



INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

IPTI

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

2019

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	04
IPTI E O GOVERNO DE SERGIPE	06
TECNOLOGIAS SOCIAIS DO IPTI	
• SYMAPSE	10
• TAG	12
• LILLO	14
• SYMAPSE - EDUCAÇÃO INFANTIL	18
• TOM-CON	19
• @HOPE	20
• HB	22
• VETORES	24
• ARTE NATURALISTA	26
• ROMANCEIROS DO ITANHY	30
• BAIÃO	34
• CLOC	36
• PLOC	40
• LUCA	42
• SIRI	44
• PENSE GRANDE	46
• JOGOS DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA	47
• TOM	48
• ELO	48
• CULTURA EM FOCO	49
EVENTOS NYC E SP	48
BIBLIOTECA LUMINESCÊNCIA	49
PARCEIROS	52
DEMONSTRATIVO FINANCEIRO	54



IPTI

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, Educação Empreendedora e Saúde Básica, numa perspectiva sistêmica e evolutiva.

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 Itanhhy, sul de Sergipe, um dos municípios mais pobres do Brasil, para, junto à comunidade local, ser capaz de gerar soluções que sejam eficazes em contextos de extrema vulnerabilidade e que sejam sustentáveis e com potencial de escala.

MISSÃO

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

VISÃO

Ser referência mundial em Tecnologias Sociais de transformação.

VALORES

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



MAS COMO TUDO ISSO FUNCIONA?

O IPTI cria estratégias, metodologias e ferramentas para envolver os membros das comunidades no desenvolvimento de soluções inovadoras para seus próprios problemas e os produtos finais são conhecidos como Tecnologias Sociais. No centro das Tecnologias Sociais estão a eficácia, a escalabilidade e a sustentabilidade. Em outras palavras, nos dedicamos exclusivamente a gerar soluções inovadoras para enfrentar problemas sociais complexos da forma mais sustentável – financeira e politicamente – para que os beneficiários também sejam os protagonistas da mudança.

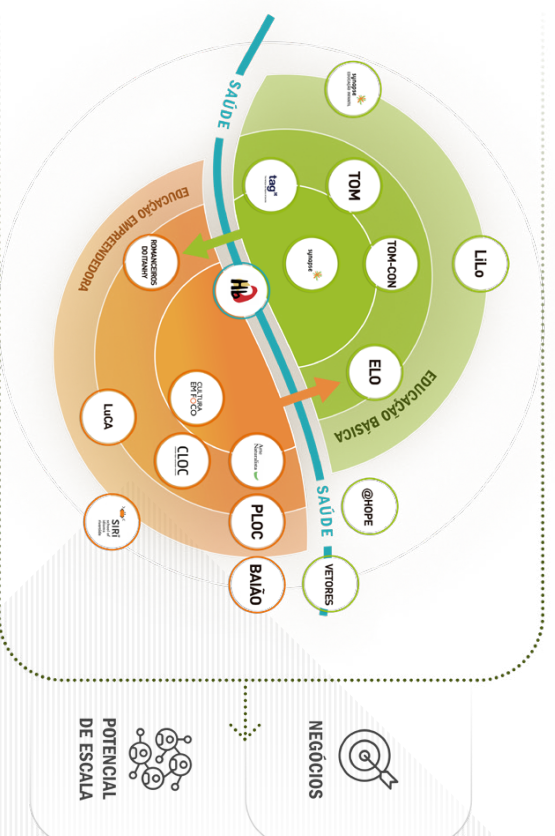
Santa Luzia do Itanhhy é nossa incubadora global de Tecnologias Sociais, onde inicialmente concebemos, desenvolvemos e aprimoramos soluções inovadoras, que podem ser replicadas em diferentes regiões do Brasil e do mundo.

Nestes últimos anos, o IPTI gerou 18 Tecnologias Sociais, das quais 10 estão em fase de escalabilidade e/ou de sustentabilidade, com replicações em 33 municípios, de seis estados diferentes, tendo beneficiado mais de 20.000 pessoas nos últimos cinco anos.

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.

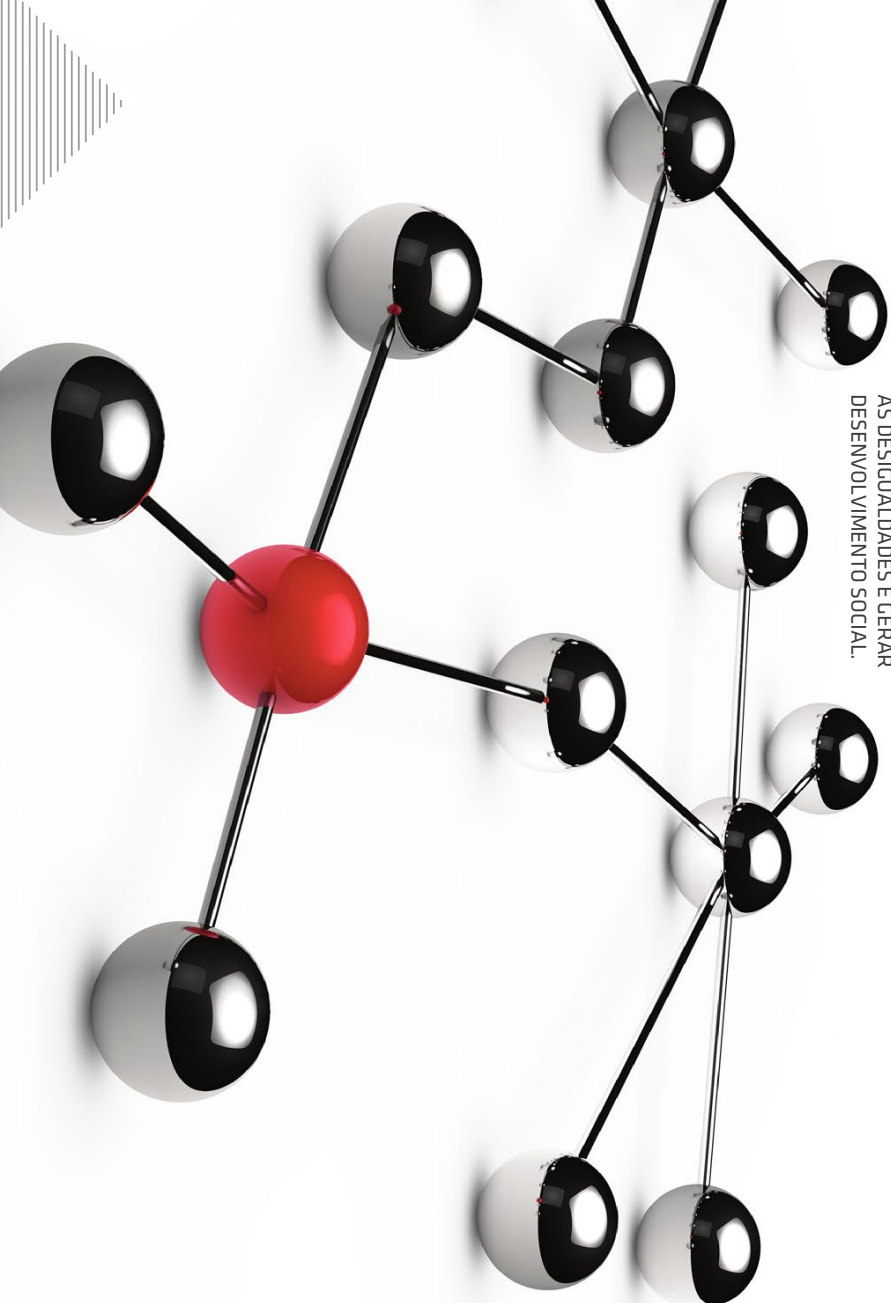
Desenvolvemos soluções inovadoras eficazes, escaláveis e orientadas a negócios, visando assegurar sustentabilidade.



IPTI

EO GOVERNO DESERGIPE

NOVAS IDEIAS PARA REDUZIR
AS DESIGUALDADES E GERAR
DESENVOLVIMENTO SOCIAL.



Arquivo pessoal

“ A inovação é uma ferramenta chave para fomentar a mudança, contribuindo para a construção de soluções alternativas e para o desenvolvimento econômico nos mais diferentes cenários. Pensando nisso, o Governo de Sergipe reafirma seu compromisso diante das iniciativas que apostam na ciência, na tecnologia e na criatividade como instrumento de transformação de realidades e geração de impacto social.

Engajada no propósito de enfrentar os desafios por meio da inovação, a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico, Ciência e Tecnologia (SEDETEC) busca articular novos caminhos sociais e produtivos, sobretudo nos territórios sergipanos menos favorecidos. É nesse viés que o Instituto de Pesquisas em Tecnologia e Inovação (IPTI) se mostra, cada dia mais, como um parceiro estratégico e um importante agente de mobilização para nosso estado.

Do individual ao coletivo, do local ao regional, as Tecnologias Sociais implementadas e aperfeiçoadas pelo IPTI produzem resultados reais e notáveis na vida dos sergipanos. É a certeza de que este é um trabalho que nos motiva a seguir acreditando na cooperação e inovação como propulsores do desenvolvimento, capacitando os diversos atores envolvidos no alinhamento das esferas econômica e social.

JOSÉ AUGUSTO PEREIRA DE CARVALHO
SECRETÁRIO DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E
DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA





ESCANEE ESTE CÓDIGO COM O SEU
SMARTPHONE. 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.





synapse

Synapse é uma metodologia pedagógica que agrega o conhecimento das neurociências com experiências em sala de aula de professores de escolas públicas, que tem como objetivo 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. Os pilares do Synapse são a contextualização e o planejamento por objetivos de aprendizagem, junto com um modelo de formação continuada pelo qual os melhores professores de um município atuam com o replicadores nos próximos municípios, assegurando maior empatia e eficácia ao processo de disseminação.

O início do desenvolvimento desta Tecnologia Social foi em 2010 e se estendeu até o final de 2015, 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 replicação do Synapse em todas as escolas municipais e estaduais de 13 municípios da região do Baixo São Francisco, no norte do estado. A eficácia desse modelo assegurou que, em 2018, o Synapse contasse com a participação de 300 professores e 6.500 alunos beneficiados em mais de 110 escolas públicas e, mais importante, que o projeto tivesse continuidade em 2019, mesmo sem apoio externo.

Em agosto de 2019, iniciamos a primeira experiência de replicação num município de outro estado brasileiro, em Bacabeira, no Maranhão (Projeto "I, agados na Educação no Maranhão"). O projeto, que tem duração de 20 meses, formará na metodologia Synapse professores, coordenadores pedagógicos e gestores escolares nos módulos Básico e Avançado do curso. A experiência envolveu inicialmente 60 professores, cinco coordenadores pedagógicos e 25 gestores escolares de 15 escolas, beneficiando 984 alunos.

No final de dezembro, concluímos o módulo Básico da formação de professores e formação específica para coordenadores pedagógicos e gestores escolares. Mesmo com poucos meses de projeto, mudanças foram percebidas na prática pedagógica local com retornos positivos do coletivo docente.

Como o Synapse é uma Tecnologia Social em constante aperfeiçoamento, aproveitamos o ano de 2019 para adequar o Caderno Pedagógico às competências, conhecimentos e habilidades estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



COMPONENTES DA TECNOLOGIA SYNAPSE

- Caderno Pedagógico de apoio ao professor;
- Plano de Aula para apoio ao planejamento das aulas do professor, com foco nos objetivos de aprendizagem da Matriz Synapse;
- Plataforma digital SynapseEdu com conteúdos de apoio à avaliação e à aprendizagem dos alunos;
- Material de Apoio Pedagógico com recursos lúdicos (MAP);
- App e Portal Web para os professores registrarem seus planos de aula e atividades, e compartilharem com os demais professores.

LANÇAMENTO DA REDE DE PROFESSORES SYNAPSE (RPS)

Com o apoio do IPTI, no dia 31 de agosto de 2019 foi criada a Rede de Professores Synapse (RPS), uma iniciativa empreendedora dos professores e professores alfabetizadores que utilizam a Tecnologia Social Synapse, a fim de promover uma alfabetização de qualidade e para todas as crianças, numa perspectiva de longo prazo.

Com a visão de ser a principal referência nacional em alfabetização até 2025, a RPS se constitui como um corpo de professores comprometidos que constroem, aplicam, avaliam e aperfeiçoam continuamente uma metodologia inovadora e adequada à realidade da educação do Brasil. Atualmente, os membros da RPS atuam na rede pública de ensino de 15 municípios em Sergipe e no Maranhão.

www.rps.org.br

NÚMEROS DO PROJETO ATÉ 2020

- 15 municípios (13 na região do Baixo São Francisco e Santa Luzia do Itanhhy, em Sergipe, e em Bacabeira, no Maranhão);
- 789 professores beneficiados;
- 135 escolas e 15.780 alunos beneficiados.

PROJEÇÕES PARA 2020

- Ampliação da replicação para mais municípios segiptanos;
- Impressão e distribuição do caderno pedagógico alinhado a BNCC;
- Elaboração e aplicação de instrumento para avaliar o impacto da Tecnologia Social do Synapse;
- Ampliação da RPS, tendo em vista adesão de novas professoras segiptanas e das professoras maranhenses;
- Ampliação da atuação por meio da elaboração de oficinas do Synapse para aplicação a professores já formados na metodologia.



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.

Elaborada de maneira participativa, envolvendo pessoal administrativo de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy, esta Tecnologia Social funciona on-line e off-line, levando em conta as áreas rurais, sem acesso à Internet, e permite sincronização via pen drive e, em breve, via celular. O TAG oferece mais praticidade e rapidez nas matrículas, cadastro dos alunos e professores, planos de aulas, geração de entrega mais eficiente de documentos, organização de ratôfones e apoio à gestão do Bolsa Família, além de ser integrado com o Sistema Educarenso, do MEC. O TAG é uma ferramenta completa para as escolas e o único sistema reconhecido pelo Ministério da Educação (MEC) como Tecnologia Educacional, na área de gestão escolar.



TAG NA ASSISTÊNCIA SOCIAL

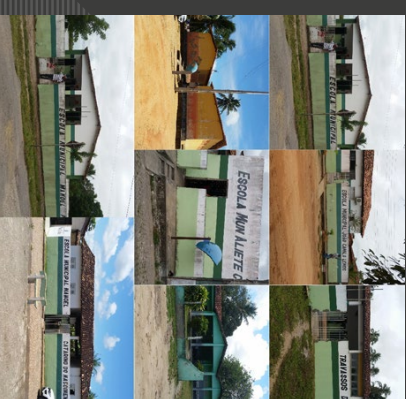
Módulo do TAG desenvolvido para o equipamento da assistência social, Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), possibilitando o gerenciamento das informações das famílias referenciadas do município e dos atendimentos realizados diretamente no CRAS. Desenvolvimento dos módulos de gestão informatizada das atividades do Conselho Tutelar e do Conselho Municipal do Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA).

O plano do IPTI é transformar o TAG num sistema municipal completo e integrado de gestão da informação em educação, saúde e assistência, com especial foco no monitoramento do desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes.

Em 2019 foram realizados aperfeiçoamentos técnicos nas interfaces do sistema do TAG com melhorias da usabilidade via *mobile*, com telas mais otimizadas e melhor navegação entre as funcionalidades. Essa necessidade foi observada e desenvolvida para minimizar os impactos das escolas sem computadores, no que se refere à integração com a rede municipal de ensino. Além disso, os relatórios ermitidos e as regras para integração de dados com o Educarenso do MEC foram atualizados.

Estamos na fase final de implantação de um sistema de gerenciamento de ocorrências nas escolas que requeriram a intervenção dos Conselhos Tutelares, numa ação que também articula parcerias com o Ministério Público Estadual, o Tribunal de Justiça e a Secretaria de Segurança Pública.

O TAG é um sistema gratuito (licença GPL), que roda em nuvem e atualmente está presente em 18 municípios de Sergipe, com mais de 80 mil alunos, na sua base de dados, e em 2019 começamos nossa primeira experiência de replicação em município de outro estado brasileiro, no caso em Bacabellera, no Maranhão.



NÚMEROS DO PROJETO

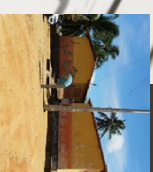
- Presente em 19 municípios, de 2 estados brasileiros;
- 198 escolas utilizando o TAG;
- Mais de 80.000 alunos na base de dados do TAG.

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 a tomada de decisão;
- Desenvolvimento de um aplicativo para sincronização do envio dos dados das escolas *offline* para o servidor.

TAG NA SAÚDE

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



LILLO LINGUAGEM E LÓGICA

O projeto Lillo (Linguagem e Lógica) propõe um ensino de matemática que respeita o desenvolvimento cognitivo das crianças, tocando a abstração da matemática por estratégias de contextualização, usando a linguagem para trabalhar a lógica da matemática nos primeiros anos do ensino fundamental.

Os recursos pedagógicos gerados pelo Lillo, até 2019, são compostos por um Kit de Apoio Pedagógico e uma Web Série, que são utilizados no desenvolvimento das práticas na sala de aula.

O Kit de Apoio Pedagógico tem como finalidade a contextualização do ensino da matemática através de jogos e atividades interativas, abordando as habilidades da Matriz Syntapse e trazendo uma discussão sobre a realidade rural, tudo isso utilizando as referências visuais da Web Série.

Este material vem sendo construído de maneira participativa, tanto com as pedagogas das cinco escolas piloto em Santa Luzia do Itanhhy, quanto com as professoras da Rede de Apoio Professoras Syntapse (RPS). O objetivo é integrar todo o conhecimento e recursos pelo Lillo ao material do Syntapse.

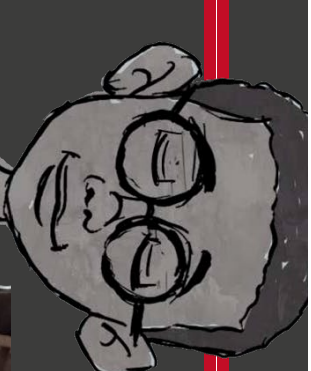


Já a Web Série, denominada "1, Pé de Banana Nanica", tem a finalidade de chamar a atenção para o uso real da matemática no cotidiano e, com isso, estimular o interesse pela matéria.

Os 13 episódios da primeira temporada, disponibilizados em canal no YouTube, foram 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 PLOD, Romancieiros do Itanhhy, Sifi e LuCA. Este núcleo estabeleceu uma parceria entre as áreas de atuação e teve a oportunidade de realizar um produto audiovisual, colocando em prática atividades como roteiro, argumento, captação de som, trilha sonora, direção, fotografia e atuação.



Além do aspecto diretamente relacionado ao ensino e aprendizagem de matemática nas séries iniciais, o projeto L.I.O tem como objetivo destacar e ampliar as possibilidades dos alunos das escolas da rede municipal de Santa Luzia do Itanh'y, que tenham especial aptidão para matemática, oferecendo oficinas de estudos voltadas para as competições da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP). Neste segundo ano do projeto, os resultados colhidos foram positivos: Do grupo composto por 20 alunos de cinco escolas da região, em 2019, dois deles foram aprovados na primeira fase da OBMEP.



NÚMEROS DO PROJETO

- 1 Série infantil criada, com primeira temporada disponibilizada no YouTube através do link

https://www.youtube.com/channel/UCG8_p0wMpk6csmdQ_0B80qIgw

- 20 alunos em contato com os processos de criação da Web Série (roteiro, pré-produção, produção e pós-produção).
- Equipe de 10 professoras da RPS participando da integração do kit pedagógico Synapse.
- Grupo de estudos em matemática que envolve 20 alunos no município.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Integrar o kit pedagógico a metodologia Synapse;
- Implementar novos grupos de estudo em matemática, neste caso, tendo como instrutores os alunos do projeto, replicando a Tecnologia Social em sua própria escola;
- Produzir e divulgar a segunda temporada da série "1 Pe de Banana Nantã".



synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL

O investimento na educação de crianças desfavorecidas desde o nascimento até aos cinco anos ajuda a diminuir as distorções de aprendizagem, a reduzir a necessidade de educação especial, a aumentar a probabilidade de estilos de vida mais saudáveis, a diminuir a taxa de criminalidade e a reduzir os custos sociais de uma maneira geral.

Sob essa perspectiva, em meados de agosto de 2018, o PPTI iniciou o desenvolvimento de uma primeira versão da Tecnologia Social para a Educação Infantil, alinhada ao Synapse e ao mesmo tempo agregando o conhecimento das habilidades não cognitivas às experiências de professores da educação infantil, com o objetivo de contribuir para a melhoria na qualidade da educação infantil e para a formação de novas gerações de alunos mais preparados e em melhores condições de aprendizagem para o ensino fundamental. Nessa etapa inicial, o projeto conseguiu envolver 03 escolas municipais da zona rural, beneficiando diretamente 11 professores e 170 crianças da educação infantil.

Em 2019, o projeto ampliou o número de beneficiados para seis escolas, correspondendo a 31,58% da educação infantil municipal, 51 professores (42% dos docentes da educação infantil) e 480 crianças (54% dos alunos da rede municipal), com foco na construção participativa dos primeiros recursos da Tecnologia Social Synapse Educação Infantil, incluindo a primeira versão dos Planos de Aula para cada grupo etário de educação infantil (três grupos), alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Currículo Sergipano. Além disso, para auxiliar os professores no desenvolvimento de atividades lúdicas e inovativas com o intuito de atrair a atenção e a participação direta das crianças, foram desenvolvidos dois Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil (MAPEIS).

Os planos de aula estão disponíveis em: <https://www.ipiti.org.br/app/uploads/2019/12/planos-synapse-ei-vst1.pdf>



TOM-CON

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

O TOM-CON envolve o mapeamento dos processos de gestão e comunicação dos Conselhos e a construção de soluções para problemas prioritários. Para o Conselho Tutelar, foi criado um módulo vinculado ao TAG, sistema informatizado de apoio à gestão desenvolvido pelo PPTI, que permite registrar e acompanhar o andamento das denúncias por parte do usuário e a emissão de relatórios pelos Conselhos. Além disso, ele foi desenvolvido 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, seria possível obter uma maior eficácia no Sistema de Garantia dos Direitos da Criança e do Adolescente (SGDA) dos municípios.

Em 2019, a construção da tecnologia priorizou o CMDCA. A metodologia desenvolvida resultou na concepção de duas soluções: um Site, com funcionalidades que permitem uma melhor gestão das atribuições desse Conselho e integração à base de dados do sistema do Conselho Tutelar, e um Guia Prático, que pretende facilitar o dia a dia do conselheiro na execução de suas atribuições, a ser concluído em 2020. Todas as etapas do processo foram conduzidas de maneira participativa, em parceria com os conselheiros de Santa Luzia do Itanhvy.

Paralelamente, para colaborar com a formação/atualização dos membros dos Conselhos Tutelares, iniciamos a construção de um ambiente virtual que disponibilizaria explicações de especialistas em formato de podcast para conteúdos considerados desafiadores e/ou complexos por parte dos conselheiros e definidos durante as atividades de campo.

O que se pretende é sistematizar essa experiência do TOM-CON para possibilitar futuras aplicações em outros municípios brasileiros, dando escalabilidade ao projeto.

NÚMEROS DO PROJETO

- Envolvimento de 1 Conselho Municipal dos Direitos da Criança e Adolescente e 8 conselheiros titulares;
- Site do CMDCA integrado ao sistema do Conselho Tutelar;
- Ambiente Virtual com conteúdos no formato podcast.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Conclusão do Guia Prático para atuação dos membros do CMDCA.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Versões maduras dos Planos de Aula;
- Primeira versão do Caderno Pedagógico;
- Construção de 4 materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil (MAPEIS);
- Fortalecimento da comunicação entre a família e a comunidade escolar;
- Ampliação do número de escolas de Santa Luzia do Itanhvy atendidas pelo projeto.

@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 a 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 IPPT.

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

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.ippt.org.br/athope/>

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".



TECNOLOGIAS SOCIAIS PARA EDUCAÇÃO BÁSICA

O QUE JÁ FOI REALIZADO

Através do nosso evento de Nova Iorque, conseguimos levantar em torno de 726 mil reais em doações, recursos suficientes para a construção da creche, espaço de educação infantil, cozinha, refeitório, laboratório multifunção e uma sala de aula. Além disso, celebramos uma parceria com o Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação, graças à emenda parlamentar da senadora Maria do Carmo, para a capacitação de jovens da Pedra Furada em técnicas construtivas tradicionais e Tecnologias Sociais voltadas à sustentabilidade ambiental (saneamento) e segurança alimentar (horta), na perspectiva de que eles possam implantar uma unidade empreendedora, mas também que possam ajudar a engajar a escola, neste caso as demais salas de aula.

PRÓXIMOS DESAFIOS

O principal desafio é construir os espaços da escola para os quais já temos recursos assegurados, usando mão de obra local, e captar os recursos que faltam para a conclusão da obra da escola, para que ela possa ser plenamente usada pelos alunos e professores em 2021.



APOIADOR

Garcia
Family
foundation

APOIADOR

CERITY
PARTNERS



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 Itanhhy, dentre 2010 e 2013, e conseguimos uma taxa de eficácia superior a 80%.

Em 2013 o Hb ganhou o prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologias Sociais e usamos o recurso para validar o modelo de escalabilidade, com técnicos de Santa Luzia do Itanhhy atuando como replicadores no município de Boquim, com redução da prevalência de 24% para 4,8%.

> <https://vimeo.com/103777435>

Os recursos do Hb incluem um dispositivo para diagnosticar a taxa de hemoglobina no sangue, uma revista em quadrinhos "Cuidem nas Artérias - Sabotagem Invisível", para sensibilizar alunos sobre alimentação saudável, e um sistema informatizado de gerenciamento da campanha, incluindo a avaliação dos alunos com desnutrição e obesidade, associado ao TAC.



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 Antixim Borba/AM;
- Experiência em Axixim (AM) foi vencedora do Edital "Mostra Brasil, aqui tem SUS" 2017, na categoria Premiação Webdocs Conasems.

> https://youtu.be/0z_XrhxUjYao

NÚMERO DE BENEFICIÁRIOS

- Mais de 8.000 crianças.

APERFEIÇOAMENTO DO Hb

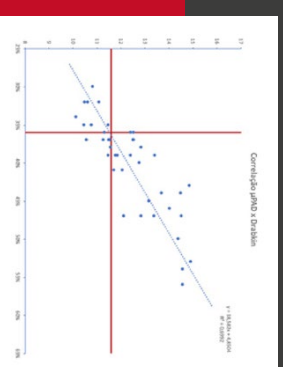
Em função da descontinuidade na produção do equipamento usado para medir a taxa de hemoglobina no sangue, nos iniciamos um projeto de desenvolvimento de uma nova plataforma de teste rápido, baseada na metodologia iPAD (microrflúidic paper-based analytical devices), numa parceria com o Instituto de Química de São Carlos (IASC/USP).



A sequência abaixo ilustra como funciona este teste, que utiliza um celular para capturar a imagem do sangue no papel, calcula a taxa de hemoglobina e envia o resultado para o sistema de gestão do Hb.



A fase de prova de conceito foi realizada em 2019, com resultados promissores, com uma correlação média de 83%, comparando com os testes realizados com o equipamento anterior.



PRÓXIMOS DESAFIOS

Melhorar a resposta do teste, buscando chegar a uma correlação superior a 95%, desenvolver o teste para o exame da ferritina (reserva de ferro no sangue) e validar estes testes para possibilitar a produção e utilização em escala, com a proposta de que a unidade produtiva seja implantada em Santa Luzia do Itanhhy até 2022.

VETORES

TECNOLOGIA DE APOIO AO MONITORAMENTO E VIGILANCIA EPIDEMIOLOGICA

O objetivo desta Tecnologia Social é contribuir para o controle de vetores causadores de doenças epidemiológicas, com especial foco no Aedes Aegypti, causador da Zika, Chikungunya e Dengue, através do engajamento e mobilização das comunidades no monitoramento e combate a focos dos vetores.

Essa tecnologia é baseada num aplicativo para dispositivos móveis que possibilita o registro georreferenciado de focos de vetores e das atitudes dos membros da comunidade, associando estratégias de garne para estimular a participação das pessoas. O aplicativo também incorpora informações relacionadas às condições de desenvolvimento e proliferação desses vetores (dados pluviométricos, temperatura, tipo de solo, índices em anos anteriores, entre outros) e 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.

A primeira etapa do processo consistiu no planejamento e esboço do aplicativo de Engajamento e aplicativo de Gestão Municipal, em parceria com agentes de endemia do município de Santa Luzia do Itanhhy e a Citiz, startup criada a partir da Tecnologia Social CI-OC.

Em outubro de 2019, já com o produto estruturado, publicamos a primeira versão do aplicativo na App Store, com o objetivo de trabalhar com informações locais para fins de monitoramento e alerta aos gestores públicos, realizando testes para a primeira validação do uso do sistema em quatro comunidades pilotos de Santa Luzia do Itanhhy.



PROXIMOS DESAFIOS

- Lançamento do App para a comunidade e agentes endêmicos;
- Construção do episódio "A Comunidade Contra Ataca", do HQ "Guerra nas Arbetas";
- Construção do modelo estatístico e probabílistico para monitoramento epidemiológico;
- Validar a tecnologia social e planejar teste de escalabilidade para 2021..

Arte Naturalista

O projeto Arte Naturalista é uma Tecnologia Social que identifica e desenvolve talentos locais em desenho, formando futuros ilustradores com qualificação em diferentes técnicas – aquarela, pontilhismo, grafite e pastel – com especial ênfase em retratar o ecossistema do manguezal. O projeto propõe um novo significado do mangue para a população local, que, ao transformá-lo em arte, proporciona novas perspectivas de vida para os adolescentes e jovens.

Inspirados no cenário local, adolescentes e jovens das escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy aprendem a ilustrar a fauna e flora da região, despertando para 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 reaplicar 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.

A Casa do Cacete é a primeira startup criada a partir desta Tecnologia Social.

REAPLICAÇÃO ARTE NATURALISTA

O potencial de escalabilidade da Tecnologia Social Arte Naturalista assegura a continuidade do processo de formação e dá oportunidade para descoberta de novos talentos. Desta forma, os alunos que se destacam no projeto compartilham seus saberes na própria comunidade, atuando como instrutores de ilustração em escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy.

NÚMEROS DO PROJETO

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



CASA DO CACETE - CDC

Formada por ilustradores capacitados pelo projeto Arte Naturalista, a Casa do Cacete desde 2016 realiza parcerias importantes no Brasil e no exterior.

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)



PROJETO MURALISTA

O Projeto Muralista idealizado por Daniel Moraes, artista visual e fundador do Criativo Graphique, teve como objetivo ampliar o conhecimento dos artistas da Casa do Cacete com novas técnicas de ilustração em larga escala, incentivar processos criativos com impacto social e abrir caminhos para novas parcerias de negócios. Além disso, a ação teve como foco despertar o interesse de novos adolescentes e jovens da região de Santa Luzia do Itanhhy para o aprendizado de técnicas de pintura oferecido pelo projeto Arte Naturalista.

Entre os meses de junho e julho de 2019, foram realizadas oficinas e, desta vivência entre os participantes e a comunidade, colocaram-se em prática técnicas artísticas que impactaram e transformaram a paisagem local. Como conclusão, foram produzidos três grandes murais, somando mais de 220m², na região de Santa Luzia do Itanhhy.

COLEÇÃO MURALISTA

Lançamento da coleção Muralistas pela Casa do Cacete, uma linha de produtos concebida a partir dos resultados das ações do Projeto Muralista. Para produção das peças (camisetas, mochilas, acessórios e lenços de seda), a equipe priorizou o trabalho com fornecedores e parceiros com boas práticas de sustentabilidade social.

A coleção teve o apoio da empresa Lorinvest, contribuindo financeiramente e acreditando que ações como esta são transformadoras e capazes de inspirar as próximas gerações de empreendedores na região.



PARCERIA THE PRIVATE APPLE

Lançamento da Coleção Muralista na loja The Private Apple, em New York, em dezembro de 2019.

STELLA ARTOIS

Chiação, em parceria com o designer gráfico Daniel Moraes, de ilustração para a taça exclusiva do evento anual IPTI US Chamber em Nova York.

RED BULL AMPHIKIKO

Seleção do artista Genisson Cardoso, sócio da Casa do Cacete, entre 900 inscritos para participação no programa de mentoria da Red Bull, que apoia o desenvolvimento de empreendedores que propõem soluções inovadoras para desafios sociais.



"O que eu fiz para me preparar para a Amphiiko Academy? Me abri! Me abri pra tudo de novo que poderia vir."

Genisson Cardoso
Casa do Cacete



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, o projeto resultou na produção de sete livros, escritos pelos próprios jovens com narrativas reais e fictícias, que foram lançados numa noite de autógrafos no final de 2019.

O evento de lançamento foi realizado em Santa Luzia do ItanhY e entre amigos e parentes, os autores Tamara Ramos, Ana Rodrigues, Cintia Santos, Sabrina Santos, Grazielle Teixeira, Suelle Miranda e Marcos Paulo demonstraram a importância da Tecnologia Social como instrumento de inovação e transformação em prol do desenvolvimento social.

LIVROS

- "Dois caminhos" (Tamara Ramos)
- "Anjos do terror" (Ana Rodrigues)
- "O outro lado da poesia" (Cintia Santos)
- "Juntos para sempre" (Grazielle Teixeira)
- "A bruxa assassina" (Marcos Paulo)
- "Vida cruel" (Sabrina Santos)
- "O amanhã é agora" (Suelle Miranda)



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 PLOD, CLDC e LUDA, buscando maior foco na formação de roteiristas com o objetivo de fomentar o ambiente criativo na cadeia produtiva do audiovisual e games.



“Sou estudante do 1º ano do ensino médio, no colégio Comendador Calazans, e participei do Romaneiros do Itanhv foi uma grande honra, e também a realização de um sonho que até então considerava impossível. Com o lançamento do meu livro eu percebi que era capaz de construir tudo aquilo que sempre quis. Pode descobrir novos talentos através da escrita!”

Tive a sorte de ser apoiado pela minha família, meus amigos, e o incentivo do pessoal do IPTI ajudou bastante. O projeto me ajudou a enxergar melhor o mundo, a ter uma nova forma de agir, de pensar e me ajudou muito a progredir como pessoa. Consegui descobrir um novo eu. Um ser que consigo sim, ir atrás daquilo que gosta. Sou muito grato por tudo que aconteceu e pelo IPTI ter ajudado a mudar minha vida!”

MARCOS PAULO

15 ANOS, POVOADO PEDRA FURADA, SANTA LUÍZA DO ITANHV/SE

BAIÃO

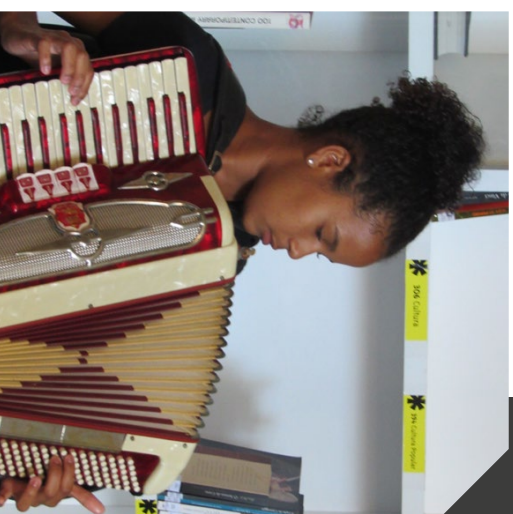
Criado no final de 2017, o projeto Baião tem como finalidade preservar a música tradicional regional, através do ensino dos instrumentos zabumba, triângulo e sanfona. Após o processo de seleção, os jovens têm acesso a aulas semanais, que, além da parte técnica, buscam explorar a linguagem musical para salientar a importância da preservação de nossa memória sonora e descobrir os valores das nossas raízes culturais através da música.

Durante esses dois anos, desenvolvemos ferramentas metodológicas e didáticas baseadas em alguns pilares conceituais, como motivação pessoal, história de vida, postura íntima, percepção musical. O quesito da motivação pessoal surgiu da necessidade de revelar o que podia estar por trás do desejo em aprender música através da sanfona, da zabumba e do triângulo. No aspecto história de vida, nasce o carninho particular de cada ser, da identidade cultural através das relações familiares, sentimentos diversos em relação às trilhas sonoras da vida de cada um a fim de identificar como estão as raízes culturais em cada indivíduo. O quesito postura íntima gira em torno da capacidade de adaptação do corpo, da ação espontânea e natural diante de algo que surge e como cada ser reage mesmo sem nunca ter se deparado em tal situação, e quanto a percepção musical foram observadas as ferramentas de cada indivíduo quando provocados a cantar, tocar, produzir e/ou imitar qualquer som.

Diante desse contexto, nos encontros pedagógicos foram traçadas as etapas de construção da Tecnologia Social e separadas em três momentos: "As descobertas" (conceitos iniciais, descobrindo a sanfona, panorama de sanfoneiros); "Mãos à Obra" (construção do hábito de estudo, aplicabilidade, manipulação dos sons e conceitos musicais, criação musical); "Reparar o Pão" (prática de ensino).



Em 2019, com a continuidade do ensino e aprendizagem do projeto Baião, já foi possível observar o impacto gerado na atmosfera de algumas pessoas da comunidade do Castro. Os alunos do curso demonstram um desenvolvimento gradativo e uma habilidade crescente com os instrumentos musicais, além de mostrar que são capazes de compreender os conceitos musicais, compor, e dominar técnicas musicais.



SELEÇÃO E REAPLICAÇÃO

Foram realizadas duas seleções com 20 inscritos, e destes, oito alunos foram selecionados para sanfona e oito para percussão.

Dentro da proposta de escalabilidade dos nossos projetos, geramos soluções passíveis de replicação adotando uma metodologia participativa em todas as etapas de desenvolvimento, com identificação e envolvimento dos atores locais.

Desta forma, apesar da pouca idade, 11 anos, Vinicius Moraes, aluno da primeira turma de Baião, apresentou proficiência, dedicação, disciplina e motivação para alta performance e ensino de música, tornando-se o primeiro replicador do Baião.

RESULTADOS DO PROJETO

- Beneficiados: 16 crianças e adolescentes;
- Apresentação no Demoday do Pense Grande

PROXIMOS DESAFIOS

- Construção da Cartilha de Saberes;
- Maior integração com a Orquestra Imaginária PUD 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 e de robótica nestas escolas, de forma sustentável, e de gerar negócios em TI.

Durante o processo de aprendizado, os alunos do CLOC desenvolvem o raciocínio lógico, aprendem Scratch, HTML5 e CSS3, até chegarem ao nível avançado - Banco de Dados e Javascript. 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.

Dentro do projeto educacional, em 2019 o CLOC incluiu a metodologia "Hora do Código" na formação, inclusive em locais sem internet. Criado pela Code.org, a iniciativa mostra a educadores, jovens, crianças ou qualquer interessado no universo da programação, o que é possível aprender em apenas uma hora sobre a ciência da computação, de forma divertida e criativa.

ROBÓTICA

Confirmando seu potencial de escalabilidade, o CLOC iniciou a reaplicação da turma de robótica permitindo que os melhores alunos atuem como instrutores em escolas públicas municipais. Desta forma, foi possível a ampliação da presença do projeto para mais 10 povoados de Santa Luzia do Itanhhy em 2019.



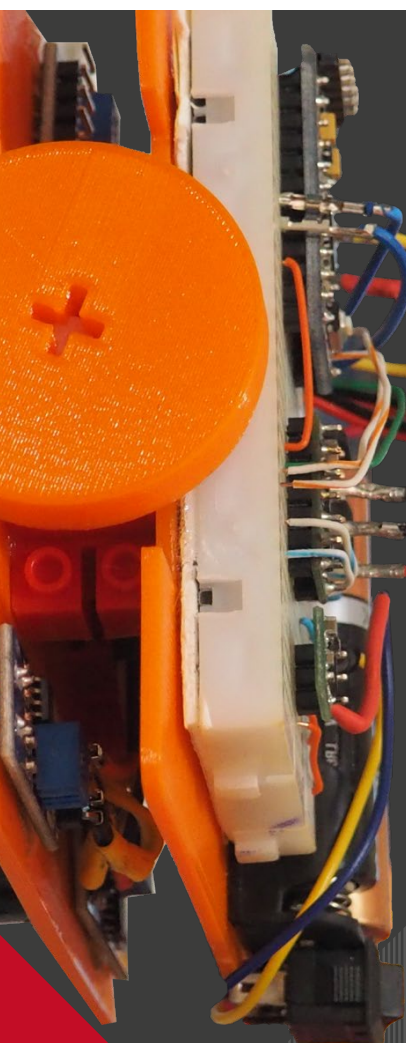
Além disso, foi desenvolvida a nova versão do Kit Robótico, composto por componentes reciclados, módulos impressos em 3D, plataformas eletrônicas de arduino e integrado a Tecnologia Social Synapse, com o objetivo de ampliar a capacidade de aprendizagem dos alunos em diversas áreas do conhecimento, principalmente no ensino da Matemática Básica.

CITIZ

O ano de 2019 foi um marco no desenvolvimento do CLOC. Concretizado pelo compromisso oferecido pelo projeto singular a CITIZ (Centro Integrado de Tecnologia da Informação do Itanhhy), a primeira startup de programação computacional de Santa Luzia do Itanhhy, formada inicialmente por 13 sócios, alunos das três primeiras turmas do CLOC.

OS PRINCIPAIS PROJETOS DESENVOLVIDOS PELA CITIZ NO PERÍODO FORAM:

- Desenvolvimento de site para o Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA);
- Desenvolvimento de aplicativo de engajamento da comunidade para a Tecnologia Social Vetores;
- 1º Maratona de Programação Hackacitiz.



www.citiz.com.br
@citiz



Em 2019, foram incluídos no calendário de atividades do CLOC o “Evento de Formatura” e a “Premiação do Melhor Professor do Ano”. Essas atividades permitem que as famílias se aproximem dos projetos desenvolvidos pelo IPTI e conheçam o trabalho realizado na região. Além disso, a participação da família é fundamental para que os adolescentes e jovens tenham um processo de aprendizagem mais positivo e saudável. Durante a cerimônia, foram entregues os certificados de formatura e conclusão do curso para os alunos do nível 3, e os certificados de participação para os alunos dos níveis 1 e 2.



PRÊMIO FBB 2019

O CLOC ficou em segundo lugar do Prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologias Sociais 2019, na Categoria Nacional Geração de Renda, que contou com 801 inscritos.

PRÊMIO E-CIO

Prêmio especial “Destaque da Área de TI do Estado de Sergipe”, no 12º e-CIO.

EVENTO SAP NOW BRASIL 2019

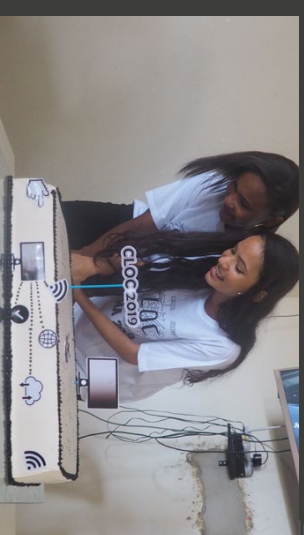
O Projeto CLOC representado por Ivia Tainá, reaplicadora da Tecnologia Social e uma das fundadoras do CTT?, participou do SAP NOW Brasil 2019, um dos maiores eventos anuais de tecnologia SAP em todo o mundo. No painel “Empreendedorismo Social e Sustentabilidade”, Ivia apresentou o projeto e demonstrou como a tecnologia pode ser uma aliada importantíssima na implementação de projetos e soluções sustentáveis.

HORA DO CÓDIGO

Participação no Evento Mundial da “Hora do Código”, em Dezembro.

NÚMEROS DO PROJETO

- Núcleo CLOC formado por 396 programadores, sendo 15 já em atividade e 381 em formação;
- 1.196 alunos beneficiados;
- 10 escolas públicas municipais beneficiadas;
- 3 apps desenvolvidos;
- 1 kit de robótica desenvolvido.



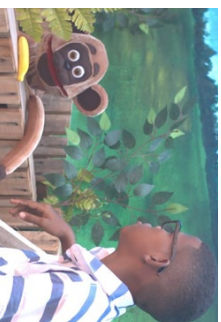
PLOC

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.

Desde 2017 o PLOC oferece oficinas técnicas de registro, edição, produção e composição sonora para adolescentes e jovens de Santa Luzia do Itanhhy em Sergipe.

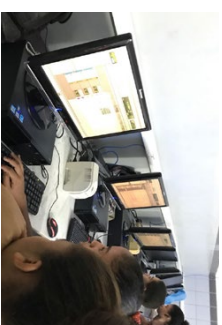
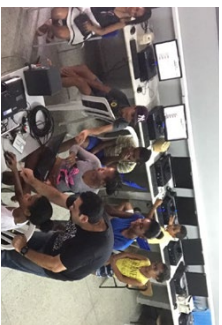
Em 2019 o PLOC entra na fase de escalabilidade com a criação de três novas turmas, cujos instrutores eram os alunos da primeira fase do projeto. Juntamente com o IPTI, eles construíram uma metodologia de replicação a fim de compartilhar com outros adolescentes suas experiências e saberes sobre técnicas de gravação e edição de som, composição e improvisação musical.

Com a ampliação da base do projeto, foi possível alçar novos voos, e através da parceria com a CELSE (Centrais Elétricas de Sergipe), o projeto atravessou fronteiras e experimentou um modelo de oficina de captação de som em outro município de Sergipe, no caso a Barra dos Coqueiros.



DESTAQUES DO PROJETO PLOC EM 2019:

- Lançamento de dois vídeos (Forró em Santa Luzia e Café com Leite);
- Participação na captação de som e construção do desenho sonoro dos 13 episódios da Série "1. Pé de Banana Nânica";
- Primeiro ano de replicação em Santa Luzia Itanhhy e nos povoados do Crasto e Rua da Palha;
- Participação de oficina de audiovisual com a equipe da Oitorama Filmes, de São Paulo.



ESCALABILIDADE

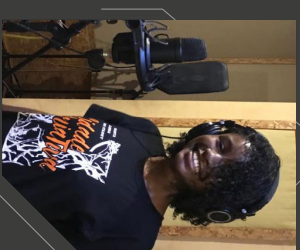
Replicação da metodologia em Santa Luzia do Itanhhy, Crasto e Rua da Palha.

NUMEROS DO PROJETO

- 65 adolescentes beneficiados;
- Produção de 2 vídeos/peças;
- Participação na produção de 13 episódios da série "1. Pé de Banana Nânica";

PROXIMOS DESAFIOS

- Iniciar a segunda etapa de replicação da tecnologia em três povoados;
- Gravar e lançar um novo CD da Orquestra Imaginária PLOC;
- Criar um banco de sons;
- Fortalecer o diálogo com o projeto de audiovisual para criação de uma produtora local.



Sou estudante da segunda série do Ensino Médio do Colégio Estadual Comendador Catzans, em Santa Luzia do Itanhhy, e tive a oportunidade de participar de três projetos do IPTI: Romanceiros do Itanhhy, SIRI e PLOC.

Conheci o IPTI através da visita da coordenadora do Instituto à escola que eu estudava, em minha comunidade. Em 2016, fiz a seleção para o Romanceiros do Itanhhy, primeiro projeto que participei. A partir do conhecimento que os projetos oferecem, eu pude mudar a minha perspectiva de vida, a minha crença sobre o meu futuro, a forma de perceber o mundo e a mim mesma. Os três projetos foram essenciais para o meu conhecimento. Graças a essa oportunidade, hoje eu descobri que realmente tenho uma grande capacidade de conseguir o que quero, independente do que aconteça, pois a fé, o foco e força de vontade me levarão onde eu quiser estar.

SUELLE DE JESUS MIRANDA

18 ANOS, POVOADO CRASTO

LUCA LUZ, CAMERA, 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, esses jovens aprendem técnicas de filmagem com câmeras digitais e celulares, assim como a utilização de softwares de captação, técnicas de edição, sonorização e finalização.

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 iniciar o processo de reaplicação. Em 2019, o projeto ganhou escalabilidade oferecendo cursos introdutórios de cinema, fotografia, vídeo, noções de roteiro e produção audiovisual para alunos das escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy.

Além disso, 2019 foi o ano de colocar em prática as habilidades adquiridas.

Os alunos mais avançados formaram um núcleo de trabalho, em parceria com os participantes da Tecnologia Social Lilo, e juntos criaram e produziram 13 episódios da série "1. Pé de Banana Nânica".

Essa experiência foi extremamente enriquecedora, pois o trabalho deu oportunidade para os adolescentes e jovens experimentarem todos os processos de criação de uma obra audiovisual, desde a roteirização, dramaturgia, cenografia, iluminação, figurino e produção. Além disso, através do núcleo de trabalho, foram estimulados a promover uma análise crítica e técnica do material em construção, a partir do conhecimento da linguagem audiovisual.



NÚMEROS DO PROJETO

- Beneficiados: alcance direto de 20 adolescentes;
- Produção de 13 episódios da série "1. Pé de Banana Nânica" v.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Implantar a primeira produtora de audiovisual de Santa Luzia do Itanhhy.





SIRI'

school of idioms riverside

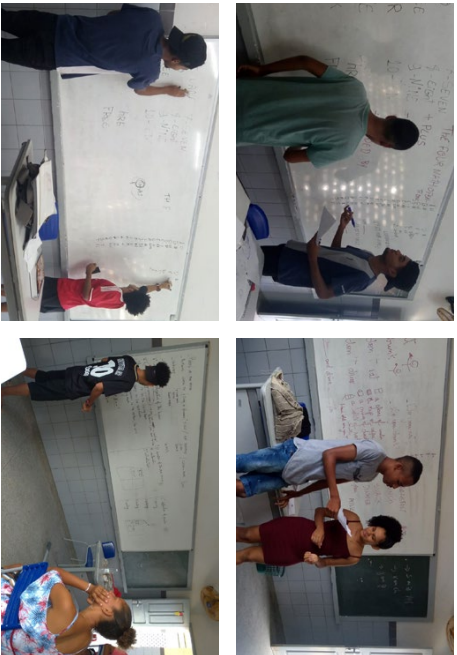


Todos sabem que o inglês é a língua mais utilizada no mundo e pode ajudar muito num mundo cada vez mais globalizado. Pensando nisso, em 2018 o PTI iniciou o School of Idioms Riverside (SIRI), projeto de ensino de inglês que valoriza a imaginação e interatividade utilizando jogos e desafios, tendo como referência o dia a dia de adolescentes e jovens.

A primeira turma foi composta a partir da seleção realizada com alunos das escolas municipais de cinco povoados de Santa Luzia do Itanhhy. Com o crescimento da demanda por novas vagas, em 2019, o SIRI ampliou a capacidade e ofereceu três turmas na região, sendo uma avançada e duas iniciantes.

Com a abertura das novas turmas, surgiu a oportunidade de aproveitar o conhecimento adquirido pelos alunos mais avançados e, dentro do processo de escalabilidade das nossas Tecnologias Sociais, oferecer um treinamento para que eles se tornassem repilicadores. Desta forma, os alunos mais aplicados desenvolveram, em parceria com a coordenadora do SIRI, os quatro primeiros capítulos da cartilha de replicação e atuaram como instrutores dos alunos das novas turmas.

Em 2019, três adolescentes de Santa Luzia do Itanhhy, que tiveram melhor desempenho na formação em inglês, realizaram uma primeira experiência de interação com adolescentes de Nova Iorque (EUA), através de ferramentas de comunicação online. O objetivo desta experiência era avaliar como poderíamos planejar um programa permanente de conversação entre adolescentes dos dois países, algo que está planejado para ocorrer em 2020, já como parte integrante da Tecnologia Social 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 replicação que possibilite que os melhores alunos possam atuar como instrutores de inglês básico nas escolas dos seus respectivos povoados;
- Inserir o ensino de inglês em escolas públicas municipais, de maneira sustentável.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Finalização da primeira versão da cartilha de replicação;
- 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;
- Planejar a possibilidade do SIRI se tornar um empreendimento social para adolescentes e jovens de Santa Luzia do Itanhhy, na área de ensino de idiomas.



COOKIES
CHICKEN
GALAD
BEANS
RICE
PAPAYAS
CASSABAY

PENSE GRANDE

Pense Grande é um programa da Fundação Telefônica Vivo que objetiva a criação de propostas de negócios que utilizem tecnologias digitais. Em 2019 o programa foi implantado em Santa Luzia do Itanhhy, capacitando a equipe do IPTI e alguns jovens e adolescentes para serem multiplicadores. Nosso principal interesse é na aplicação contínua do programa para os alunos dos projetos de educação empreendedora, na perspectiva de que isso os ajude a elaborar planos de ação, com potencial de se transformarem em planos de negócios e em novos negócios sociais.

As atividades do Pense Grande têm como base as Metodologias Ativas e a Cultura Maker, por exemplo. Dessa forma, durante todo o processo de aprendizagem, é destacado o protagonismo dos seus participantes por meio de Ferramentas como Ikgai, Mapa de Empatia, Mapa de Atores, Circuito Dourado e Canvas.

Em Santa Luzia do Itanhhy, o primeiro contato com o projeto se deu por meio de uma formação realizada pela organização Atados, para 20 jovens de 14 a 31 anos, com a realização de encontros mensais durante o segundo semestre de 2019. Esse grupo, 4 ideias foram criadas e apresentadas por meio de um pitch, tendo como vencedoras as propostas: Aratur (agência de turismo ecológico e cultural, com personalização de roteiros) e Antidepressivo (aplicativo para conectar profissionais de Psicologia e pessoas com Depressão).

Os jovens que participaram da formação na metodologia Pense Grande, a partir do encerramento dessa etapa do projeto, tornaram-se aptos a realizarem a sua reaplicação. Ou seja, com os conhecimentos adquiridos, outras turmas podem ser conduzidas e formadas por essa equipe, garantindo a sustentabilidade da ideia, motivando outros jovens a empreenderem, além de fortalecer os conhecimentos sobre essa área por meio da troca de experiências.



NÚMEROS DO PROJETO

- 20 jovens participantes da formação
- 11 jovens formados na metodologia
- 4 propostas de negócios apresentadas
- 2 projetos vencedores
- 1 pitch

PRÓXIMOS DESAFIOS

Realizar reaplicação do projeto em 4 povoados de Santa Luzia do Itanhhy, Sergipe



JOGOS DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA

A educação financeira tem sido considerada uma das principais habilidades que deve ser desenvolvida entre as pessoas. Com crianças e jovens, isso não é diferente. Aprender desde cedo a importância do seu dinheiro, assim como a sua utilização adequada, podem proporcionar que em um futuro não muito distante, evite-se o endividamento ou até mesmo a frustração por não se alcançar determinados objetivos por conta da organização financeira pessoal ou de uma limitação monetária.

Na mesma estratégia adotada no caso do Pense Grande, o IPTI estabeleceu parceria com o Bank of America Merrill Lynch (BAML) para a reaplicação de uma metodologia de iniciação à educação financeira, baseada em dois jogos de tabuleiro – Piquenique e Bons Negócios – desenvolvidos pelo BAML.

O Piquenique foca nas decisões de consumo, em que é possível ao longo de uma trilha escolher entre poupar ou gastar determinados valores e ao mesmo tempo obter alguma desvantagem por ter cometido alguma infração ou até mesmo ser bonificado por uma atitude positiva. O jogo Bons Negócios tem como principal elemento a negociação, sendo possível observar conceitos como juros, empreendedorismo e investimentos, o que faz que produtos apresentados sejam valorizados ou desvalorizados ao longo do jogo.

A reaplicação em Santa Luzia do Itanhhy foi conduzida pelo Instituto Brasil Solidário (IBS), e após o encontro formativo, alguns dos alunos atingiram os requisitos necessários para se tornarem replicadores, fato que ocorreu por meio da distribuição de um kit com dois jogos para um representante de cada povoado (totalizando 4), criando assim pequenos núcleos. As reaplicações ocorreram em formato experimental com base na própria utilização entre os jovens do povoado, por meio da apresentação a professores e aplicação com alunos das escolas locais.

NÚMEROS DO PROJETO

- 18 jovens participantes da formação
- 4 núcleos de reaplicação experimental
- 4 povoados alcançados
- 30 pessoas alcançadas com a reaplicação

PRÓXIMOS DESAFIOS

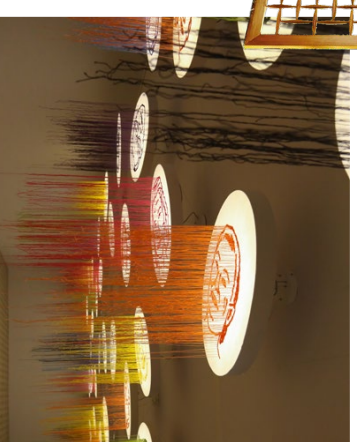
Inserir os jogos de Educação Financeira dentro de outras tecnologias sociais desenvolvidas no IPTI.



CULTURA EM FOCO

As Tecnologias Sociais ELO, TOM e Cultura em Foco não tiveram atividades realizadas ao longo de 2019.

A Tecnologia Social Cultura em Foco é baseada num ciclo permanente de inovação e aumento da competitividade para o setor do artesanato, por meio da associação entre design contemporâneo, pelo controle de qualidade na produção artesanal e pela agregação de valor e reconhecimento ao produto artesanal brasileiro, como estratégia também de preservação deste importante patrimônio imaterial. Com os resultados alcançados, o Cultura em Foco esteve presente em feiras e exposições nacionais e internacionais, com mais de 400 produtos criados. Como uma derivação desta Tecnologia Social, surgiu o projeto Origine-SE, cujo objetivo principal foi fundir o design com o artesanato sergipiano para a geração de produtos para a cadeia do turismo, resgatando a identidade potencializada nas técnicas genuinamente sergipianas.

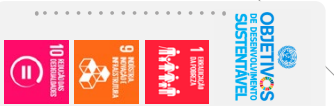
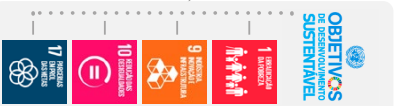


TOM

A Tecnologia Social TOM tem por objetivo promover a melhoria continuada da gestão escolar, levando em conta as competências e também as dificuldades da escola pública brasileira. 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, gera o instrumento de autoavaliação da gestão escolar. A aplicação deste instrumento visa identificar os problemas e eleger as prioridades que serão tratadas por meio do Plano de Ação elaborado de maneira colaborativa. No período entre 2017 e 2018, foram desenvolvidos os planos de ação e a metodologia de construção do regimento e da atualização do Regimento Escolar e do Projeto Político Pedagógico (PPP).

ELO

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. No diagnóstico realizado pelo IPTI e educadores, junto às famílias de algumas escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy, 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 afetividade.





IPTI [us] chamber
annual event

NOVA YORK - 2019

O Evento Anual do IPTI de 2019 foi realizado no The Loeb Boathouse, em Nova York, e reuniu pessoas que acreditam na nossa missão, visão e valores pautados no desenvolvimento humano. O foco da edição de 2019 foi a Tecnologia Social Synapse, através da visão de quem realmente entende: o professor. As professoras Ailene Araújo e Sílvia Regina, convidadas especiais do evento, relataram suas experiências com aplicação da metodologia educacional Synapse em Santa Luzia do Itanhv e na região do Baixo São Francisco, em Sergipe, e em Barcabeira, no Maranhão. Apresentaram os planos futuros de sustentabilidade através da recém criada Rede de Professores Synapse (RP5).



IPTI

EVENTO IPTI EM SÃO PAULO - 2019

Em 2019, realizamos também um evento na cidade de São Paulo com o objetivo de apresentar nosso modelo de promoção do desenvolvimento humano, dando ênfase aos projetos Arte Naturalista, Synapse e CLDC. O encontro aconteceu no restaurante Cantaloup, onde os nossos convidados tiveram a oportunidade de conhecer as histórias de Genisson Cardoso, um dos beneficiários do Arte Naturalista, de Klara Ramos Martins, professora e coordenadora de comunicação da Rede de Professores Synapse e de Grazielle Teixeira, aluna do projeto CLDC e que também apresentou seu primeiro livro, resultado de sua participação no projeto Romaneiros do Itanhý.



Microsoft





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 Itanhhy, principalmente para jovens e adolescentes do povoado Crasto, onde está instalada desde 2013.

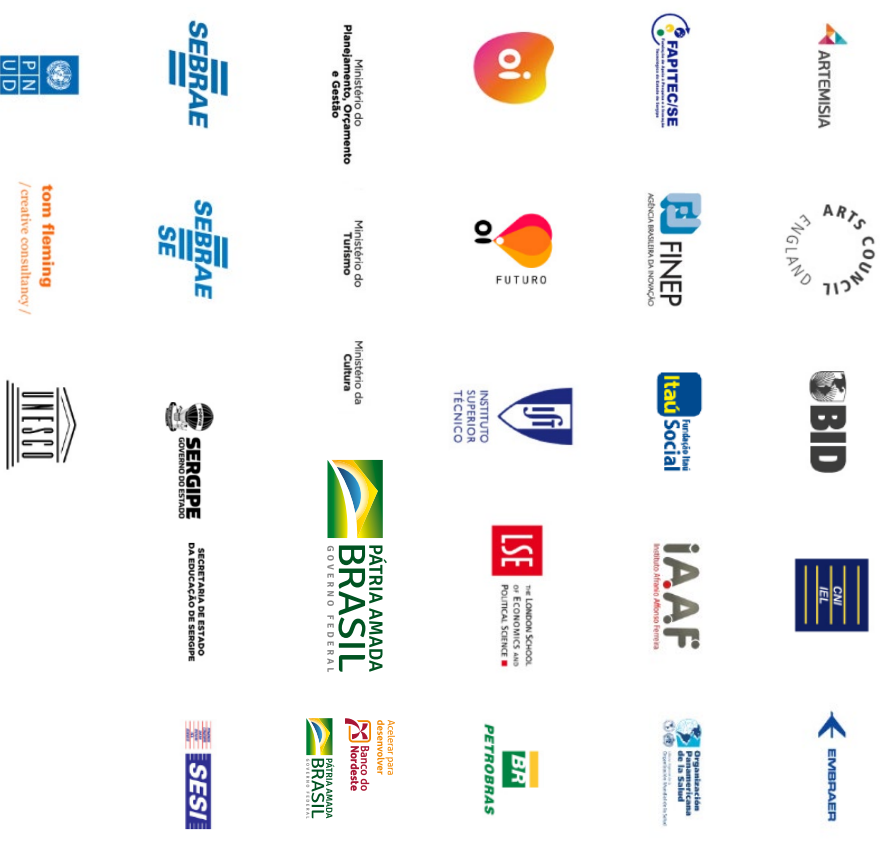
A biblioteca é especializada em Artes Visuais, mas também possui publicações em literatura infantil devido ao fato de estar localizada ao lado da Escola Infantil Sítio do Pica Pau Amarelo. Nela, um rico acervo de 1.272 volumes está organizado de acordo com a classificação Decimal Universal (CDU) e emprega 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 E APOIADORES EM 2019



PARCEIROS E APOIADORES EM ANOS ANTERIORES



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área de Conhecimento	Período do Contrato	Valor Contratado	Valor Recebido em 2019	Fonte de Recursos		
					Público	Privado	
PROJETOS							
Alba - Academia de Linguagens e Belas Artes	Educação Básica	2017	R\$ 237.893,68	R\$ 9.660,00	-	100%	
Arte, Ciência e Tecnologia para o Desenvolvimento Humano - Fase 2	Economia Criativa e Educação	2018	R\$ 126.000,00	-	-	100%	
BAUÃO - 2º ano	Economia Criativa	2018	R\$ 26.400,68	R\$ 19.800,00	-	100%	
CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - (Robótica - Fase 1)	Economia Criativa e Educação	2019	R\$ 243.000,00	R\$ 243.000,00	-	100%	
CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - Fase 5	Economia Criativa e Educação	2018	R\$ 22.500,00	-	-	-	
Educação Infantil - Fase 1	Educação Básica	2018	R\$ 153.000,00	-	-	100%	
Educação Infantil - Fase 2	Educação Básica	2019	R\$ 252.000,00	R\$ 252.000,00	-	100%	
Gestão e Otimização da Rede de Proteção à Criança e ao Adolescente	Educação Básica	2018	R\$ 270.000,00	-	-	100%	
Gestão e Otimização da Rede de Proteção à Criança e ao Adolescente (Troncon)	Educação Básica	2019	R\$ 256.500,00	R\$ 243.000,00	-	100%	
Legados na Educação do Maranhão	Educação Básica	2019	R\$ 1.317.300,00	R\$ 395.190,00	-	100%	
Lilo	Educação Básica	2018	R\$ 81.200,00	-	-	100%	
Lilo - Fase 2	Educação Básica	2019	R\$ 180.000,00	R\$ 180.000,00	-	100%	
Penso Grande	Economia Criativa e Educação	2019	R\$ 40.000,00	R\$ 40.000,00	-	100%	
PLDC - Fase 2	Economia Criativa e Educação	2018	R\$ 198.000,00	-	-	100%	
Vetores	Saúde	2019	R\$ 1.019.330,00	R\$ 638.431,00	-	100%	
CONTRATO DE GESTÃO							
Contrato de Gestão 01/2016	Po-D	2016	R\$ 958.568,00	R\$ 209.735,00	100%	-	
Contrato de Gestão 075/2015	Educação Básica	2015	R\$ 7.464.774,92	R\$ 500.000,00	100%	-	
	DOAÇÕES						
	-	2019	-	-	-	-	
	Pessoa Física e Jurídica	-	-	R\$ 485.607,43		100%	
	Bens	-	-	R\$ 168,70		100%	
	SERVIÇOS						
	Execução do Fomento à Qualidade do Artesanato Adequado à Demanda Turística	Economia Criativa	2017	R\$ 1.513.381,44	R\$ 181.605,77	-	100%
	PRÊMIO						
	Prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologia Social	Economia Criativa e Educação	-	-	R\$ 30.000,00	-	100%

As demonstrações financeiras referentes ao exercício findo em 31 de dezembro de 2019 foram auditadas pela Deloitte e encontram-se anexadas em nosso site - <https://www.ipit.org.br/transparencia/>

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

SÃO PAULO

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

ARACAJU

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

*+55 79 3027 6866
ipti@ipti.org.br*



IPTI

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO