



INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

IPTI

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

2017-2018



ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	04
IPTI E O GOVERNO DE SERGIPE	06
TECNOLOGIAS SOCIAIS DO IPTI	
<i>Para Educação Básica</i>	
• PROJETO SOMOS	10
• SYNAPSE	12
• TAG	16
• TOM	18
• ELO	19
• LILO	20
• SYNAPSE - EDUCAÇÃO INFANTIL	24
• TOM-CON	25
• @HOPE	26
<i>Para Saúde</i>	
• HB	28
<i>Para Educação Empreendedora</i>	
• ARTE NATURALISTA	30
• ROMANCEIROS DO ITANHY	36
• BAIÃO	38
• CLOC	40
• PLOC	42
• LUCA	44
• SIRI	46
• CULTURA EM FOCO	48
EVENTOS NYC	52
BIBLIOTECA LUMINESCÊNCIA	54
PARCEIROS	56
DEMONSTRATIVO FINANCEIRO	58



ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARA DESENVOLVER AS COMUNIDADES

O Instituto de Pesquisas em Tecnologia e Inovação (IPTI) é uma instituição de Arte, Ciência e Tecnologia, sem fins lucrativos, que busca gerar inovações tecnológicas capazes de promover o desenvolvimento humano, a partir da criação de Tecnologias Sociais com foco nas áreas de Educação Básica e Educação Empreendedora, mas considerando temas de Saúde que contribuam com o bem-estar das pessoas.

O IPTI começou a dar seus primeiros passos em outubro de 2003 na cidade de São Paulo. Em 2009, a organização decide mudar sua sede para Santa Luzia do Itanhy, sul de Sergipe, um dos municípios mais pobres do Brasil, para, junto à comunidade local, gerar soluções que sejam eficazes em contextos de extrema vulnerabilidade e que sejam sustentáveis e com potencial de escala.

Santa Luzia do Itanhy é nossa incubadora global de Tecnologias Sociais, onde inicialmente concebemos, desenvolvemos e aprimoramos soluções inovadoras, que podem ser reaplicadas em diferentes regiões do Brasil e do mundo.

MISSÃO

Promover desenvolvimento humano construindo soluções inovadoras, com potencial de escala, para problemas sociais, por meio de metodologias que associam Arte, Ciência e Tecnologia, em colaboração com as comunidades.

VISÃO

Ser um centro de referência mundial em soluções que realmente melhorem as condições de vida das comunidades.

VALORES

- Raízes locais para articulação global;
- Compromisso com a inovação;
- Poética de diferença;
- Dinâmica visível e invisível;
- Empatia;
- Confiança, perseverança e superação.



BRASIL

MAS COMO TUDO ISSO FUNCIONA?

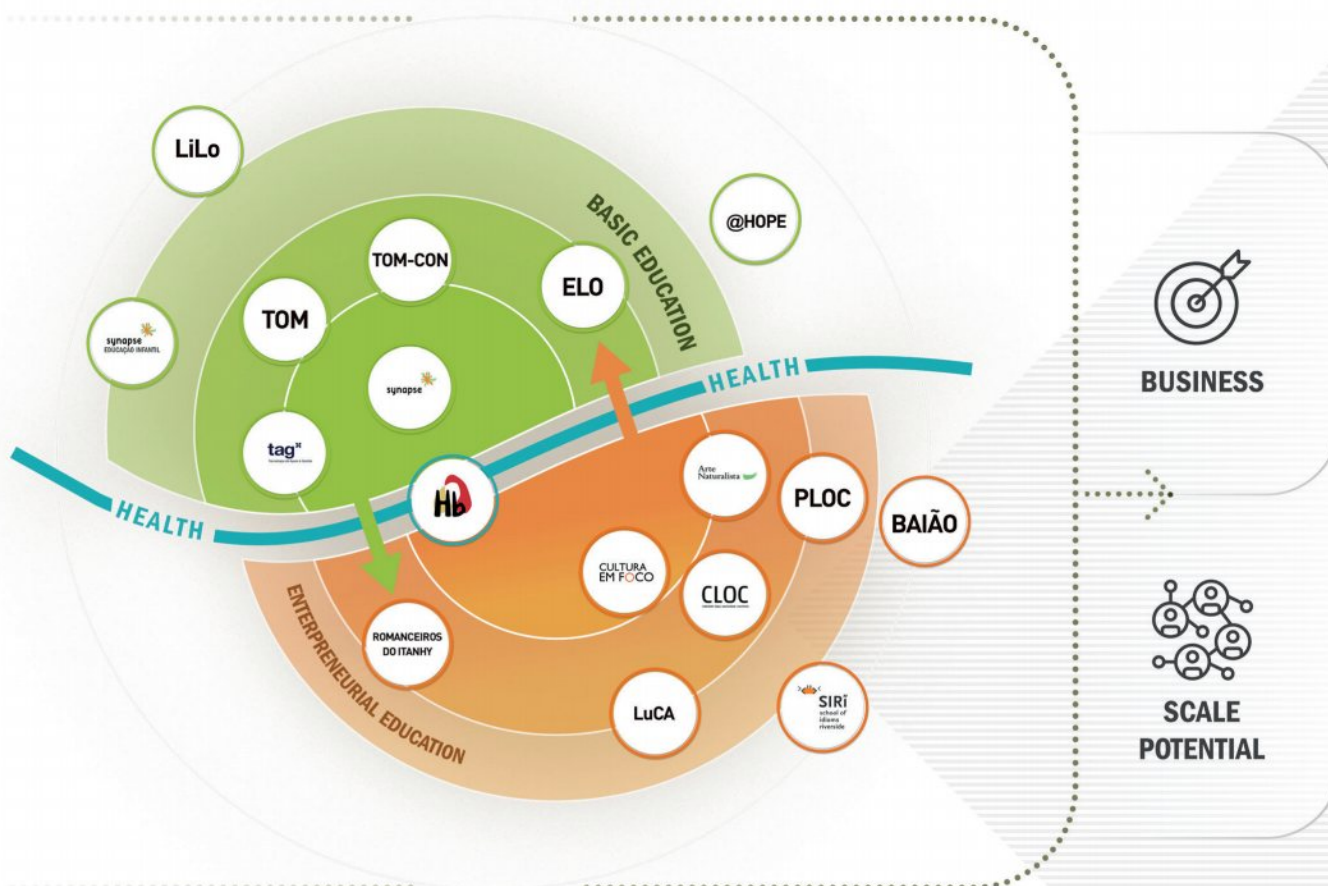
O IPTI atua sempre respeitando e valorizando o patrimônio imaterial de cada região, e entende que a construção coletiva de conhecimento tem um grande poder de gerar soluções para os diversos problemas nas comunidades onde seu trabalho é desenvolvido.

Sendo assim, cada projeto nasce de uma necessidade social real, sempre baseada no compromisso com a inovação, eficácia e escalabilidade. Tudo é planejado para funcionar de forma sistêmica, ou seja, além de retornar para a comunidade, os resultados devem se encaixar às necessidades de outras Tecnologias Sociais desenvolvidas pelo IPTI. E mais, os projetos são conduzidos para que, a certa altura, possam ser transformados em negócios sociais para viabilizar escalabilidade e sustentabilidade.

MODELO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO DO IPTI

O IPTI acredita que a união da arte, da ciência e da tecnologia, em uma atuação conjunta com a sociedade, transforma a educação, estimula o protagonismo juvenil e amplia a visão empreendedora na sociedade, oferecendo uma nova oportunidade de vida. Desenvolvemos soluções inovadoras eficazes, escaláveis e orientadas a negócios, visando assegurar sustentabilidade.

Atualmente nosso modelo engloba 17 tecnologias sociais, atuando de maneira sistêmica e evolutiva, sendo 9 em desenvolvimento e 8 em fase de escalabilidade e sustentabilidade, beneficiando comunidades em 33 municípios, de 6 estados brasileiros.





IPTI

EO GOVERNO DE SERGIPE

NOVAS IDEIAS PARA REDUZIR
AS DESIGUALDADES E GERAR
DESENVOLVIMENTO SOCIAL.

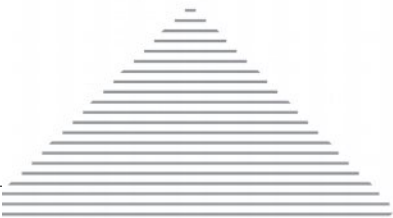




Foto por: biggdomax.net



O Governo de Sergipe acredita na ciência, tecnologia e inovação como pilares do desenvolvimento econômico. Para nós, que compomos o Governo, a inovação é uma opção para remodelar realidades sociais, que se constituem em grandes desafios às iniciativas governamentais, voltadas para confrontar realidades regionais adversas.

Alicerçada nessa crença, a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico, da Ciência e Tecnologia (SEDETEC) tem apoiado projetos estratégicos, cujas ações são implementadas com base em Tecnologias Sociais inovadoras. Esse é o compromisso firmado na missão da pasta, principalmente no sentido de remodelar as vertentes social, econômica e produtiva dos territórios sergipanos mais desfavorecidos. Para nós, a ciência, a Tecnologia Social e a inovação serão sempre ferramentas de transformação.

Por fim, acreditamos que a implementação de projetos de grande impacto social requer parceiros estratégicos. Neste contexto, está o Instituto de Pesquisas em Tecnologia e Inovação (IPTI), cuja contribuição tem se caracterizado como oportuna e decisiva na viabilização de alternativas criativas para um modelo de desenvolvimento econômico que impacta de forma determinante a vida social das regiões em que está inserido.

JOSÉ AUGUSTO PEREIRA DE CARVALHO

SECRETÁRIO DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E
DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA



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



Tecnologias Sociais do IPTI

- **TECNOLOGIAS SOCIAIS
PARA EDUCAÇÃO BÁSICA**
- **TECNOLOGIAS SOCIAIS
PARA SAÚDE**
- **TECNOLOGIAS SOCIAIS
PARA EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA**

NAS PRÓXIMAS PÁGINAS,
ACOMPANHE A EVOLUÇÃO
DOS NOSSOS PROJETOS.



PROJETO SOMOS (+)

PROJETO SOMOS

Tecnologia e Inovação a favor da educação, idealizadas por quem conhece a realidade do ensino público e tem capacidade de levá-las cada vez mais longe.

Quatro Tecnologias Sociais, um só objetivo: transformar a educação pública com a participação de todos, inclusive a sua.



CONHEÇA A ESSÊNCIA DAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO IPTI QUE SE INTEGRAM NO SOMOS:

Synapse

Metodologia pedagógica que agrega o conhecimento das neurociências com experiências em sala de aula de professores de escolas públicas e cujo objetivo é melhorar o ensino e o aprendizado de português e matemática nas séries iniciais do ensino fundamental.

Sistema computacional para gestão escolar que facilita as tarefas administrativas da escola. O TAG emite os principais relatórios, é integrado ao Educacenso (censo escolar) e funciona on-line e off-line, com sincronização, possibilitando integrar também as unidades rurais e escolas em locais com difícil acesso à internet.

TAG

TOM

Construção participativa de processos de gestão pela qualidade na escola com o objetivo de melhorar a realidade escolar e contribuir para a melhoria no desempenho dos alunos, professores e funcionários.

Esta Tecnologia Social tem como objetivo melhorar a relação entre família e escola através de ações integradas de mediação para resolução de conflitos e de valorização da educação e do conhecimento perante a comunidade.

ELO



synapse

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

O início do desenvolvimento desta Tecnologia Social foi em 2010 e se estendeu até o final de 2014, quando geramos a primeira versão eficaz e replicável do Synapse, composta por Caderno Pedagógico e Plano de Aula, Plataforma Digital e recursos lúdicos para uso em sala de aula (Materiais de Apoio Pedagógico – MAP). Todo este processo foi conduzido de maneira participativa, envolvendo equipe do IPTI e um grupo de professores de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy.

No final de 2015, uma parceria entre o IPTI e a Secretaria de Estado da Educação de Sergipe (SEED) possibilitou uma experiência de escalabilidade com a reaplicação do Synapse em todas as escolas municipais e estaduais de 13 municípios da região do Baixo São Francisco, no norte do Estado.

Em constante evolução, em 2017 o Synapse lançou o volume integrado do Ciclo de Alfabetização e dos Planos de Aula, e desenvolveu a nova versão da plataforma digital, Synapse Edu, voltada aos alunos. Em 2018, lançamos uma nova versão dos recursos pedagógicos do Synapse, incorporando contribuições de mais professores das escolas participantes e adequando ainda mais a tecnologia à realidade da escola pública de Sergipe.



COMPONENTES DA TECNOLOGIA SYNAPSE

- Caderno Pedagógico de apoio ao professor;
- Plano de Aula com caderno de apoio ao planejamento das aulas do professor, com foco nos objetivos pedagógicos da Matriz Synapse;
- Synapse Digital com conteúdos digitais de apoio à avaliação e a aprendizagem dos alunos;
- MAP – material de apoio pedagógico com recursos lúdicos, como TV à manivela, bingo, roleta, baralho etc.;
- App e Portal Web para os professores registrarem seus planos de aula e atividades e compartilharem com os demais professores.

NÚMEROS DO PROJETO

14 municípios;
130 escolas públicas;
364 professores;
7.037 alunos.





synapse



Sou professora em uma classe multiseriada, que atende do primeiro ao quarto ano do ensino fundamental, e sempre encontrei dificuldades para trabalhar com o material padrão, sem contextualização com a realidade em que vivem essas crianças. Sempre tive vontade de buscar formas que facilitassem o aprendizado destes alunos. Faço parte do Synapse desde que este projeto nasceu.

Quando o Synapse chegou para mim, me alegrei, porque percebi ali uma chance de produzir um conteúdo de ensino baseado na nossa experiência e realidade local. Fazer parte da construção de uma tecnologia que tem como objetivo ajudar professores no processo de ensino e os alunos no de aprendizado foi um divisor de águas na minha vida profissional. Hoje a minha prática é muito melhor, pois minha noção de planejamento aumentou e, além disso, usamos um material que funciona como matriz, para sinalizar as distorções dos resultados esperados, ferramenta importante que nos auxilia na busca da melhoria contínua dos nossos processos.

Tenho orgulho em fazer parte de um projeto que leva em consideração a realidade do aluno. O IPTI trouxe a possibilidade de fazer o mesmo trabalho só que com prática e resultados diferentes."

ALINE DOS SANTOS ARAÚJO

39 ANOS, PROFESSORA SYNAPSE NA EMEF EDMAR JOSÉ DA CRUZ, NO POVOADO PRIAPU, SANTA LUZIA DO ITANHY/SE





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.

Esta Tecnologia Social foi desenvolvida de maneira participativa, envolvendo pessoal administrativo de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy, funciona on-line e off-line, levando em conta as áreas rurais, sem acesso à Internet, e permite sincronização via pendrive e, em breve, via celular. O TAG fornece mais praticidade e rapidez nas matrículas, cadastro dos alunos e professores, 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, e SIAE, da SEED/SE.

Em 2015, o TAG foi selecionado pelo Ministério da Educação (MEC) para o Guia de Tecnologias Educacionais, um documento com recomendações de tecnologias para estados e municípios.

A partir da versão para gestão escolar, o TAG passou a ser ampliado para apoio também à gestão da informação das áreas de saúde e assistência social dos municípios.

TAG NA SAÚDE

Apoio à Tecnologia Social Hb, possibilitando monitorar toda a campanha de diagnóstico e combate à anemia ferropriva nas escolas, incluindo a identificação de problemas nutricionais, como obesidade e desnutrição entre os alunos.

TAG NA ASSISTÊNCIA SOCIAL

Módulo do TAG desenvolvido para o equipamento da assistência social, Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), possibilitando o gerenciamento das informações das famílias referenciadas do município e dos atendimentos realizados diariamente no CRAS.

NÚMEROS DO PROJETO

- 16 municípios;
- 185 escolas;
- Mais de 60.000 alunos na base de dados do TAG.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Expansão do uso da tecnologia para outros municípios de Sergipe e de outros estados brasileiros;
- Desenvolvimento de novas funcionalidades para assistência social e saúde;
- Utilização de elementos de inteligência artificial para melhoria da gestão dos dados e para apoio à tomada de decisão.

A screenshot of a web form titled 'Informações Pessoais'. It includes fields for 'Pasta', 'Arquivo', and 'Nº'. Below are date pickers for 'Data Entrada' and 'Data Desligamento'. The 'I - Nome' section has fields for 'Nome' and 'Apelido'. The 'Dados Pessoais' section includes 'Data de Nascimento', 'Nº Cadastro', 'NIS', 'RG', 'Data de Emissão', 'UF', 'SE', and 'Órgão Emissor'. There is also a checkbox for 'Deficiente Físico ou Mental?'. The bottom right shows a 'Privacidade' link.

**OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL**

1

ERADICAÇÃO
DA POBREZA

9

INDUSTRIA,
INOVACÃO E
INFRAESTRUTURA

10

REDUÇÃO DAS
DESGUALDADES

16

PAZ, JUSTIÇA
E INSTITUIÇÕES
FORTES

TOM

Em qualquer organização, a existência de processos de gestão eficazes potencializa o desempenho e possibilita o planejamento e a tomada de decisões com base em evidências. No caso da maioria das escolas públicas brasileiras, existem dificuldades de implantar processos de gestão por várias razões, seja a falta de formação adequada dos gestores ou até mesmo pela cultura brasileira avessa ao planejamento e gerenciamento de ações.

Dentre os principais desafios de gestão, estão aqueles relativos à comunicação e o acúmulo de funções sobre o gestor da escola, comprometendo o desempenho escolar como um todo.

Dentro dessa realidade, o IPTI tem desenvolvido a Tecnologia Social TOM, cujo objetivo é promover a melhoria continuada da gestão escolar.

As etapas de desenvolvimento do TOM são executadas em parceria com a gestão das escolas, e tem início no mapeamento dos processos, que, por sua vez, desencadeiam a produção do instrumento de autoavaliação da gestão escolar.

Em 2017, aperfeiçoamos o instrumento de diagnóstico do grau de maturidade em gestão das escolas, avançamos na definição de prioridades em cada escola por meio de atividades participativas e construímos as primeiras propostas de metodologias para solução de problemas. Ao longo de 2018, trabalhamos no desenvolvimento dos planos de ação das escolas que tiveram como problemas prioritários a inexistência ou a desatualização do Regimento Escolar e do PPP, e o desconhecimento desses documentos por parte da comunidade escolar, dos quais finalizamos a metodologia de construção do Regimento em uma escola de Santa Luzia do Itanhý. As demais ações estão em processo de desenvolvimento.



NÚMEROS DO PROJETO

- 6 diagnósticos de maturidade em gestão, sendo 1 por escola;
- 6 planos de ação voltados para problemas prioritários de gestão, sendo 1 por escola;
- 1 instrumento de autoavaliação do grau de maturidade em gestão escolar, já na sua segunda versão;
- 1 solução concebida (elaboração do Regimento Escolar de uma escola);
- 2 soluções em processo de construção (elaboração do PPP e estratégias de divulgação do Regimento Escolar finalizado).



ELO

A relação família-educação e família-escola é um dos grandes problemas que afetam o bem-estar nas unidades de ensino.

No diagnóstico realizado pelo IPTI e educadores junto às famílias de algumas escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy, foram observados problemas como baixa autoestima, desgaste psicológico, sentimento de impotência e falta de perspectiva. No caso das crianças, foram identificados problemas relacionados à saúde, comportamento, desempenho e afeto.

A Tecnologia Social ELO tem como objetivo melhorar a relação entre família e escola por meio de ações integradas de mediação para resolução de conflitos e de valorização da educação e do conhecimento perante a comunidade.

A PROPOSTA DESSA TECNOLOGIA ESTÁ ESTRUTURADA EM TRÊS PILARES:



NÚMEROS DO PROJETO

- Entre 2017 e 2018, avançamos com as premissas referentes à mediação entre escola e comunidade e o processo de aproximação das famílias através do projeto Ensinando em Comunidade, com destaque na atuação da Escola Municipal Raimundo Carvalho de Menezes, no povoado Rua da Palha.
- Este projeto teve que ser interrompido em meados de 2018 por conta de priorização definida pelo apoiador, mas esperamos retomá-lo em breve, recomeçando numa nova versão, já incorporando os aprendizados obtidos.

OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



LiLo LINGUAGEM E LÓGICA

Desde pequenos, estamos inseridos em um mundo onde utilizamos a Matemática informalmente, aprendendo a contar pequenos grupos de objetos com a família ou brincando com jogos que exigem raciocínio lógico e estratégias. A Matemática é fundamental em nossas vidas e se não trabalhada desde cedo, de forma divertida, pode ser a causa de grande parte das dificuldades enfrentadas no futuro, quando nos depararmos de forma mais complexa no Ensino Fundamental e Médio.

Pensando nisso, em meados de 2018 surgiu o LiLo – Linguagem e Lógica, projeto que propõe um ensino de matemática que respeita o desenvolvimento cognitivo, trocando a abstração da matemática por um caráter de contextualização, usando a linguagem para trabalhar a lógica da matemática nos primeiros anos do ensino fundamental.

A metodologia utilizada pelo LiLo conta com a aplicação de três elementos:

KIT DE APOIO PEDAGÓGICO

Construído em parceria com pedagogas de cinco escolas de Santa Luzia do Itanhy, o kit tem como finalidade a contextualização do ensino da matemática através de jogos e atividades interativas. Abordam os assuntos de algarismos, sistema de base 10, ordenação, noção de grandeza, operações básicas e o sistema monetário, ao mesmo tempo que traz uma discussão leve sobre a realidade socioeconômica do município.





GRUPO DE ESTUDOS VOLTADO PARA COMPETIÇÕES, COMO A OLIMPIÁDA BRASILEIRA DE MATEMÁTICA DAS ESCOLAS PÚBLICAS (OBMEP)

O grupo de estudos tem como objetivo o desenvolvimento de uma atmosfera que destaque os alunos de maior desempenho para empoderar o corpo estudantil através do exemplo e reconhecimento daqueles com maior aptidão. Foram selecionados 20 jovens que mais se destacaram em matemática na região, e, através do grupo de estudos, eles se preparam para chegar de forma competitiva nas Olimpíadas de Matemática.

PRODUÇÃO DE SÉRIE LIVE-ACTION

A série “1 Pé de Banana Nanica” será outro material de apoio ao ensino de matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ampliando e desencadeando situações de ensino-aprendizagem relacionadas ao processo de alfabetização da matemática de forma leve e sempre contextualizada.

A finalidade da série é chamar a atenção para o uso real da matemática no cotidiano e, com isso, estimular o interesse pela matéria. Serão abordados temas como contagem, noção de infinito, padrões, geometria, soma, subtração, frações, unidade de medida de distância, sistema monetário, responsabilidade financeira, fases da lua, calendário, notas musicais e o relógio.

Os 13 episódios para YouTube serão criados e produzidos exclusivamente por um núcleo de trabalho formado por adolescentes e jovens que desenvolveram suas habilidades em outros projetos do IPTI, como o PLOC, Romanceiros do Itanhy, Siri e LuCA. Este núcleo estabeleceu uma parceria entre as áreas de atuação e terá a oportunidade de realizar um produto audiovisual, colocando em prática atividades como roteiro, argumento, captação de som, trilha sonora, direção, fotografia e atuação.



A SÉRIE, PERSONAGENS E SUAS ESTÓRIAS

As estórias acontecem no pequeno povoado da Rua da Palha e os assuntos tratados pelos personagens são desdobramentos de vivências da vida rural de suas famílias e amigos: tarefas domésticas, brincadeiras, andanças pelo manguê e pela mata, que, em sua maioria, necessitam de raciocínio lógico e conhecimentos matemáticos para serem explorados. A narrativa da série se constrói pela associação entre educação e entretenimento, de forma que a resolução do conteúdo didático programado tenha um desfecho a cada episódio.



OBJETIVOS GERAIS DO LILO

- Desenvolver o interesse nos processos de ensino-aprendizagem ao criar um laço afetivo no uso da matemática;
- Oferecer material pedagógico adequado e diferenciado para o desenvolvimento da prática na sala de aula;
- Destacar e ampliar as possibilidades dos alunos com aptidão para matemática.

NÚMEROS DO PROJETO

- 440 alunos adolescentes e jovens beneficiados;
- 20 pedagogas beneficiadas.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Testar em sala de aula o protótipo criado;
- Promover a integração com a metodologia Synapse, no que se refere ao ensino e aprendizado de matemática;
- Produzir e divulgar os episódios da série "1 Pé de Banana Nanica".





synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL

O projeto Synapse Educação Infantil (Synapse EI), iniciado em meados de 2018, tem como objetivo construir uma Tecnologia Social voltada à melhoria da qualidade na educação infantil, a partir do desenvolvimento das habilidades cognitivas e não cognitivas, e colaborar com a formação de novas gerações de alunos mais preparados e em melhores condições de aprendizagem no ensino fundamental, em alinhamento com a Tecnologia Social Synapse.

A metodologia é baseada numa etapa inicial de mapeamento das principais dificuldades encontradas em sala de aula e elaboração do planejamento das atividades e sistematização da realidade educacional das escolas, num processo participativo, envolvendo os professores municipais. Na sequência, o que se pretende é implantar uma rotina de encontros de cocriação de planos de aula e atividades pedagógicas que, posteriormente, são validados em sala de aula e transformados no Caderno Pedagógico e no Plano de Aula da versão do Synapse para Educação Infantil.

Até dezembro de 2018, o projeto conseguiu realizar as visitas de mapeamento nas escolas e os encontros de formação em princípios da Pedagogia Waldorf, que ajudaram a definir a estratégia para as atividades a serem desenvolvidas em 2019. O resultado final esperado para 2019 é a construção de uma primeira versão eficaz do Caderno Pedagógico e do Plano de Aula, neste caso totalmente alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e também uma primeira versão do modelo de escalabilidade da formação de professores, a ser testado em 2020 nas escolas de Santa Luzia do Itanhy.

NÚMEROS DO PROJETO

2 escolas piloto;

11 professores envolvidos.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Construir o Caderno Pedagógico e o Plano de Aula;
- Construir a Cartilha de Reaplicação para que o projeto possa ganhar escalabilidade;
- Elaborar os Materiais de Apoio Pedagógico (MAP), em colaboração com os professores da rede, para apoio às atividades de educação infantil.



TOM-CON

TOM-Con é uma Tecnologia Social que visa a melhoria dos serviços prestados pelo Conselho Tutelar e pelo Conselho Municipal de Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA), por meio do aperfeiçoamento dos processos de gestão e comunicação, além da integração entre os atores que compõem a Rede de Proteção, a partir de um sistema informatizado.

A construção da tecnologia priorizou, em 2018, o Conselho Tutelar, e todas as etapas do processo têm sido conduzidas de maneira participativa, em parceria com os Conselheiros de Santa Luzia do Itanhy. O TOM-Con envolve o mapeamento dos processos de gestão e comunicação dos Conselhos, a construção de soluções para problemas prioritários e, para auxiliar na gestão e monitoramento dos casos, foi criado um módulo vinculado ao TAG, sistema informatizado de apoio à gestão desenvolvido pelo IPTI.

Este sistema informatizado permite registrar e acompanhar o andamento das denúncias por parte do usuário e a emissão de relatórios pelos Conselheiros. Além disso, ele foi desenhado para possibilitar a integração com outros atores que compõem a Rede de Proteção, como o Ministério Público, Secretaria de Estado da Segurança Pública, entre outros. Com isso, será possível obter uma maior eficácia no Sistema de Garantia dos Direitos da Criança e do Adolescente (SGD) dos municípios.

Para o Conselho Tutelar, as etapas do TOM-Con estão em fase de implementação e ajustes das soluções concebidas e do sistema informatizado, enquanto que, para o CMDCA, está na fase de mapeamento dos processos. O que se pretende é sistematizar essa experiência para possibilitar futuras aplicações em outros municípios brasileiros, dando escalabilidade ao projeto.

NÚMEROS DO PROJETO

- Envolvimento de 1 Conselho Tutelar e 5 conselheiros;
- Construção do modelo de gestão de processos para Conselho Tutelar de acordo com a realidade de Santa Luzia do Itanhy;
- Implementação do sistema informatizado para registro e acompanhamento dos casos do Conselho Tutelar.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Implementar cursos de formação continuada para os membros dos Conselhos Tutelares;
- Incluir o Conselho Municipal da Criança e do Adolescente e integrar o Conselho Tutelar ao CMDCA e demais entidades que compõem a Rede de Proteção;
- Promover a interface entre o TAG e CMDCA.



@HOPE

ART & TECHNOLOGY FOR HEIGHTENED OPPORTUNITIES IN PUBLIC EDUCATION

O projeto @Hope é uma proposta de Tecnologia Social para construção de escolas municipais cujo espaço seja adequado à promoção do desenvolvimento humano dos alunos e cujo modelo pedagógico inclua a integração das Tecnologias Sociais em Educação Básica, Educação Empreendedora e Saúde, desenvolvidas pelo IPTI.

Com este propósito, foi selecionada a Escola Municipal Paulo Fernando Ribeiro Soutelo, que atende crianças da creche (a partir de nove meses) até o 5º ano (cerca de 11 anos) para ser o piloto da experiência. Esta escola está localizada em uma das comunidades mais desfavorecidas de Santa Luzia do Itanhý, a Pedra Furada, uma pequena vila de pescadores onde a renda média/dia por pessoa é inferior a um dólar (US\$ 1).

O projeto arquitetônico foi desenvolvido em estreita parceria com a comunidade relacionada à escola (conselho, professores, funcionários, diretor, alunos e pais), gerando um minucioso documento de referência, que pode ser acessado no link abaixo.

ESCANEE ESTE CÓDIGO COM O SEU
SMARTPHONE E TENHA ACESSO AO LINK.



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



A proposta é que esta escola seja uma vitrine das Tecnologias Sociais do IPTI e que inspire outras escolas a seguirem o mesmo caminho de transformação.



O QUE JÁ FOI REALIZADO

Com os recursos levantados para o @HOPE em 2018, o principal esforço foi para a construção participativa do projeto arquitetônico da escola. Contudo, a cozinha da atual escola foi totalmente reequipada, permitindo que pudessem ser oferecidas duas refeições diárias. Além disso, reaplicamos a Tecnologia Social Hb, de diagnóstico e combate à anemia ferropriva, identificando uma prevalência de 19% de alunos com anemia, que passaram a receber atendimento médico e a medicação para reverter este quadro.

PRÓXIMOS DESAFIOS

O principal desafio é levantar os recursos que faltam para a construção da escola, que terá 900 metros quadrados, num valor total estimado de R\$ 1.350.000,00. Paralelamente, o IPTI pretende realizar as ações de educação básica (alfabetização Synapse) e educação infantil (Synapse EI), saúde (Hb, correção visual, segurança alimentar) e arte e tecnologia (ilustração, programação e robótica e música) ao longo de 2019, e construir um mecanismo para monitorar os resultados e recompensar os profissionais da educação por seus desempenhos.



APOIADOR



APOIADOR



OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



O Hb é uma Tecnologia Social para diagnóstico e tratamento da anemia ferropriva nas escolas, a maior doença nutricional do mundo, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS). É baseada no emprego de mecanismo portátil, simples e de baixo custo para medição da taxa de hemoglobina no sangue e numa metodologia de sensibilização para detecção, tratamento e adoção de hábitos alimentares mais saudáveis.

Entre 2010 e 2013, a tecnologia foi construída com o apoio dos técnicos das Secretarias Municipais de Educação e Saúde, tendo como ponto de partida uma campanha de combate à anemia ferropriva, adequada aos recursos humanos e limitações orçamentárias presentes nos municípios de pequeno porte e com baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH).

A Tecnologia Hb conseguiu reduzir de 32% para menos de 6% a taxa média de prevalência da anemia ferropriva nas escolas de Santa Luzia do Itanhý e a partir de 2015, ganhou escalabilidade, quando os técnicos mais experientes começaram a atuar como replicadores da tecnologia Hb em outros municípios com o apoio da cartilha de replicação do projeto.

Para avançar na conscientização e mobilização da população no combate à doença, foi criada uma série em HQ com o título "Guerra nas Artérias", utilizada na campanha realizada nas escolas. Foi criada também uma versão do TAG, o TAG Hb, para gerenciamento da campanha, incluindo a avaliação dos alunos com desnutrição e obesidade.



Com a obsolescência do equipamento de diagnóstico inicialmente utilizado no Hb, estabelecemos uma parceria com o Instituto de Química de São Carlos (IQSC/USP), para o desenvolvimento de um novo e mais simplificado dispositivo para medir a taxa de hemoglobina no sangue, utilizando a tecnologia *microfluidics paper-based analytical devices* (μ PAD). A intenção é que este novo dispositivo também possibilite outros testes, como glicemia, hemoglobina glicada, colesterol, bilirrubina e intolerância à lactose.



TECNOLOGIAS SOCIAIS PARA SAÚDE

PASSO A PASSO

A aplicação da HB funciona como uma campanha de saúde que deve obedecer às seguintes etapas em qualquer município:

1

SENSIBILIZAÇÃO

Chamar a atenção das escolas e dos pais de alunos sobre os problemas da anemia ferropriva e sobre a importância de apoiar e participar do projeto.

2

AUTORIZAÇÃO DOS PAIS

Buscar a autorização dos pais para que possa ser coletada uma gota de sangue dos alunos.

3

DADOS DO ALUNO

Solicitar às escolas informações sobre idade, sexo, peso e altura dos alunos.

4

ENGAJAMENTO

Engajar e treinar a equipe da campanha, formada por profissionais das áreas de saúde e educação do município.

5

MEDIÇÃO

A equipe de saúde examina as crianças através do medidor de hemoglobina "AGABÉ", desenvolvida pela EXA-M, empresa parceira do IPTI.

6

DIAGNÓSTICO

Software cruza dados do aluno com a taxa de hemoglobina e identifica alunos com quadro de anemia.

7

AValiação e Prescrição Médica

Um médico avalia, confirma o diagnóstico e prescreve a receita para tratamento.

8

acompanhamento

Agentes de saúde fazem o acompanhamento para conscientização pós-exame e para duas novas medições: uma seis semanas após o início de tratamento e outra com 12 semanas de uso da medicação.

NÚMEROS DO PROJETO

- Redução de 32% para 6% na taxa de anemia ferropriva entre os alunos em Santa Luzia do Itanhhy/SE;
- Redução de 25% para 4,8% na taxa de anemia ferropriva entre os alunos em Boquim/SE;
- Redução de 59% para 3,9% na taxa de anemia ferropriva entre os alunos em Anixim Borba/AM;
- 1º lugar no Prêmio Fundação Banco do Brasil em Tecnologia Social (2013);
- Experiência em Axinim (AM) foi vencedora do Edital "Mostra Brasil, aqui tem SUS" 2017, na categoria Premiação Webdocs Conasems.

BENEFICIADAS

- Mais de 8.000 crianças.



PRÓXIMOS DESAFIOS

- Conclusão do desenvolvimento e validação do novo dispositivo de diagnóstico da taxa de hemoglobina no sangue;
- Ampliação da reaplicação da tecnologia para outros municípios brasileiros.


**OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL**


Arte Naturalista

O Arte Naturalista é uma Tecnologia Social que identifica e desenvolve talentos locais em desenho, formando futuros ilustradores com qualificação em diferentes técnicas de ilustração (aquarela, pontilhismo, grafite e pastel), com especial ênfase em retratar o ecossistema do manguezal.

Inspirado no cenário local, os jovens aprendem a ilustrar a fauna e flora do mangue de Santa Luzia do Itanhy, despertando a importância da preservação do meio ambiente e fortalecendo o processo de construção da identidade da comunidade, através da valorização do modo de vida e seus saberes.

À medida que os alunos desenvolvem suas habilidades, também passam a fazer parte de um núcleo de ilustradores com a função de reuplicar o ensino das artes em escolas da sua comunidade.

Ao final de cada ciclo, o núcleo busca desenvolver competências para pensar negócios com alto potencial, baseados nos princípios da economia criativa em áreas como moda, design gráfico, design de produtos, entre outros.

Como reflexo dessa iniciativa, em 2016, surgiu a Casa do Cacete, empresa de design contemporâneo com foco na ilustração e estamparia.

REAPLICAÇÃO ARTE NATURALISTA

Confirmando seu potencial de escalabilidade, o Arte Naturalista segue com o compromisso de que os melhores artistas atuem como instrutores de ilustração em escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy, assegurando continuidade no processo de formação e abrindo oportunidades de descoberta de novos talentos.

NÚMEROS DO PROJETO

- 1.800 crianças e adolescentes beneficiados;
- 4 oficinas de capacitação técnica;
- 5 parcerias com empresas.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Expandir a reuplicação para outros povoados de Santa Luzia do Itanhy (Pedra Furada) e do município de Indiaroba/SE;
- Realizar oficina de Ilustração em Murais com o objetivo de desenvolver novas técnicas de artes visuais e ampliar as possibilidades do campo do empreendedorismo;
- Produzir painéis nos povoados onde já existe atuação do projeto Arte Naturalista para destacar e dar visibilidade ao trabalho que vem sendo realizado pelos próprios jovens;
- Consolidar o negócio da Casa do Cacete, com coleções regulares e ampliação dos canais de venda.



CASA DO CACETE – CDC

Formada por ilustradores capacitados pelo projeto Arte Naturalista, a Casa do Cacete tem colocado em prática os aprendizados adquiridos nesta Tecnologia Social, estabelecendo um diálogo com o mundo, sem fronteiras. Em 2017 e 2018, a Casa do Cacete realizou parcerias importantes no Brasil e no exterior.

RESULTADOS EM 2017-2018:

BANESE - BANCO DO ESTADO DE SERGIPE

Parceria com o Instituto Banese e o designer Daniel Moraes, do Estúdio Graphique Design, para a criação da estampa do kit personalizado para ação de relacionamento do banco. Novembro/ 2017

ALPHA'A INC E GALERIA WEST ELM

Lançamento da coleção produzida pela CDC, em parceria com o designer Daniel Moraes e o apoio da Alpha Inc, uma plataforma que conecta artistas a públicos de todo o mundo, ganhando visibilidade na Galeria West Elm, em Nova York. Agosto/2018



OSKLEN - ESTAMPAS DA COLEÇÃO VERÃO/2019

A Osklen e o Instituto-E, em parceria com o IPTI e Casa do Cacete, realizaram um projeto conjunto para elaboração da coleção de verão e alto verão da marca. A convite da Osklen, os ilustradores foram recebidos pela equipe de design da empresa para uma imersão na sede da marca, no Rio de Janeiro. Este intercâmbio de experiência e saberes resultou na cocriação dos prints das estampas da coleção ASAP Oceans Verão 2019, com ampla divulgação na mídia especializada por todo o país.

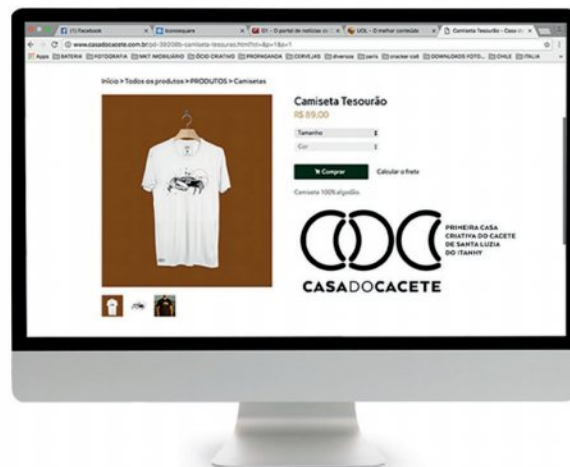




A Casa do Cacete, casa criativa de design contemporâneo e exclusivo com raízes no mangue, é uma startup composta por ilustradores frutos do projeto Arte Naturalista, cujo objetivo é produzir arte e estabelecer um diálogo com o mundo sem fronteiras. Eles produzem ilustrações que se transformam em estampas e provocam a reflexão sobre a preservação do ecossistema manguezal.

Desde sua criação em 2015, a CDC já desenvolveu parceria importantes, a exemplo do Instituto Banese de Sergipe, Grupo Morena Rosa e Alpha'Inc (Nova York) na criação de estampas para produtos de decoração de interiores e mais recentemente uma parceria com a Osklen e Instituto e.

Em 2019 a CDC lançará sua primeira coleção que será comercializada em ponto de venda em Nova York e também por e-commerce no Brasil e nos EUA.



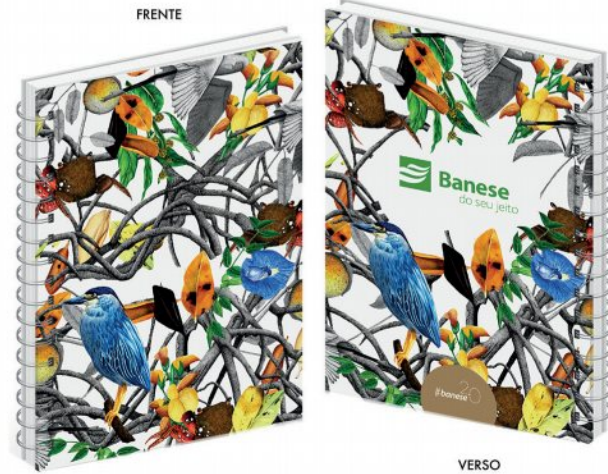
www.casadocacete.com

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

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

[Casa do Cacete](https://www.youtube.com/c/casadocacete)

TECNOLOGIAS SOCIAIS PARA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA



Arte Naturalista



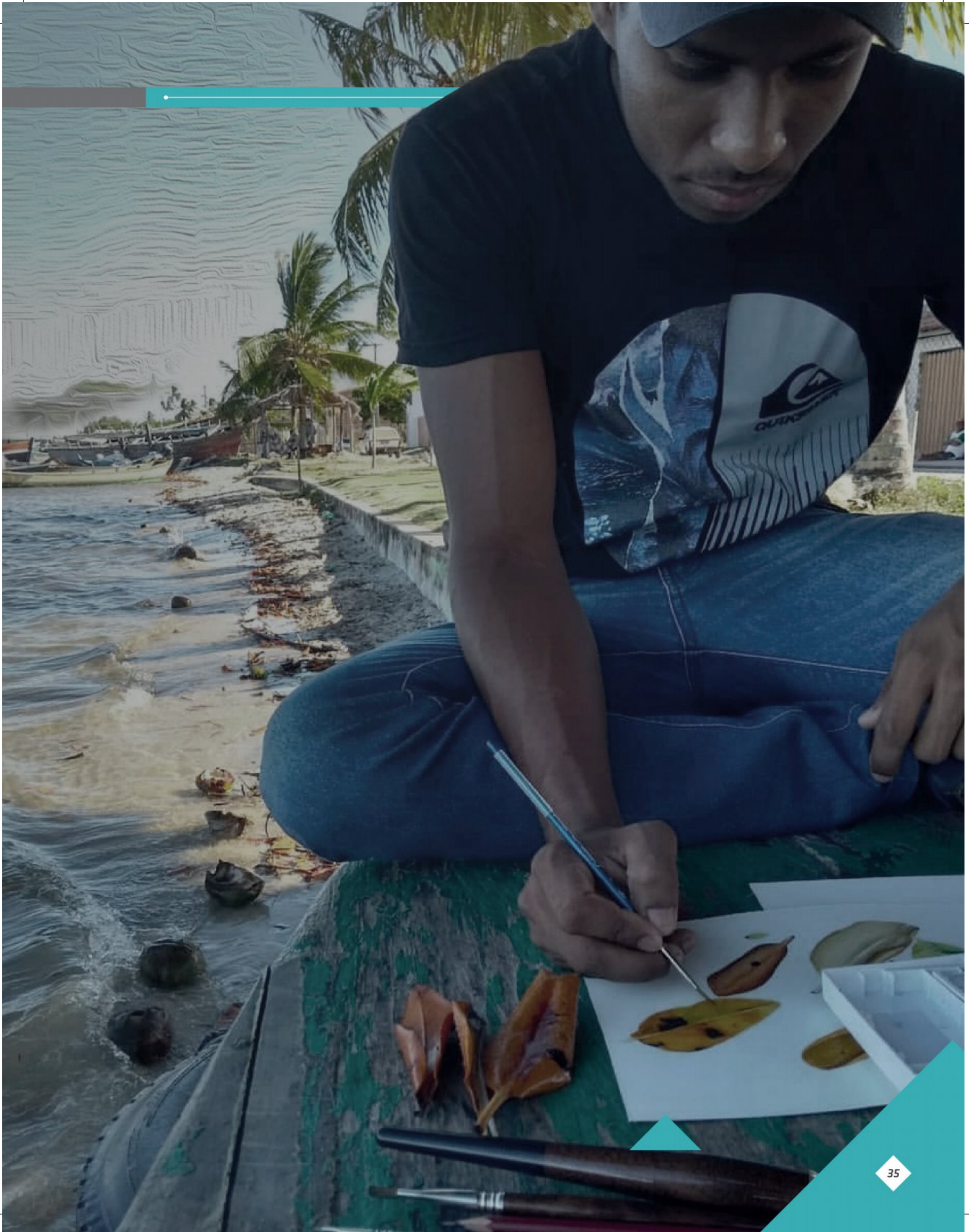
O IPTI transformou a minha vida. Entrei no projeto Arte Naturalista em 2012, com 17 anos, e venho de um povoado onde a atividade principal da comunidade é agricultura familiar e pesca de aratu. Como a maioria dos jovens dessa região, eu só estudava e não tinha expectativa de vida profissional diferente dos meus pais. Imaginava que, no máximo, seria pescador, trabalhador rural ou mais um a caminho do êxodo rural.

Com a oportunidade que recebi no IPTI, mudei minha vida completamente. Aprendi técnicas de ilustração, me apaixonei pela arte, estudei e me transformei em replicador do projeto, pois entendi que essa mesma arte poderia ajudar no desenvolvimento de outros jovens da minha região. Além disso, sou um dos fundadores da Casa do Cacete. Minhas motivações são as histórias parecidas com as minhas, de gente que batalhou, lutou por um ideal e deu certo.

Hoje eu estou cursando Artes Visuais e trabalhando com o que mais gosto no ramo da arte. Graças a esse apoio fundamental que tive na minha adolescência, hoje eu posso sonhar."

GENISSON CARDOSO DA CONCEIÇÃO

23 ANOS, POVOADO TABOÁ, SANTA LUZIA DO ITANHY-SE
INSTRUTOR DO PROJETO ARTE NATURALISTA E EMPREENDEDOR DA CASA DO CACETE



OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL

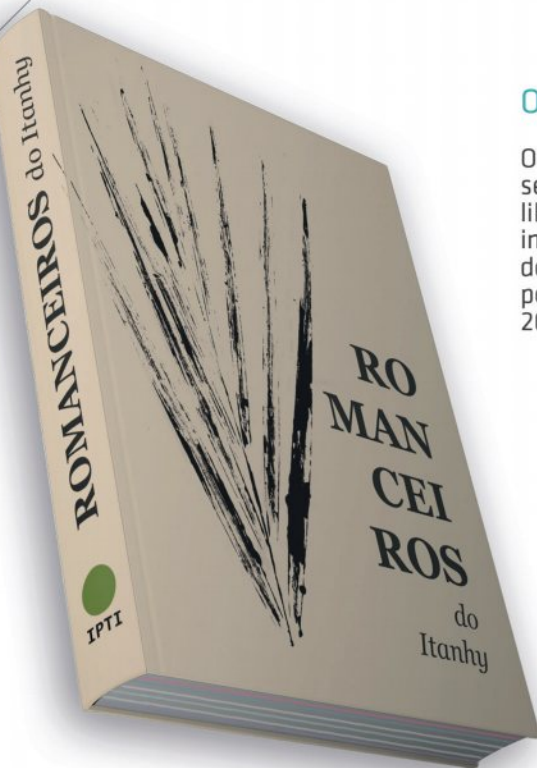


ROMANCEIROS DO ITANHY

O Romanceiros do Itanhy teve início em meados de 2017, inspirado na experiência do projeto social Primeiro Livro, do professor de Língua Portuguesa Luis Junqueira, que estimula a expressão literária e artística de crianças e jovens a partir da produção de narrativas e publicação dos seus próprios livros.

Através de um processo de seleção, 20 adolescentes de Santa Luzia do Itanhy, interessados por literatura, receberam mentoria e, ao longo do tempo, foram desenvolvendo uma compreensão e apreciação mais profunda da escrita, indo além do aprendizado ortográfico e semântico, dando maior foco aos processos afetivos e estruturais que envolvem a construção de uma narrativa.

Por meio de encontros semanais que exploravam diferentes linguagens dentro da literatura, da música e do audiovisual, aos poucos, os alunos foram encorajados a escreverem as suas próprias histórias.



OS LIVROS E SUAS HISTÓRIAS

O resultado de um ano de trabalho se concretizou na produção de sete livros com narrativas reais e fictícias. Os alunos tiveram total liberdade de expressão e participaram de cada etapa do processo, incluindo a produção da arte para as capas e elementos gráficos do livro. Nossa expectativa é de que estes livros sejam impressos e possamos realizar uma noite de autógrafos no segundo semestre de 2019.

NÚMEROS DO PROJETO

- 20 alunos beneficiados;
- Produção de 7 livros.

OBJETIVOS GERAIS DO ROMANCEIROS DO ITANHY:

- Oferecer aos alunos uma compreensão e apreciação mais profunda da escrita;
- Estimular a imaginação e a criatividade;
- Fortalecer a autoestima, estimulando a construção e reafirmação da identidade, do autoconhecimento;
- Proporcionar um ambiente seguro para o exercício da liberdade de expressão;
- Desenvolver lógica e capacidade crítica através da leitura e do debate em sala de aula.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Ampliar o número de adolescentes participantes do projeto;
- Desenvolver o diálogo entre os projetos PLOC, CLOC e LuCA, buscando maior foco na formação de roteiristas com o objetivo de fomentar o ambiente criativo na cadeia produtiva do audiovisual e games.





BAIÃO

Criado no final de 2017, o projeto Baião tem como finalidade preservar a música tradicional regional, através do ensino dos instrumentos zabumba, triângulo e sanfona. Foram selecionados 20 adolescentes e jovens, que, por meio de processo de musicalização, desenvolveram e despertaram o gosto musical, o senso rítmico e a criatividade.

Esses jovens receberam duas aulas semanais, que, além da parte técnica, buscam explorar a linguagem musical para salientar a importância da preservação de nossa memória sonora e descobrir os valores das nossas raízes culturais através da música.

As nossas Tecnologias Sociais se fortalecem com o potencial de escala e o compartilhamento de experiências. Neste sentido, o projeto Baião interage diretamente com o projeto PLOC criando um ambiente positivo para inovação e experimentação, juntando a música tradicional com a eletrônica, numa perspectiva de ampliação dos horizontes e possibilidades profissionais decorrentes do projeto.

DESTAQUES DO PROJETO BAIÃO AO LONGO DO ANO DE 2018:

PLOC E BAIÃO

Os frutos da união dos projetos PLOC e Baião começaram a ser colhidos com a entrada em fase de produção do CD da Orquestra Imaginária PLOC, formada por jovens dos dois projetos, com experimentos de sons regionais somados a diferentes harmonias na criação de músicas autorais.



Em junho de 2018, alguns dos alunos do Baião se apresentaram no povoado do Crasto a convite da EMEI - Sítio do Pica Pau Amarelo-, nos festejos juninos da escola.



Em outubro de 2018, um grupo da Orquestra Imaginária PLOC, sob o comando do DJ Dolores, realizou uma apresentação musical durante a noite de Gala da BrazilFoundation, em São Paulo, lançando o "Coco de Santa Luzia", canção composta para o evento.



NÚMEROS DO PROJETO

- Beneficiados: 20 crianças e adolescentes;
- 2 apresentações;
- Produção de CD.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Reaplicação da aprendizagem no segundo semestre de 2019, com instrutores formados na primeira turma;
- Maior integração com a Orquestra Imaginária PLOC para novas produções autorais;
- Amadurecimento do grupo para apresentação em festivais nacionais.



CLOC

criatividade—lógica—oportunidade—crescimento

O CLOC é uma Tecnologia Social que tem como objetivo estruturar um núcleo altamente qualificado de programação avançada, formado por jovens talentos selecionados de escolas públicas, que sejam capazes de inserir o ensino de programação de computadores nestas escolas, de forma sustentável, e de gerar negócios em TI.

Numa sequência evolutiva, os alunos do CLOC aprendem a desenvolver o raciocínio lógico, aprendem Scratch, Java Script, HTML5 e CSS, até chegarem em nível avançado - Banco de Dados e PHP. Quando os alunos alcançam este nível, eles são convidados a atuarem como instrutores de programação das escolas dos seus respectivos povoados, assegurando continuidade e escala, e gerando oportunidades para novos talentos serem descobertos.

Em 2016, os alunos das duas primeiras turmas do CLOC iniciaram curso introdutório sobre programação e produção de robôs de baixo custo, usando Arduino, com o objetivo de utilização no apoio à tecnologia Synapse, auxiliando alunos a aprenderem português e matemática de maneira lúdica. Ainda em 2016, este grupo desenvolveu o primeiro sistema operacional em PHP.

Entre 2017 e 2018, os alunos testaram e aperfeiçoaram o protótipo do robô nas escolas de Santa Luzia do Itanhhy, interligando-se efetivamente com a tecnologia Synapse através das experiências iniciais de uso dos robôs na alfabetização de português e matemática, em sala de aula.

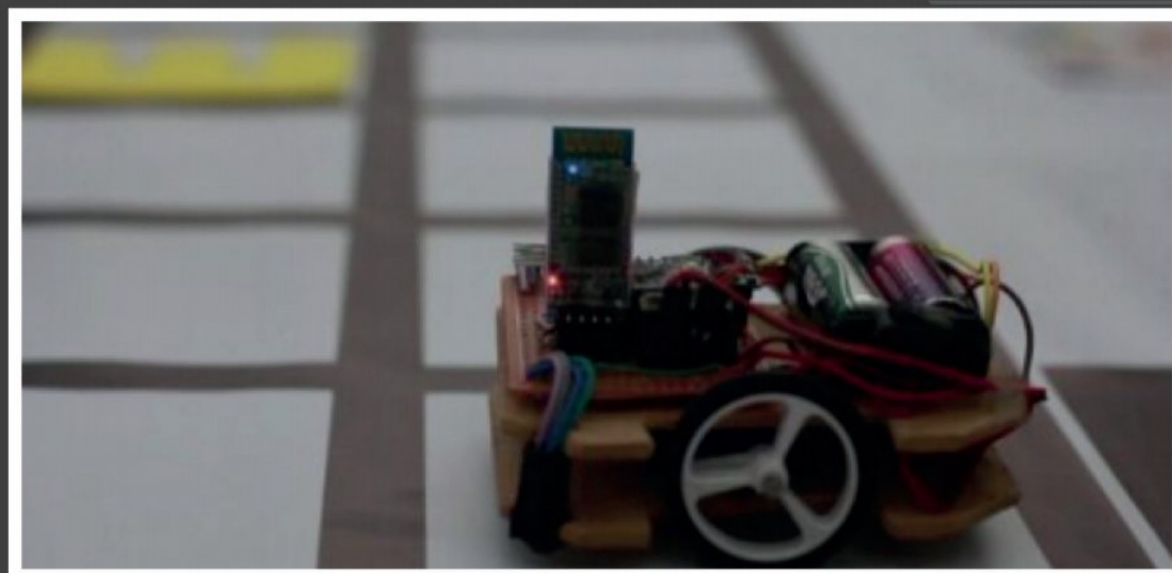


NÚMEROS DO PROJETO

- Núcleo CLOC formado por 68 programadores, sendo 13 já em atividade e 55 em formação;
- 800 alunos beneficiados;
- 5 escolas públicas municipais beneficiadas;
- 1 aplicativo desenvolvido;
- 1 sistema operacional PHP;
- 1 software;
- 1 kit de robótica.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Criar a primeira empresa de TI de Santa Luzia do Itanhhy;
- Reformular o modelo de reaplicação da Tecnologia Social CLOC;
- Iniciar a reaplicação do CLOC Robótica nas escolas municipais;
- Atingir independência financeira até dezembro de 2019.





PLOC

PLOC é uma Tecnologia Social cujo objetivo é criar oportunidades para os jovens perceberem e explorarem a paisagem sonora local como possibilidade de desenvolvimento cultural e econômico.

Em 2017, após uma seleção dos adolescentes com maior aptidão para o projeto, realizamos uma série de oficinas de capacitação para gravar e editar sons, usando tecnologias digitais avançadas, visando atuar no mercado como futuros técnicos de som, produtores fonográficos, sound designers e artistas do audiovisual.

Para isso, foram oferecidas oficinas técnicas como gravação em estúdio e em externas, aulas de edição de som etc., e oficinas de construção de instrumentos, composição e improvisação musical para estimular a criatividade dos alunos.



Sob a coordenação do DJ Dolores, alguns alunos criaram um grupo que produz música eletrônica, chamado Orquestra imaginária PLOC, e começaram a produzir as faixas que comporão o primeiro álbum, que contará ainda com a participação dos alunos do projeto Baião.

DESTAQUES DO PROJETO PLOC AO LONGO DOS ANOS DE 2017/2018:

PLOC, LUCA E BAIÃO

Os projetos PLOC, LuCA e Baião muitas vezes se utilizam de metodologias complementares e essas ferramentas facilitam o processo de ensino/aprendizagem. Essa integração facilita o relacionamento entre as áreas de interesse e tem produzido bons resultados.

- Produção e lançamento de vídeo-EP com quatro faixas no Capitão Cook, em Aracaju/SE;
- Produção técnica do videoclipe do grupo Demetrio;
- Apresentação na Reciclaria Casa das Artes, em Aracaju/SE, em 2017, sob a direção do DJ Dolores;
- Apresentação da Orquestra Imaginária PLOC no V Gala São Paulo da BrazilFoundation, na Casa Fasano, em novembro/2018.

NÚMEROS DO PROJETO

- Beneficiados: alcance direto de 20 adolescentes;
- Produção de 1 videoclipe;
- Realização de 12 oficinas de capacitação técnica;
- 3 apresentações da Orquestra Imaginária PLOC;
- Construção de metodologia de replicação.

ESCALABILIDADE

Dentro da essência de replicação das nossas Tecnologias Sociais, em 2019 iniciaremos um novo ciclo do projeto PLOC levando para escolas municipais um programa de formação em som, com alunos do grupo inicial do PLOC atuando como multiplicadores do conhecimento adquirido.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Iniciar a etapa de replicação da tecnologia em três povoados;
- Lançar o CD da Orquestra Imaginária PLOC;
- Criar o banco de sons para comercialização;
- Iniciar o diálogo com o projeto de audiovisual para criação de uma produtora local.



OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL



LuCA

LUZ, CÂMERA, AÇÃO

O LuCA é uma derivação da Tecnologia Social Arte com Ciência, cujo objetivo principal era capacitar alunos do ensino médio na produção e compartilhamento de objetos educacionais audiovisuais.

Com foco na linguagem audiovisual, o LuCA seleciona e capacita adolescentes de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy. Com aulas semanais e oficinas, em 2017 e 2018, esses jovens aprenderam técnicas de filmagem com câmeras digitais e celulares, assim como a utilização de softwares de captação, técnicas de edição, sonorização e finalização.

Diversas habilidades foram exercitadas, desde a escrita na criação de um roteiro, produção de figurinos e objetos de cena, até a captação das imagens e atuação. Cada aluno pode se identificar com algumas delas, e como resultado, além de um produto audiovisual, o projeto proporciona que a soma desses esforços promova a socialização do conhecimento e o compartilhamento de experiências.



TECNOLOGIAS SOCIAIS PARA CRIANÇAS E JOVENS EMPREENDEDORA

NÚMEROS DO PROJETO

- Beneficiados: alcance direto de 20 adolescentes;
- Produção de 5 curtas-metragens;
- Formação de 10 novos instrutores para reaplicação da Tecnologia Social;
- Realização de 8 oficinas.

ESCALABILIDADE

Com o encerramento do segundo ciclo de atividades do projeto, 10 alunos do LuCA foram avaliados com bons índices de aproveitamento e com potencial para atuarem como reaplicadores nas escolas municipais, ação que pretendemos iniciar em 2019, com cursos introdutórios de cinema, fotografia e vídeo, noções de roteiro e produção audiovisual.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Produzir e gravar 13 episódios da série "1 Pé de Banana Nanica", da Tecnologia Social LiLo;
- Iniciar a fase de reaplicação;
- Implantar a primeira produtora de audiovisual de Santa Luzia do Itanh.





SIRI

school of idioms riverside

Em um mundo cada vez mais conectado, o domínio da língua inglesa é uma ferramenta crucial para a promoção do desenvolvimento humano. Pensando nisso, surgiu o School of Idioms Riverside (SIRi), projeto de ensino de inglês que valoriza a imaginação e interatividade utilizando jogos e desafios, tendo como referência o dia a dia dos jovens.

O projeto teve início em março de 2018, em Santa Luzia do Itanhy, com aulas presenciais duas vezes por semana, atendendo a adolescentes e jovens de cinco povoados de Santa Luzia do Itanhy.

O projeto SIRi prevê que os melhores alunos possam contar com aulas de conversação usando tecnologias digitais de comunicação (ex: Skype), através de contato com alunos de escolas de ensino médio de Nova York (EUA), os quais receberão certificados de serviços comunitários pelas horas de dedicação voluntária de apoio ao projeto.



SIRi

NÚMEROS DO PROJETO

- 60 adolescentes e jovens beneficiados.

OBJETIVOS DO SIRi

- Ampliar as possibilidades de desenvolvimento dos jovens na atuação de projetos de empreendedorismo global através do aprendizado/domínio do inglês;
- Criar uma metodologia de reaplicação que possibilite que os melhores alunos possam atuar como instrutores de inglês básico nas escolas dos seus respectivos povoados.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Em 2019, o projeto ampliará suas fronteiras oferecendo aos alunos que atingirem bons níveis de aprendizado a oportunidade de ter aulas de conversação com adolescentes voluntários de escolas americanas;
- Sistematização da metodologia para possibilitar que os melhores alunos do SIRi possam atuar como instrutores de inglês básico nas escolas dos seus respectivos povoados, a partir de 2020.

CULTURA EM FOCO

O IPTI construiu um modelo de desenvolvimento para o setor do artesanato que enfatiza a valorização do patrimônio imaterial brasileiro e a profissionalização do trabalho do artesão.

Este modelo baseia-se no estabelecimento de um ciclo permanente de inovação e de aumento da competitividade a partir da integração entre design contemporâneo e processos artesanais, buscando a melhoria do portfólio de produtos com foco no aumento do valor agregado.

Para tanto, foi desenvolvida uma metodologia em que cada etapa do processo criativo e produtivo foi avaliada e reformulada, para alcançar resultados eficazes. Da seleção das comunidades e artesãos participantes, passando pela integração com designers convidados e desenvolvimento de novas peças, chegando à entrega de um produto final padronizado, bem como sua comercialização em mercados qualificados, o Cultura em Foco apresenta uma solução que ataca diretamente os principais problemas presentes no processo produtivo artesanal.

Ao final do ciclo, os artesãos envolvidos passam a adotar um processo de trabalho ainda mais profissional e ampliam a consciência sobre a relevância do seu ofício, com maior capacidade de estabelecer uma fonte de renda recorrente.

Essa metodologia já beneficiou seis organizações artesanais, teve cinco coleções lançadas e mais de 400 novos produtos criados, de alto valor agregado, assinados por designers. Além disso, o Cultura em Foco esteve presente em feiras e exposições nacionais e internacionais.

No final de 2017, como uma derivação do Cultura em Foco, o IPTI iniciou o projeto Origine-SE, cujo objetivo principal era gerar produtos artesanais com qualidade e originalidade, de seis municípios sergipanos, para a cadeia do turismo.





EXPOSIÇÃO ALBUQUERQUE MUSEU E AMPARO MUSEU (MÉXICO)



origine-SE

A originalidade é essência. O que traz a alma do lugar, a tradição perpetuada através do tempo, os ofícios herdados das mãos dos antepassados é o valor patrimonial, material e imaterial, concretizado em produtos embalados pelas narrativas culturais. A fusão do design com o artesanato resgata a identidade potencializada nas técnicas genuinamente sergipanas. Um impulso à Economia Criativa que estampa no selo de certificação “Origine-SE” a cultura ancestral, os vestígios da memória e laços de pertencimento. Tudo original e único.

O projeto lançou em 2018 a primeira edição de produtos com selo “Origine-SE”, produzidos em seis municípios: Santa Luzia do Itanhy, São Cristóvão, Laranjeiras, Santana do São Francisco, Canindé de São Francisco e Poço Redondo.







IPTI [us] chamber annual event

2017

O Evento Anual do IPTI de 2017 foi realizado no Yale Club, em Nova York, para 150 convidados. A noite começou com um coquetel com exibição de nossos itens de leilão silencioso, doados por vários amigos. O coquetel foi seguido por um jantar no qual nossos convidados tiveram a oportunidade de conhecer Matheus, morador do povoado Crasto, de Santa Luzia do Itanhy, um dos beneficiários do projeto Arte Naturalista. Este projeto identifica e desenvolve talentos locais em ilustração (aquarela, nanquim, grafite e pastel). À medida que os alunos desenvolvem suas habilidades, eles também se tornam parte de um núcleo de ilustradores com o papel de reapplicar o ensino de arte nas escolas de suas respectivas comunidades. Matheus contou ao público como esse projeto transformou sua vida. Hoje é professor de desenho e um dos fundadores de uma empresa de ilustração, design e moda, chamada Casa do Cacete.



PATROCINADOR



Banese
do seu jeito



IPTI [us] chamber annual event

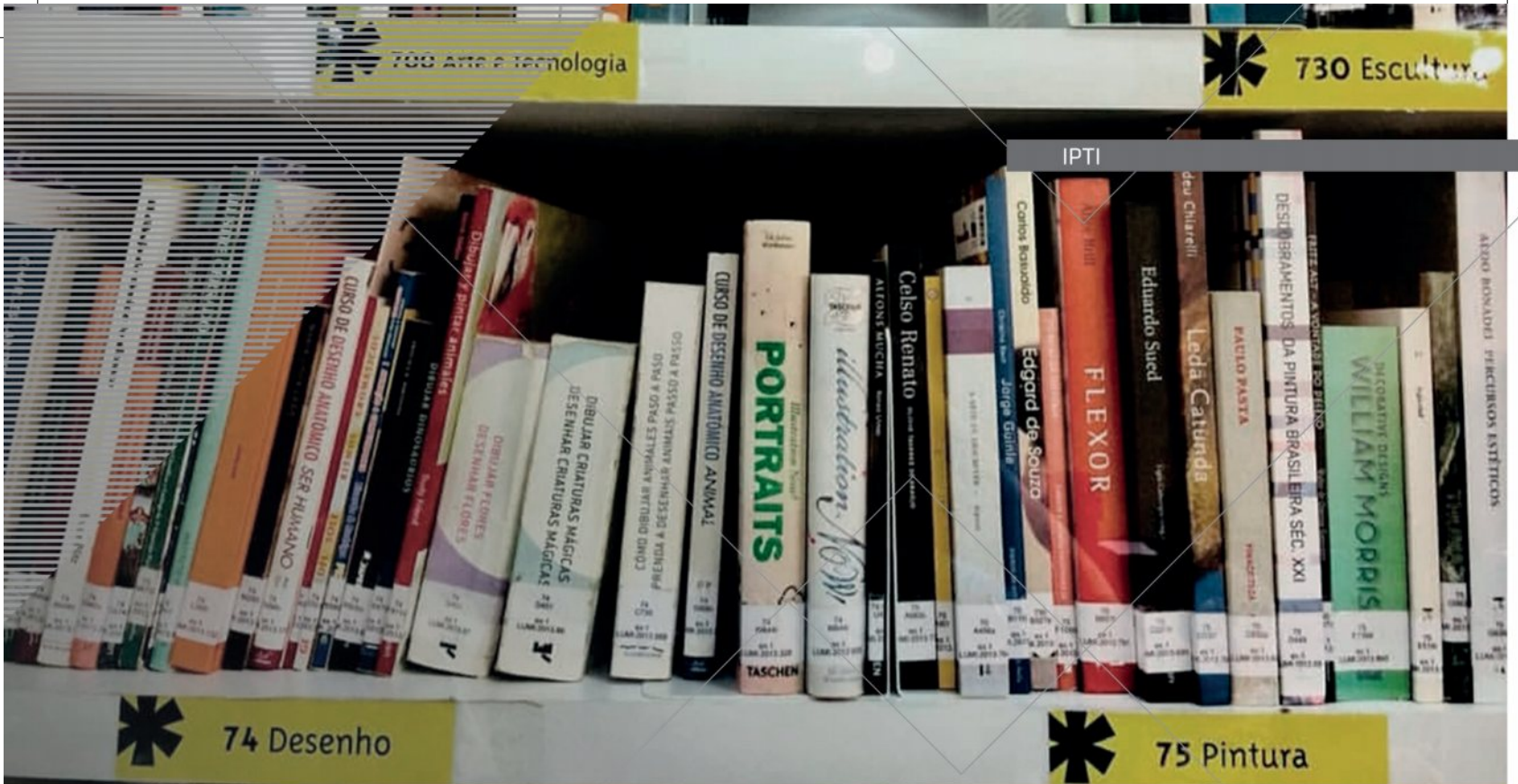
2018

O Evento Anual do IPTI de 2018 seguiu o mesmo estilo do evento de 2017, sendo que esta edição deu ênfase ao projeto CLOC. Ivia Tainá, uma adolescente de 17 anos que é uma das beneficiárias do CLOC, foi ao evento mostrar um robô desenvolvido por ela e falou sobre como esse projeto mudou sua vida. Agora ela é professora de programação e em breve pretende abrir uma empresa de desenvolvimento de software com alguns colegas. O CLOC é uma Tecnologia Social que identifica e desenvolve talentos locais em programação, visando criar um núcleo altamente qualificado em programação avançada, capaz de inserir o ensino de programação nas escolas públicas de forma sustentável e gerar negócios em TI.



PATROCINADOR





biblioteca **Luminescência***

A ideia de montar uma biblioteca faz parte da nossa estratégia de promover desenvolvimento humano, através de ações integradas em arte, ciência e tecnologia. A Biblioteca Luminescência é um grande estímulo às artes para toda a comunidade de Santa Luzia do Itanhy, 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, um rico acervo de 1.272 volumes está organizado de acordo com a classificação Decimal Universal – CDU e 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. O nome também tem relação com a Santa Luzia, santa protetora dos olhos e, claro, com o poder que uma biblioteca tem de iluminar a vida daqueles que buscam conhecimento.

PARCEIROS

ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA



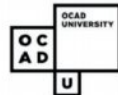
ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA



PARCEIROS INTERNACIONAIS



UNIVERSIDADES



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área de Conhecimento	Período do Contrato
PROJETOS		
<i>Arte, Ciência e Tecnologia para o Desenvolvimento Humano</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2017</i>
<i>BAIÃO</i>	<i>Economia Criativa</i>	<i>2017</i>
<i>Alba - Academia de Linguagens e Belas Artes</i>	<i>Educação</i>	<i>2017</i>
<i>CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - (Fase 4)</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2016</i>
<i>CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2016</i>
<i>PLOC</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2016</i>
<i>Arte, Ciência e Tecnologia para o Desenvolvimento Humano - (Fase 2)</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2018</i>
<i>CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - (Robótica)</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2018</i>
<i>CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - (Fase 5)</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2018</i>
<i>PLOC (Fase 2)</i>	<i>Economia Criativa e Educação</i>	<i>2018</i>
<i>Lilo</i>	<i>Educação</i>	<i>2018</i>
<i>BAIÃO - 2º ano</i>	<i>Economia Criativa</i>	<i>2018</i>
<i>Educação Infantil - Fase 1</i>	<i>Educação</i>	<i>2018</i>
<i>Gestão e Otimização da Rede de Proteção à Criança e ao Adolescente</i>	<i>Educação</i>	<i>2018</i>

CONTRATO DE GESTÃO

<i>Contrato de Gestão 01/2013</i>	<i>Pe-D e Economia Criativa</i>	<i>2013</i>
<i>Contrato de Gestão 01/2016</i>	<i>Pe-D</i>	<i>2016</i>
<i>Contrato de Gestão 034/2015</i>	<i>Educação</i>	<i>2015</i>
<i>Contrato de Gestão 075/2015</i>	<i>Educação</i>	<i>2015</i>
DOAÇÕES		
	-	2017- 2018
SERVIÇOS		
<i>HB: Tecnologia Social de Combate à Anemia Ferropriva</i>	<i>Saúde</i>	<i>2017</i>
<i>Execução do Fomento à Qualidade do Artesanato Adequado à Demanda Turística</i>	<i>Economia Criativa</i>	<i>2017</i>

	Valor Contratado	Valor Recebido em 2017	Valor Recebido em 2018	Fonte de Recursos	
				Público	Privado
2018	R\$ 129.600,00	R\$ 129.600,00	-	-	100%
2018	R\$ 21.240,00	R\$ 12.720,00	R\$ 8.520,00	-	100%
2018	R\$ 237.893,68	-	R\$ 214.971,88	-	100%
2018	R\$ 135.000,00	R\$ 135.000,00	-	-	100%
2017	R\$ 50.000,00	R\$ 10.350,00	-		
2018	R\$ 210.240,00	R\$ 210.240,00	-	-	100%
2019	R\$ 126.000,00	-	R\$ 126.000,00	-	100%
2019	R\$ 211.500,00	-	R\$ 211.500,00	-	100%
2019	R\$ 22.500,00	-	R\$ 22.500,00	-	100%
2019	R\$ 198.000,00	-	R\$ 198.000,00	-	100%
2019	R\$ 81.200,00	-	R\$ 81.200,00	-	100%
2019	R\$ 26.400,00	-	R\$ 6.600,00	-	100%
2019	R\$ 153.000,00	-	R\$ 153.000,00	-	100%
2019	R\$ 270.000,00	-	R\$ 270.000,00	-	100%

2017	R\$ 1.217.850,00	R\$ 55.781,00	-	100%	-
2020	R\$ 958.568,00	R\$ 308.788,00	R\$ 218.067,00	100%	-
2017	R\$ 335.840,00	R\$ 146.032,00	-	100%	-
2019	R\$ 7.464.774,92	R\$ 1.584.000,00	R\$ 771.886,74	100%	-
	-	R\$ 286.926,07	R\$ 500.214,44	-	100%
2017	R\$ 93.816,00	R\$ 93.816,00	-	-	100%
2018	R\$ 1.513.381,44	R\$ 105.936,72	R\$ 1.225.838,97	-	100%

Auditado pela BDO Brasil.



SANTA LUZIA DO ITANHY

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

NOVA YORK

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

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

ARACAJU

*Ed. Horizonte Jardins Offices & Hotel
Dr. José Machado de Souza Av., 120 - Office 716 -
7º floor
Jardins
Aracaju - SE - Brasil
49025-740*

+55 79 3027 6866



IPTI

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO