.516,88	R\$ 871.964,89	-	100%
LuCA	Economia Criativa	2020	2020	R\$ 212.000,00	R\$ 52.000,00	-	100%
Luca FBB	Economia Criativa	2019	2022	R\$ 289.732,36	R\$ 171.772,79	-	100%
Projeto Synapse 20578 - FBB	Educação	2020	2023	R\$ 482.513,34	R\$ 99.749,20	-	100%
Segurança Alimentar nas Escolas (SAE)	Saúde	2020	2020	R\$ 367.200,00	-	-	100%
Cloc - Inteligência Artificial	Economia Criativa e Educação	2020	2020	R\$ 140.000,00	R\$ 36.000,00	-	100%
Vetores	Saúde	2020	2021	R\$ 1.019.330,00	-	-	100%
Siri	Educação	2020	2022	R\$ 59.200,00	R\$ 59.200,00	-	100%
Cria	Saúde	2020	2023	R\$ 369.112,00	R\$ 176.843,93	-	100%
Tag no Maranhão	Saúde	2020	2021	R\$ 64.146,00	R\$ 64.146,00	-	100%
<b>CONTRATO DE GESTÃO</b>							
Contrato de Gestão 01/2021	P&D	2021	2026	R\$ 2.993.935,20	R\$ 450.000,00	100%	-
<b>DOAÇÕES</b>			2020				
Pessoa Física e Jurídica	-	-	-	-	R\$ 699.250,63	-	100%
Bens	-	-	-	-	R\$ 84.455,00	-	100%
<b>SERVICIOS</b>							
-	-	-	-	-	100%	-	-
<b>PRÊMIO</b>							
-	-	-	-	-	-	-	-

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



**SANTA LUZIA DO ITANHY**

**Saulo Barreto**  
**+55 (79) 98843-2171**  
**saulo@ipti.org.br**

**LONDRES**

**Servane Wentzel**  
**+44 7952-162795**  
**ipti-uk@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**

**SÃO PAULO**

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

**Ana Carolina Gonçalves de Oliveira Ferreira**  
**+55 (11) 96434-8825**  
**ipti-sp@ipti.org.br**

**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**



**IPTI**

**INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO**