



INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

IPTI

RELATÓRIO DE
ATIVIDADES

2020



ÍNDICE

Arte, Ciência e Tecnologia para desenvolver as comunidades	04
O que é uma Tecnologia Social	04
Modelo de Desenvolvimento Humano do IPTI	05
O IPTI e o Governo de Sergipe	09
Mensagem do Presidente	10
Tecnologias Sociais para Educação Básica Synapse, TAG, LiLo, Synapse EI, Hope, Elo, TOM, TOM-Con	12
Tecnologias Sociais para Educação Empreendedora Pense Grande, LuCA, SIRi, PLOC, Arte Naturalista, Romanceiros do Itanhy, Cultura em Foco, Baião, CLOC	26
Tecnologias Sociais para Saúde Básica - HB e Vetores	44
Evento Anual	48
Biblioteca Luminescência	52
Parceiros	54
Demonstrativos Financeiros	56



ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARA DESENVOLVER AS COMUNIDADES

O Instituto de Pesquisas em Tecnologia e Inovação (IPTI) é uma instituição sem fins lucrativos, cujo principal objetivo é construir e sistematizar um modelo de superação do problema da transferência intergeracional da pobreza, problemática que afeta milhões de pessoas no Brasil e no mundo.

O IPTI começou a dar seus primeiros passos em outubro de 2003, na cidade de São Paulo. Em 2009, a organização mudou sua sede para Santa Luzia do Itanhy, sul de Sergipe, um dos municípios mais pobres do Brasil, justamente para ser capaz de construir soluções que sejam adequadas à realidade de regiões de extrema vulnerabilidade. Desta forma, Santa Luzia do Itanhy se tornou nosso laboratório global no desenvolvimento de Tecnologias Sociais e do modelo de superação da armadilha da pobreza.

Na prática, o IPTI e a comunidade de Santa Luzia do Itanhy identificam um problema e começam a trabalhar juntos para gerar uma solução inovadora e adequada à realidade local. Após chegarmos a um nível satisfatório de eficácia, o IPTI e a comunidade começam a testar e validar o modelo de reaplicação (escalabilidade) desta Tecnologia Social, disseminando o conhecimento em outras comunidades de Santa Luzia do Itanhy e de outras regiões, do Brasil e do mundo. Por fim, trabalhamos no desenho e na implementação do modelo de sustentabilidade da Tecnologia Social, visando assegurar sua continuidade.

MAS O QUE É TECNOLOGIA SOCIAL?

É uma solução inovadora que visa resolver um problema social, construída em estreita parceria com a comunidade que vivencia este problema, associando o conhecimento científico e tecnológico ao conhecimento local.

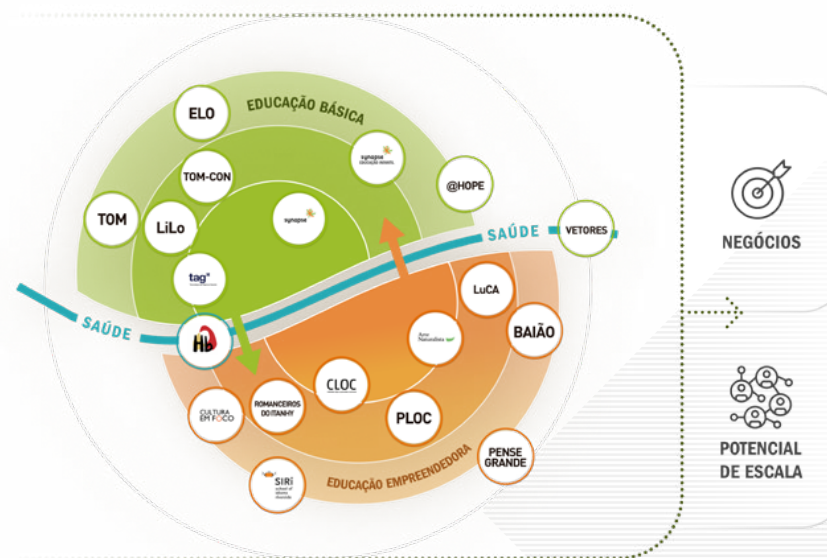
Uma Tecnologia Social é formada por três estágios de desenvolvimento. Primeiro, precisa ser eficaz e resolver o problema social, levando em conta o cenário local, suas limitações e capacidades; segundo, precisa ser escalável, de maneira que possa ser reaplicável em outras regiões que vivenciam problemas semelhantes. Por fim, deve ser sustentável, tanto nas dimensões financeira, política, assim como na gestão e governança.

MODELO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO DO IPTI

Como a questão da transferência intergeracional da pobreza é um problema multifatorial e retroalimentável, somente podemos superá-lo com uma abordagem também multifatorial e retroalimentável, sistêmica e evolutiva.

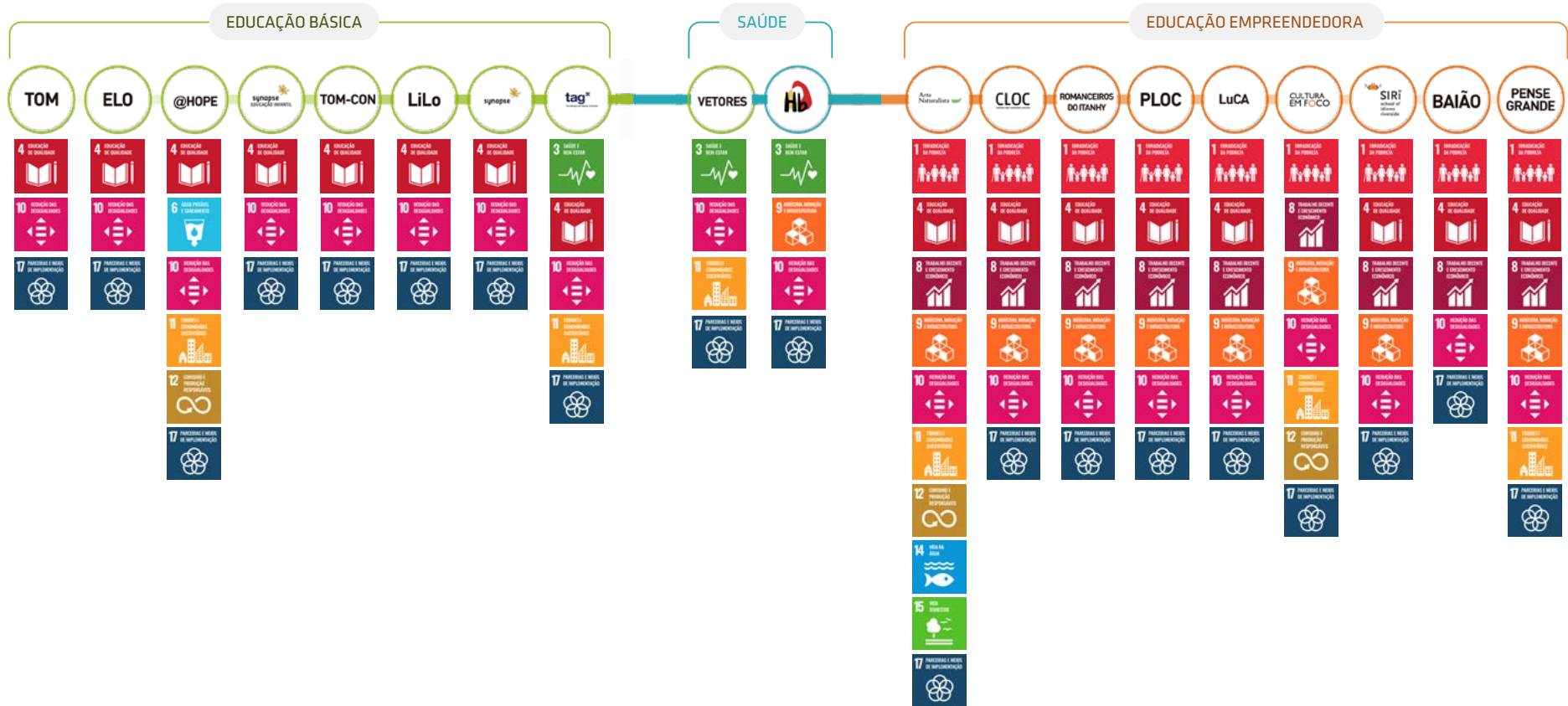
O IPTI acredita que a superação do problema da armadilha da pobreza se inicia com uma gravidez planejada e sem estresse, com toda criança sendo exposta a uma parentalidade e paternidade positivas. Na sequência, toda criança deve passar por uma educação infantil e por uma alfabetização de qualidade, com condições essenciais de saúde e bem-estar (boa alimentação, sem anemia, saúde visual, etc.) asseguradas. Além disso, quando esta criança chegar à pré-adolescência, deve encontrar um ambiente favorável ao desenvolvimento de sua criatividade, inovação e empreendedorismo, para que ela possa empreender e ajudar a transformar a sua comunidade num lugar mais justo, próspero e belo.

O diagrama abaixo ilustra nosso modelo. Observa-se que cada Tecnologia Social visa enfrentar os fatores mais importantes relacionados à armadilha da pobreza e que todas as TS's estão inter-relacionadas.



Atualmente, o IPTI desenvolve, aperfeiçoa e replica 19 Tecnologias Sociais, das quais 10 estão em fase de escalabilidade e de sustentabilidade, com presença em mais de 30 municípios, de 6 estados brasileiros.

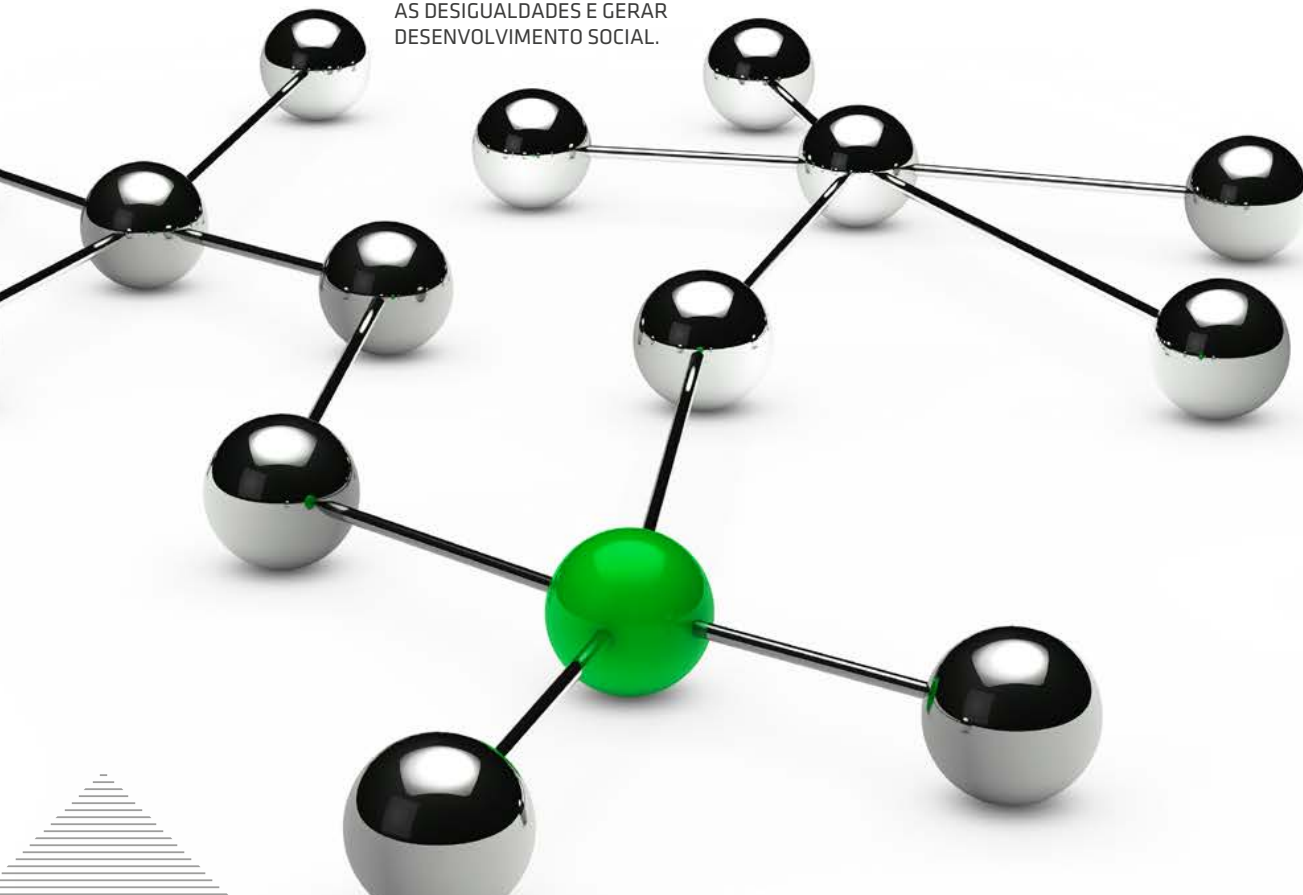
AS TECNOLOGIAS SOCIAIS DESENVOLVIDAS PELO IPTI DIALOGAM E SE INTEGRAM DE MANEIRA AMPLA COM OS DIVERSOS ODS'S



IPTI

EO GOVERNO DE SERGIPE

NOVAS IDEIAS PARA REDUZIR
AS DESIGUALDADES E GERAR
DESENVOLVIMENTO SOCIAL.



A construção de soluções e o enfrentamento aos desafios passam pela inovação como via de transformação. Em 2020, essa premissa tornou-se ainda mais verdadeira diante das limitações impostas pela pandemia de Coronavírus. Este vírus tornou urgente o desenvolvimento de alternativas alicerçadas na ciência, na tecnologia e na criatividade. Esses valores, que se mantêm como referência do IPTI desde o seu surgimento, são compartilhados pelo Governo de Sergipe e se mostraram essenciais para a condução de iniciativas bem sucedidas durante o último ano.

A geração de impacto social por meio da interlocução entre esferas humanas e produtivas é um ideal do qual a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia (SEDETEC) e o IPTI comungam. Tal princípio norteia essa parceria frutífera, que vem resultando na construção e aperfeiçoamento de tecnologias sociais com alcance visível no Estado de Sergipe e além. De Santa Luzia do Itanhy, Sergipe vem consolidando uma plataforma de projeção e referência.

Com a certeza de que os esforços deste ciclo se alinham à missão responsável por guiar nossa pasta, reafirmamos o compromisso de continuar colaborando para viabilizar ações que proporcionem mudanças concretas na vida dos sergipanos. Inspirados pelo espírito de inovação que marcou o último período, estamos certos de que os desafios do novo ano não só serão superados, como servirão para impulsionar novas conquistas na coletividade.

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



MENSAGEM DO PRESIDENTE

TEMPO DE CUIDAR E DE APRENDER.

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



O ano de 2020 foi desafiador, em especial pela pandemia de Covid-19. Tempo de cuidar de si, dos outros e das relações que estabelecemos com nossa comunidade, nossa equipe, nossos alunos e suas famílias. Com a recomendação de isolamento social feita pela OMS (Organização Mundial de Saúde) e com a suspensão das aulas na rede municipal de ensino, em meados de março, agimos rapidamente para proteger nossa equipe de trabalho e rever o planejamento anual. Para isso, foram necessárias várias medidas para atravessar a pandemia sem colocar em risco a equipe e não paralisar todas as atividades.

Impedidos de frequentar os espaços físicos de escritórios e escolas, assim como grande parte das instituições do país, adotamos atividades home office com reuniões semanais em formato remoto, a fim de analisarmos os impactos sofridos com a suspensão das ações em campo e criarmos rapidamente alternativas para execução dos projetos. Entretanto, a pandemia evidenciou como a exclusão digital é grave no Brasil. Segundo pesquisa recente do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), uma em cada quatro pessoas no Brasil não tem acesso à internet – isso representa cerca de 46 milhões de brasileiros excluídos digitalmente. Esta realidade não é diferente em Santa Luzia do Itanhý, município com um dos mais baixos IDH de Sergipe e sede do nosso laboratório de desenvolvimento de Tecnologias Sociais.

Com a maioria das crianças, adolescentes e jovens sem acesso à internet, celulares e computadores, nem todos os projetos conseguiram desenvolver as atividades planejadas, especialmente os que estavam em fase inicial de reaplicação e que precisavam de uma maior interação presencial com os alunos, como o Romanceiros do Itanhý, o Baião e a Arte Naturalista.

Em contrapartida, apesar de todo prejuízo físico e emocional, a pandemia também acelerou transformações internas em algumas das nossas Tecnologias Sociais como o Synapse, SIRi, Synapse Educação Infantil e Pense Grande, que, com o esforço coletivo, criaram soluções as quais ficarão como legado para o futuro.

A seguir, descrevemos as ações desenvolvidas em 2020, no contexto da Covid-19, e apresentaremos as nossas Tecnologias Sociais.

RODRIGO DE MAIO ALMEIDA
PRESIDENTE



synapse



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

Os pilares do Synapse são a contextualização e o planejamento. Além disso, o modelo de escalabilidade é baseado na atuação dos melhores professores de um município como replicadores para os próximos municípios, assegurando empatia e eficácia ao processo de disseminação.

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

O desenvolvimento da referida metodologia teve início em 2010 e se estendeu até o final de 2015. Entre 2016 e 2018, a Tecnologia Social foi reaplicada em todas as escolas municipais e estaduais de 13 municípios da região do Baixo São Francisco, no norte do estado de Sergipe. Em meados de 2019 e final de 2020, o Synapse teve sua primeira reaplicação em outro estado, com professora de Santa Luzia do Itanhhy atuando como multiplicadora no município de Bacabeira, no Maranhão.

A adoção deste modelo de escalabilidade possibilitou que o Synapse beneficiasse mais de 780 professores e mais de 15.000 alunos, de 135 escolas públicas, de 15 municípios, de 2 estados brasileiros (SE e MA).

A pandemia Covid-19 impôs profundas restrições ao Synapse, mas também apresentou a oportunidade de incorporarmos o uso de tecnologias de formação e de comunicação à distância, com resultados bastante satisfatórios. Com isso, utilizando plataformas de ensino online, redes sociais e ferramentas digitais de comunicação, conseguimos aperfeiçoar o modelo de formação, otimizando a necessidade dos encontros presenciais, o que significará redução de custos nas futuras reaplicações do Synapse em novos municípios.



NÚMEROS DO PROJETO



2016

- 9 municípios
- 90 escolas públicas
- 81 professores (beneficiários diretos)
- 1.000 alunos (beneficiários indiretos)

2017

- 14 municípios
- 127 escolas públicas
- 251 professores (beneficiários diretos)
- 5.020 alunos (beneficiários indiretos)

2018

- 14 municípios
- 130 escolas públicas
- 307 professores (beneficiários diretos)
- 6.140 alunos (beneficiários indiretos)

2019

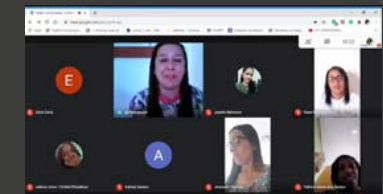
- 15 municípios
- 135 escolas
- 282 professores participantes (beneficiários diretos);
- 5.640 alunos (beneficiários indiretos).

2020

- 15 municípios
- 135 escolas
- 282 professores participantes (beneficiários diretos);
- 5.640 alunos (beneficiários indiretos).

DESAFIOS PARA 2021

- Reaplicar a metodologia Synapse em novos municípios de Sergipe e do Maranhão;
- Expandir o Synapse para municípios de outros estados, como Ceará e Minas Gerais;
- Consolidar o formato híbrido (presencial e online) para o Curso de Formação, a partir dos aprendizados da pandemia.



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 pedagógicos 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.



REDE DE PROFESSORES SYNAPSE (RPS)

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

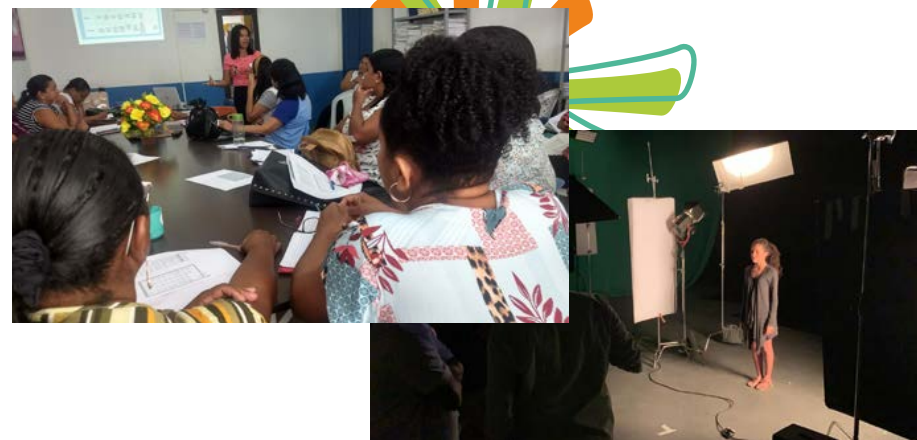
www.rps.org.br

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

Numa parceria para chamar a atenção da sociedade brasileira para a causa da alfabetização e para o esforço dos professores e professoras das escolas públicas, o IPTI, a Rede Synapse e a agência de publicidade Artplan lançaram a campanha publicitária "Abaixo Não-Assinado".

A primeira peça desta campanha foi um vídeo de 30", que foi veiculado nacionalmente pela TV Globo, parceira da campanha, e nas redes sociais do IPTI, entre outros parceiros. Para reforçar a mensagem de engajamento, a campanha contou também com uma petição online, além de um site.

www.vimeo.com/466006573 | www.chng.it/dLXNXv5KpF | www.abaxonaassinado.org





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.

O sistema funciona online e offline, levando em conta as áreas rurais, sem acesso à internet, além de permitir sincronização via pendrive (em breve via celular), com armazenamento dos dados em nuvem e com espelhamento.

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



Uma vez implantado, o uso do TAG pelos municípios é gratuito e o sistema está atualmente presente em 17 municípios nos estados de Sergipe e do Maranhão, com mais de 100 mil alunos na sua base de dados.

Em 2020, foram realizadas melhorias no software, tendo como resultado o aperfeiçoamento do sistema TAG para aprimorar a visualização mobile, possibilitando, assim, que, no futuro, este seja utilizado através de tablets e celulares dos assistentes administrativos.

NÚMEROS DO PROJETO



2016

- 9 municípios
- 83 escolas
- 7.150 alunos base de dados

2017

- 16 municípios
- 120 escolas
- 10.320 alunos base de dados

2018

- 16 municípios
- 185 escolas
- 60.000 alunos base de dados

2019

- 17 municípios
- 198 escolas
- 80.000 alunos base de dados

2020

- 17 municípios
- 213 escolas
- + 100.000 alunos na base de dados

TAG NA SAÚDE E NA ASSISTÊNCIA SOCIAL

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

Na saúde, temos atualmente a versão Hb do TAG, que possibilita monitorar toda a campanha de diagnóstico e de combate à anemia ferropriva nas escolas, incluindo a identificação de problemas nutricionais como obesidade e desnutrição entre os alunos.

Na assistência social, o TAG proporciona gestão informatizada do Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), possibilitando o gerenciamento das informações das famílias referenciadas do município e dos atendimentos realizados diariamente no CRAS. Além disso, foram desenvolvidos módulos de gestão informatizada das atividades do Conselho Tutelar e do Conselho Municipal do Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA)

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Expansão do uso da tecnologia em novos municípios em Sergipe e no Maranhão, em 2021, assim como em 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;
- Desenvolvimento de um aplicativo para sincronização do envio dos dados das escolas offline para o servidor.

LiLO LINGUAGEM E LÓGICA

O projeto LiLo (Linguagem e Lógica) propõe um ensino de matemática que respeite o desenvolvimento cognitivo, trocando a abstração da referida disciplina por estratégias de contextualização. Além disso, propõe-se a utilização da linguagem para trabalhar a lógica da matemática nos primeiros anos do ensino fundamental.

A metodologia tem sido desenvolvida com a colaboração de professoras de cinco escolas piloto em Santa Luzia do Itanhý e conta também com a experiência em sala de aula das professoras da RPS – Rede de Professores Synapse, tendo como objetivo integrar todo o conhecimento e recursos do LiLo ao conteúdo da Tecnologia Social Synapse.

Para facilitar a implementação da metodologia na sala de aula, o LiLo se apoia no uso de ferramentas educacionais voltadas a motivar os alunos, direcionando-os a um aprendizado mais efetivo.

Inicialmente foi criado o Kit de Apoio Pedagógico, com a finalidade de contextualizar o ensino da matemática através de jogos educacionais e atividades interativas, abordando, assim, as habilidades da Matriz Synapse.



Numa segunda etapa, foi produzida a websérie “Um pé de banana nanica”, cujo objetivo foi chamar a atenção para o uso real da matemática no cotidiano e, com isso, estimular o interesse pela disciplina. 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 PLOC, Romanceiros do Itanhý 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.



NÚMEROS DO PROJETO



- 01 série infantil “Um pé de banana nanica”; https://www.youtube.com/channel/UCG8_poMop4c6smdQ0BOQlgw
- 20 alunos em contato com os processos de criação da websérie (roteiro, pré-produção, produção e pós-produção);
- Produção de 14 vídeos. <https://www.youtube.com/channel/UCNv9ZDFGnMFvQsAz04ZhQ/playlists>

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Divulgar a segunda temporada da série “Um pé de banana nanica”;
- Integrar a metodologia do LiLo à Tecnologia Social Synapse.



synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL

O investimento na educação de crianças em condições de vulnerabilidade social, desde o nascimento até aos cinco anos, ajuda a diminuir as distorções de aprendizagem, a reduzir a necessidade de educação especial e a reduzir os custos sociais de uma maneira geral.

Sob esta perspectiva, em meados de agosto de 2018, o IPTI iniciou o desenvolvimento da Tecnologia Social Synapse Educação Infantil (Synapse EI), cujo objetivo é a melhoria da qualidade na educação infantil, a partir do desenvolvimento das habilidades cognitivas e não cognitivas das crianças. O Synapse EI está sendo desenvolvido em alinhamento com o Synapse, na perspectiva que os alunos entrem no ensino fundamental em condições mais adequadas para terem melhor desempenho no processo de alfabetização.

A metodologia é baseada no mapeamento das principais dificuldades encontradas em sala de aula, elaboração do planejamento das atividades e sistematização da realidade educacional das escolas, num processo participativo, envolvendo professores de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhý. Na primeira fase do projeto, a construção da Tecnologia Social envolveu 6 escolas e 51 profissionais da educação infantil, beneficiando diretamente 480 crianças.

Com os desafios de 2020, o projeto foi adaptado para o formato virtual, tendo especial cuidado com a promoção de um espaço de interação adequado, em que as professoras pudessem se apropriar da metodologia e pudessem, também, fortalecer as novas práticas pedagógicas. Por outro lado, a imposição do isolamento social ajudou a revelar algumas questões vitais, como a ansiedade, a insegurança, a baixa autoestima, a importância do seu desempenho no papel de professor, os medos e o estresse. Percebeu-se uma lacuna nessa autopercepção e, em consequência disso, a presença de todos os sentimentos citados. Ou seja, qualquer iniciativa em educação infantil tem que levar em conta, em primeiro lugar, o cuidado com quem cuida das crianças: as professoras.

Apesar de todas as dificuldades, o período foi produtivo e obteve bons resultados. O processo colaborativo culminou com a elaboração da segunda versão do Caderno de Planejamento, construção de quatro Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil – MAPEI's, e o desenvolvimento de uma Rede de Contato para a comunidade escolar, composta por revistas digitais e um canal na plataforma YouTube.

Todas essas ferramentas foram de extrema importância, uma vez que auxiliaram no processo de apropriação da metodologia e no fortalecimento do foco do projeto durante o isolamento da comunidade escolar.



NÚMEROS DO PROJETO

- Nova versão do Caderno de Planejamento;
- 4 Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil – MAPEI's;
- 48 vídeos para a playlist da Rede de contato Synapse-EI;
- 4 revistas digitais.

DESAFIOS PARA 2021

- Nova versão do Caderno de Planejamento, Caderno Pedagógico e MAPEI's;
- Concepção e implementação de um Portal de Comunicação para disseminar os conteúdos gerados na Rede de Contato Synapse-EI;
- Elaboração e validação da Cartilha de Reaplicação da Tecnologia Social;



O ano de 2020 me proporcionou uma rica experiência, pois, apesar dos desafios e de todos os sentimentos provocados pela Pandemia da COVID-19, encarei, respirei fundo e percebi que esta situação seria de muito aprendizado para mim e para todos que compõem a tecnologia social Synapse Educação Infantil. Juntas, eu, minha equipe e todos os profissionais da educação infantil atendidos pelo Synapse EI vivenciamos e superamos esta crise com bom senso. A partir deste momento, nos reinventamos e ativamos a nossa criatividade. Através deste ciclo de crise – bom senso – reinvenção – vivenciamos o ano de 2020 com muito acolhimento, trocas de experiências e ressignificação das nossas ações individuais e coletivas, sobre o nosso fortalecimento para a nova realidade da educação e para o retorno à sala de aula. Portanto, o ano de 2020 reforçou que o coordenador geral do projeto precisa ter pensamento sistêmico, bom senso, capacidade de se reinventar e muita criatividade para trilhar uma jornada verdadeira e inspiradora.

RAIANE RIBEIRO
COORDENADORA/PESQUISADORA DA TECNOLOGIA SOCIAL SYNAPSE EDUCAÇÃO INFANTIL



@HOPE

ART & TECHNOLOGY FOR HEIGHTENED OPPORTUNITIES IN PUBLIC EDUCATION

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

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

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

As obras de construção da escola tiveram início em janeiro de 2020, mas sofreram atrasos por conta da pandemia. A estimativa é que a escola fique pronta no segundo semestre de 2021, para que possamos começar a construir e consolidar a proposta pedagógica a partir de 2022, em parceria com a comunidade da Pedra Furada e com a Secretaria Municipal de Educação de Santa Luzia do Itanhy.

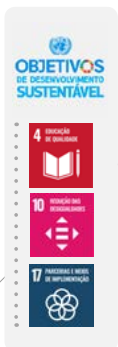


PROJETO ARQUITETÔNICO

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

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





IPTI

ELO

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

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

No diagnóstico realizado pelo IPTI e por educadores junto às famílias de algumas escolas municipais de Santa Luzia do Itanhý, foram observadas algumas situações - 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.

O conhecimento gerado tem sido incorporado ao desenvolvimento do Synapse Educação Infantil, a fim de validarmos algumas hipóteses, antes de retomarmos a Tecnologia ELO para a continuidade do seu desenvolvimento.



TOM

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

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 têm início no mapeamento dos processos, que, por sua vez, geram o instrumento de autoavaliação da gestão escolar. A aplicação deste instrumento visa identificar os problemas e eleger as prioridades que serão tratadas por meio de metodologias construídas de maneira colaborativa.

No período entre 2017 e 2018, trabalhamos com 4 escolas piloto, as quais elegeram como prioridade a construção participativa do Regimento Escolar e do Projeto Político Pedagógico (PPP), além das estratégias para colocá-los em prática. Em 2018, chegamos a gerar as primeiras versões destas metodologias, entretanto, o patrocinador do projeto decidiu mudar o foco de atuação e optamos em suspender o desenvolvimento da Tecnologia TOM, até termos nova oportunidade, desta vez com um patrocinador comprometido com uma perspectiva de construção a longo prazo.



TOM-CON

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

TOM-Con é uma Tecnologia Social que visa à 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, além da integração entre os atores que compõem a Rede de Proteção, a partir de um sistema informatizado.

Esta tecnologia envolve o mapeamento dos processos de gestão e comunicação dos conselhos, assim como 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 IPTI. Este sistema 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.

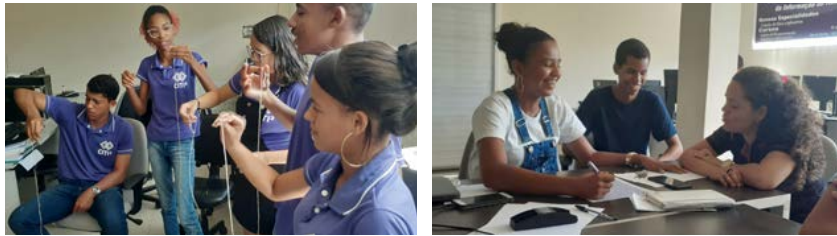
Todas as etapas do processo foram conduzidas de maneira participativa, em parceria com os conselheiros de Santa Luzia do Itanhý. Para auxiliar a gestão do CMDCA, criamos um site que permite a integração à base de dados do sistema do Conselho Tutelar, além de um Guia Prático para facilitar o dia a dia do conselheiro na execução de suas atribuições. Também, para colaborar com a formação/atualização dos membros dos Conselhos Tutelares, em 2020, iniciamos a construção de um ambiente virtual que disponibilizará conteúdos de especialistas em formato de podcast para temas considerados desafiadores e/ou complexos por parte dos conselheiros e definidos durante as atividades de campo.

Em 2020, houve troca na composição dos membros do Conselho Tutelar e, com a pandemia, não houve oportunidade de concluir o processo com a nova composição, algo que esperamos realizar em 2021, sistematizando a experiência do TOM-Con a fim de possibilitar futuras aplicações em outros municípios brasileiros.

PENSE GRANDE

Pense Grande é um programa da Fundação Telefônica Vivo com o objetivo de criar propostas de negócios que utilizem tecnologias digitais. Em 2019 o programa foi implantado em Santa Luzia do Itanhý, capacitando a equipe do IPTI e 18 adolescentes e jovens do município.

Em 2020, dedicamos boa parte do ano na elaboração das metodologias sobre Educação Financeira e Inteligência Emocional e à integração com a metodologia de Formação Empreendedora. No caso da Educação Financeira, tivemos como referência os jogos Piquenique e Bons Negócios, desenvolvidos pelo Bank of America Merrill Lynch. Paralelamente, desenvolvemos ações para formação de novos replicadores do projeto e construímos, de forma experimental, desafios educacionais online nas áreas de interesse.



REAPLICAÇÃO PENSE GRANDE

No início de 2020, realizamos uma ação presencial voltada à reaplicação da metodologia Pense Grande. Esta ação envolveu 11 participantes e foi dividida em 4 etapas: o despertar do autoconhecimento dos jovens, o trabalho em equipe, a imersão em problemas da comunidade, e como buscar soluções por meio da criação de negócios digitais. O resultado foi a apresentação de três propostas de negócios (pitches)

- OFT (Other Forms of Teaching): Plataforma em formato de app, para ensino de inglês de forma gratuita, tendo como diferencial o fato de ser gamificada;
- Itanhý Tour: Agência de turismo de experiência e conhecimento, com roteiros guiados em inglês por profissionais locais, formados pelo Projeto SIRI;
- SLI Jobs: Aplicativo para disponibilização de vagas/opportunidades de emprego, voltadas para a região de Santa Luzia do Itanhý.



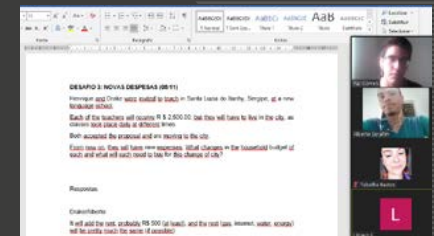
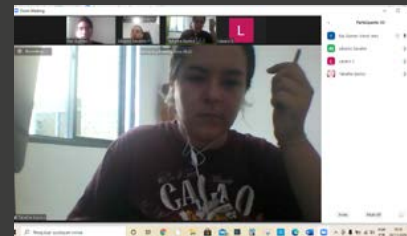
INTELIGÊNCIA EMOCIONAL E EDUCAÇÃO FINANCEIRA

No contexto de Santa Luzia do Itanhý, município de extrema vulnerabilidade social, onde a maioria da população sobrevive da pesca artesanal, os jovens encaram com naturalidade a reprodução desse modelo como fonte de subsistência. Com isso, tendem a desistir facilmente de outras possibilidades profissionais. Para trabalhar as habilidades socioemocionais desses alunos, criamos desafios educacionais com temas sobre Inteligência Emocional e Educação Financeira.

Para abordar a Inteligência Emocional, criamos o "Desafio Persona". Este desafio é formado por alunos considerados avançados da Tecnologia Social SIRI (School of Idioms Riverside) e por replicadores do Pense Grande, quando os jovens foram desafiados durante três semanas a criarem personagens com emoções, objetivos e perspectivas de futuro. A dinâmica do jogo estava baseada em quatro etapas: autoconhecimento, autogestão, empatia e habilidade social.

Os conceitos sobre Educação Financeira foram trabalhados numa segunda etapa, tendo como início a apresentação da história do dinheiro, até a reflexão sobre o consumo consciente. Através de desafios, os jovens realizaram tarefas voltadas para a criação do planejamento financeiro de uma empresa, estabelecendo metas para percorrer uma trajetória empreendedora, tendo em vista a ampliação das suas perspectivas de geração de renda.

A execução da maioria dos desafios foi feita no idioma inglês, proporcionando, assim, que os alunos conhecessem novas palavras, ampliassem o vocabulário e o aplicassem em novos contextos, além de revisar o conteúdo aprendido nas aulas do projeto. Por outro lado, o conhecimento gerado nestas experiências serve, a partir de agora, como referência para a elaboração da Tecnologia Social ON.



NÚMEROS DO PROJETO

- 11 replicadores formados na metodologia Pense Grande;
- 3 propostas de negócios (pitches).

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Sistematizar os aprendizados adquiridos em 2019 e 2020, para desenvolver uma Tecnologia Social cuja metodologia de formação empreendedora compreenda aspectos de Educação Financeira, Inteligência Emocional e Empreendedorismo.

LuCA LUZ, CÂMERA, AÇÃO

O LuCA é uma Tecnologia Social com foco na linguagem audiovisual, cujo objetivo principal é capacitar alunos do ensino fundamental na produção de conteúdo de alta qualidade, englobando séries, filmes e projetos educacionais.

O projeto iniciou em 2017 e, desde então, seleciona e capacita adolescentes de escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy, oferecendo aulas semanais e oficinas. Desta forma, os jovens aprendem técnicas de filmagem com câmeras digitais e celulares, assim como a utilização de softwares de captação, técnicas de edição, sonorização e finalização. Além disso, os alunos têm a oportunidade de entrar em contato com atividades que estimulam a prática empreendedora.

Em 2020, nasceu o primeiro fruto deste investimento: a produtora Vixe Filmes, criada por alunos do LuCA.

REALIZAÇÕES DA VIXE FILMES

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



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



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



PRÓXIMOS DESAFIOS

- Gravação da 2ª temporada da série “Um pé de banana nanica” ;
- Segunda etapa de reaplicação do LuCA, de forma remota, nos povoados do Crasto, Rua da Palha e Cajazeiras;
- Abertura de uma turma de animação gráfica.

SIRi

school of idioms riverside

Em um mundo cada vez mais conectado, o domínio da língua inglesa se tornou uma das principais ferramentas para comunicação em todos os tipos de atividades. Desta forma, com o objetivo de ampliar as áreas de conhecimento e oferecer mais oportunidades para adolescentes e jovens, surgiu o School of Idioms Riverside (SIRi), metodologia de ensino de inglês que valoriza a imaginação e interatividade, utilizando jogos educativos, e tendo como referência o dia a dia dos alunos.

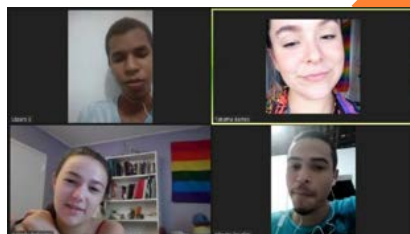
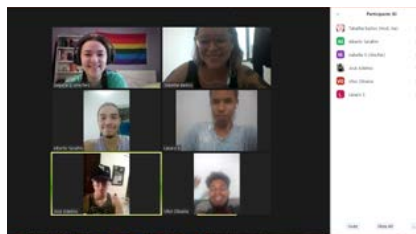
O projeto teve início em 2018, em Santa Luzia do Itanhy, atendendo a adolescentes e jovens de cinco povoados da região. Em 2019, sistematizamos a metodologia para que os melhores alunos do SIRi pudessem atuar como instrutores de inglês básico nas escolas dos seus respectivos povoados.

Em 2020, em função da pandemia da Covid-19, adaptamos nossas atividades para plataformas online. A fim de darmos continuidade ao desenvolvimento do projeto, nos conectamos ainda mais com os alunos avançados do SIRi, de forma a engajá-los em todos os processos planejados para o ano.

Deste modo, em parceria com a Tecnologia Social Pense Grande, desenvolvemos duas atividades com jogos educativos com foco em empreendedorismo. A primeira atividade teve como tema Inteligência Emocional; a segunda, Educação Financeira. Em ambas, as tarefas foram realizadas no idioma inglês, de forma que o conteúdo ampliasse o vocabulário dos alunos e estimulasse a prática constante da pronúncia dos novos termos, aprimorando progressivamente as competências nos processos de conversação, leitura e escrita.

O formato online permitiu ainda que pudéssemos colocar em prática o projeto de intercâmbio de conversação com adolescentes de Nova York, em formato voluntário, contribuindo para a habilidade de fala e pronúncia dos alunos avançados através de conversas sobre assuntos variados, como cultura, política e sociedade.

Nesse período de 2020, iniciamos um processo colaborativo para o desenvolvimento da Cartilha de Reaplicação do SIRi, que servirá de base para o material pedagógico de ensino de inglês, a ser usado pelos jovens no processo de escalabilidade.



NÚMEROS DO PROJETO



• 40 alunos beneficiados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Finalização da Cartilha de Reaplicação com materiais de apoio;
- Início da reaplicação com alunos de Santa Luzia do Itanhy;
- Criação de negócio social na área de ensino de idiomas.



Betty PROFESSORA DE INGLÊS DO ENSINO MÉDIO



Sobre Mim
Tenho 25 anos, sou solteira, moro com meu pai, minha mãe, meu irmão e minha irmã e sou professora de inglês em uma escola de ensino médio.

Informações Pessoais
Nome: Betty
Sexo: Feminino
Cidade: Salvador
Estado Civil: Solteira

Coisas que gosto de fazer

- Dormir, fazer exercícios físicos e dançar.

Coisas que sei fazer

- Cozinhar, andar à cavalo e dançar.

Coisas que não gosto

- Bebidas alcoólicas, fumar e ir às festas.

Coisas que quero aprender

- Ser mais fluente no inglês, ser mais saudável e conhecer mais sobre a profissão.



Sou José Adelmo, tenho 17 anos, estudo o terceiro ano do ensino médio e já participei de alguns projetos promovidos pelo IPTI, como o SIRi, o projeto de inglês, através do qual eu pude aprimorar ainda mais as minhas habilidades na língua inglesa.

Comecei no final de 2019 e, em 2020, eu já era um dos alunos da turma avançada. Atualmente, continuo no projeto, mas agora sou um dos reaplicadores e tenho a honra de passar o conhecimento adiante para meus alunos. Trabalho com materiais pedagógicos que contribuem na elaboração. Ensino a língua inglesa para outros jovens que também têm esta mesma oportunidade que eu tive e agarrei. Este projeto do IPTI expande meu conhecimento e minha visão! Sou grato por estar participando deste projeto, hoje em dia, como reaplicador.

JOSÉ ADELMO
ALUNO DO COLÉGIO ESTADUAL COMENTADOR CALAZANS



PLOC

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

Desde 2017, o PLOC oferece oficinas técnicas de registro, edição, produção e composição sonora para alunos das escolas públicas no município de Santa Luzia do Itanhý, com a perspectiva de que eles possam atuar na construção de trilhas para filmes, games, entre outras possíveis iniciativas empreendedoras. Em 2019, iniciamos a reaplicação da metodologia na região, com sete instrutores que foram alunos da primeira fase do projeto.

Com a pandemia da Covid -19, em 2020, reformulamos o planejamento e testamos uma metodologia de formação à distância, com foco em atividades que pudessem ser desenvolvidas pelos jovens em suas próprias casas.

O foco desta nova experiência foi trabalhar com o tema da construção sonora dentro do audiovisual e da produção de música eletrônica. As ferramentas utilizadas foram grupos de WhatsApp e Google Classroom, através das quais os alunos tiveram acesso a aulas semanais em vídeo, conteúdos gráficos e textos, exercícios, testes de conhecimento e um fórum destinado a tirar dúvidas. Parte desse conteúdo educativo foi elaborado pelos próprios reprodutores, que, juntos, criaram os roteiros e gravaram em casa a locução dos vídeos produzidos pela Vixe Filmes, produtora formada por jovens de Santa Luzia do Itanhý.



DESTAQUES DO PROJETO PLOC EM 2020:

- Produção de EP temático sobre Feira Livre, com as faixas Vixe (remix), Batata Doce e Aratu;
- Participação na captação de som e na construção do desenho sonoro da série "Tatatatu";
- Oficina de som em parceria com os alunos do LuCA;
- Reaplicação da metodologia em Santa Luzia Itanhý e nos povoados do Crasto, além da Rua da Palha.



NÚMEROS DO PROJETO

- 80 adolescentes beneficiados até 2020;
- Participação na produção de 02 séries audiovisuais.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Iniciar a segunda etapa de reaplicação 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 de som local.

Arte Naturalista

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

O objetivo do Arte Naturalista é identificar e capacitar adolescentes em técnicas de ilustração – aquarela, pontilhismo, grafite e pastel –, com especial ênfase em retratar o ecossistema do manguezal.

Inspirados no cenário local, adolescentes e jovens das escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy 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 avançado de ilustradores, com a função de reuplicar o ensino das artes visuais 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.

Nessa perspectiva, em 2016, surgiu a Casa do Cacete, a primeira startup criada a partir desta Tecnologia Social.



CASA DO CACETE – CDC

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

www.casadocacete.com.br

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

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

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



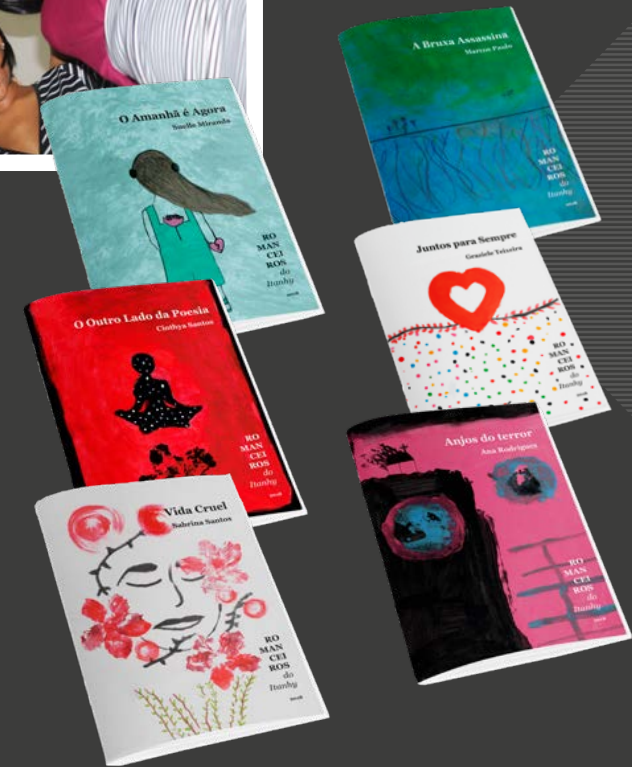
ROMANCEIROS DO ITANHY

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

O Romanceiros do Itanhy tem por objetivo estimular a expressão literária e artística de crianças e adolescentes a partir da produção de narrativas e publicação dos seus próprios livros.

No final de 2019, tivemos uma tarde de autógrafos, com a participação de 7 adolescentes de Santa Luzia do Itanhy e seus familiares e amigos, quando lançamos a primeira produção literária da Tecnologia Social "Romanceiros do Itanhy".

O projeto inicia em 2021 com uma versão para crianças (literatura infantil), associando alunos da educação infantil aos adolescentes do Arte Naturalista. Estes adolescentes irão auxiliar as crianças na escrita e na ilustração dos seus respectivos livros, que serão lançados no final de 2021. Paralelamente, a Tecnologia Social está sendo revista para ganhar novo formato em 2022, com foco em narrativas para redes sociais e roteiros (cinema, games, etc.).



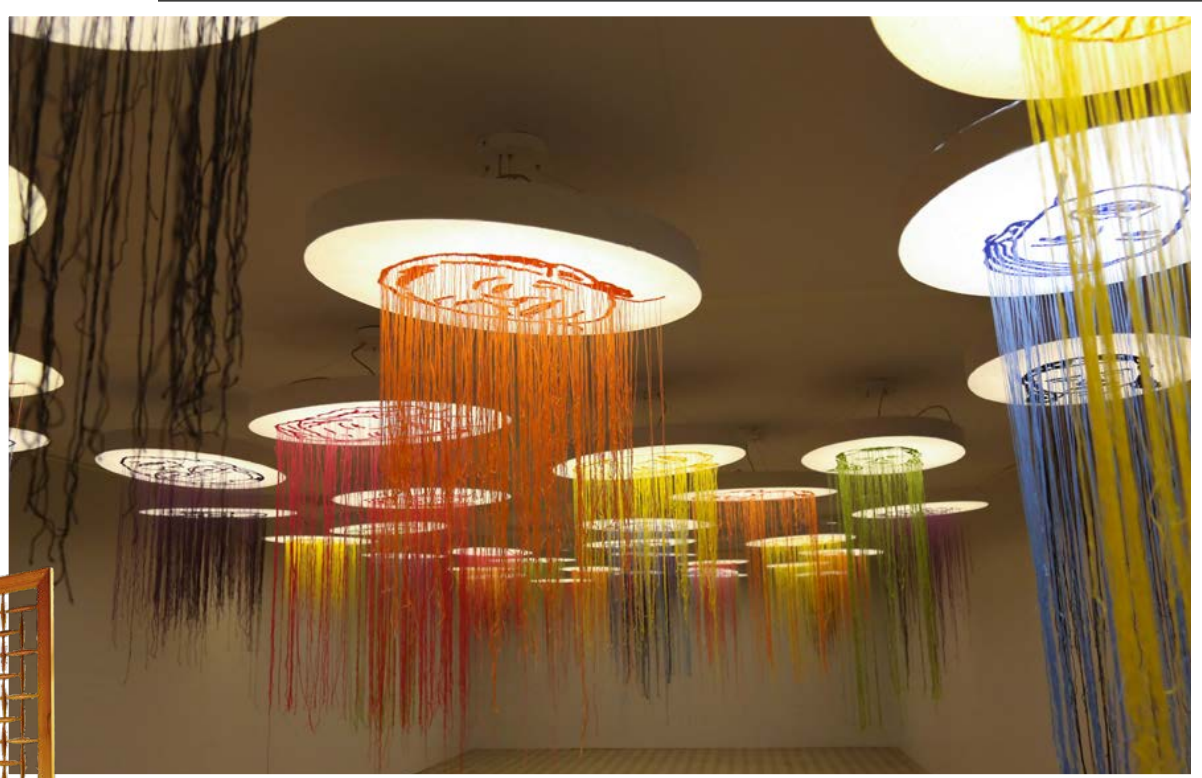
CULTURA EM FOCO

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

O objetivo da Tecnologia Social Cultura em Foco é associar design contemporâneo e técnicas artesanais, em um ciclo permanente de inovação, assim como aumento da competitividade, visando agregar valor à produção artesanal e auxiliar na preservação do artesanato brasileiro.

O Cultura em Foco gerou resultados surpreendentes: envolveu comunidades de artesãos de Santa Luzia do Itanhhy e de outros 5 municípios de Sergipe e Alagoas, além de se fazer 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 sergipano para a geração de produtos para a cadeia do turismo, resgatando a identidade potencializada nas técnicas genuinamente sergipanas.

Em 2020, não tivemos novas ações no Cultura em Foco, fazendo uma pausa para planejar os próximos passos e atividades, especialmente no que se refere às novas técnicas e produtos a serem incorporados e à concepção de um modelo de negócios que promova melhoria da renda dos artesãos, de maneira mais sólida e transparente.



BAIÃO

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

Criado no final de 2017, o projeto Baião tem por finalidade preservar a música tradicional regional, através do ensino dos instrumentos zabumba, triângulo e sanfona.

A metodologia foi desenvolvida colaborativamente, utilizando ferramentas didáticas baseadas em alguns pilares conceituais, como motivação pessoal, história de vida, postura intuitiva e percepção musical. Através de um processo de seleção, os alunos tiveram acesso a aulas semanais, que, além da parte técnica, buscavam explorar a linguagem musical, dando destaque à importância da preservação de nossa memória sonora e à descoberta dos valores das nossas raízes culturais através da música.

Como o estágio de desenvolvimento do projeto ainda requer as aulas presenciais, optamos por suspender as atividades deste projeto, em função da pandemia, na expectativa de que possamos retomá-lo em 2022.



CLOC

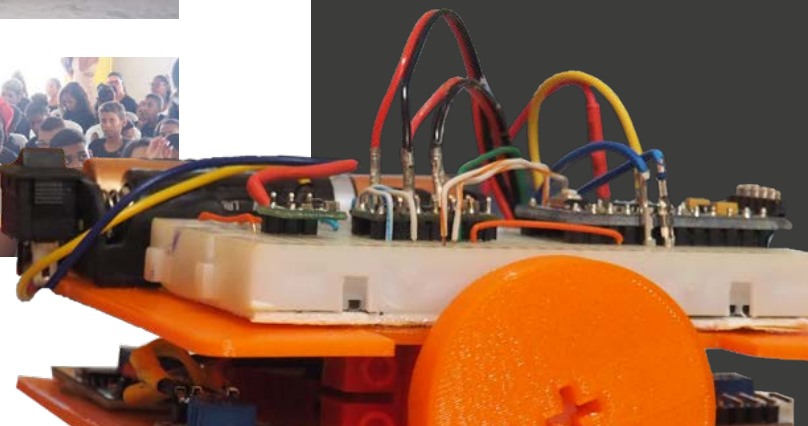
criatividade - lógica - oportunidade - crescimento

O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

Em 2013, demos os primeiros passos para o desenvolvimento do CLOC, uma Tecnologia Social capaz de promover o empreendedorismo criativo e digital na área de Tecnologia da Informação e de incluir o ensino de programação em escolas públicas, em comunidades de extrema pobreza e distantes dos grandes centros. Para isso, selecionamos adolescentes das escolas públicas de Santa Luzia do Itanh, com o objetivo de estruturar um núcleo altamente qualificado de programação avançada, capaz de inserir o ensino de programação de computadores e de robótica nestas escolas, de forma sustentável, além 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, 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 2015, com a formação da primeira turma avançada do CLOC, alguns alunos assumiram o papel na reaplicação da metodologia, que, atualmente, está presente em 10 escolas públicas dos povoados de Santa Luzia do Itanh, tendo beneficiado mais de 1.200 alunos, nos últimos anos.

Com a evolução do projeto, o CLOC constituiu um núcleo de programadores formado por 396 alunos, dos quais 15 se juntaram para criar a primeira empresa de TI de Santa Luzia do Itanh (CITI²) e 381 estão em diferentes estágios do processo de formação. Além disso, alguns destes alunos participaram do desenvolvimento de 3 aplicativos e criaram kits de robótica, composto por componentes reciclados, módulos impressos em 3D, plataformas eletrônicas de arduino, com foco em educação. O objetivo do kit é amplificar a capacidade de aprendizagem dos alunos em diversas áreas do conhecimento, principalmente no ensino da Matemática Básica.



CITI²

No início de 2019 surgiu a CITI² (Centro Integrado de Tecnologia da Informação do Itanh), a primeira startup de programação computacional de Santa Luzia do Itanh, formada inicialmente por 13 sócios, alunos das três primeiras turmas do CLOC.

O principal cliente da CITI² é o próprio IPTI, que aos poucos vai transferindo para Santa Luzia do Itanh boa parte de suas demandas e necessidades de desenvolvimento de sistemas computacionais e aplicativos, mas a perspectiva da empresa é de atender clientes do Brasil e do mundo, na medida em que a qualidade e capacidade de absorção de novos projetos for sendo ampliada.

Em 2020, em parceria com o projeto Vetores, os programadores da CITI² participaram, ativamente, do desenvolvimento e da fase teste dos aplicativos CLIC do projeto Vetores, junto com a equipe do IPTI. Neste caso, estamos falando das versões "Comunidade" e "Agente de Endemias" do App CLIC.

OS PRINCIPAIS PROJETOS DESENVOLVIDOS PELA CITI²:

- Site para o Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA);
- Aplicativos CLIC - Projeto Vetores;
- Portal do Projeto de Turismo Rede Info-TuCo Luzia do Itanh.

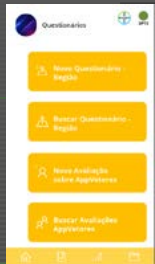
www.citii.com.br

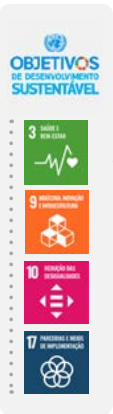
@citii_



NÚMEROS DO PROJETO

- 2016**
 - 689 alunos beneficiados
 - Núcleo CLOC - 5 programadores (em atividade e em formação)
 - 4 escolas
- 2017**
 - 689 alunos beneficiados
 - Núcleo CLOC - 40 programadores (em atividade e em formação)
 - 4 escolas
- 2018**
 - 800 alunos beneficiados
 - Núcleo CLOC - 68 programadores (em atividade e em formação)
 - 5 escolas
- 2019**
 - 1200 alunos beneficiados
 - Núcleo CLOC - 396 programadores (em atividade e em formação)
 - 10 escolas
- 2020**
 - 1200 alunos beneficiados
 - Núcleo CLOC - 396 programadores (em atividade e em formação)
 - 10 escolas





O PROJETO NÃO REALIZOU ATIVIDADES EM 2020

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 Itanhy e consegue atingir eficácia superior a 80% na redução dos casos. Em 2013, o Hb ganhou o prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologias Sociais e já foi reaplicado em 2 municípios de Sergipe e do Amazonas.

No momento, estamos focados no desenvolvimento de uma nova plataforma de teste rápido, baseada na metodologia μ PAD (microfluidic paper-based analytical devices), para substituir o hemoglobinômetro utilizado anteriormente. Esta tecnologia terá custo mais baixo, não gerará resíduo para descarte no meio ambiente e, além disso, iremos incluir o teste da taxa de ferritina no sangue, para podermos planejar e atuar na prevenção da anemia, a partir de evidências.

A IMAGEM ILUSTRA COMO FUNCIONARÁ ESTA NOVA PLATAFORMA DE TESTE.





VETORES

TECNOLOGIA DE APOIO AO MONITORAMENTO E VIGILÂNCIA EPIDEMIOLÓGICA

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

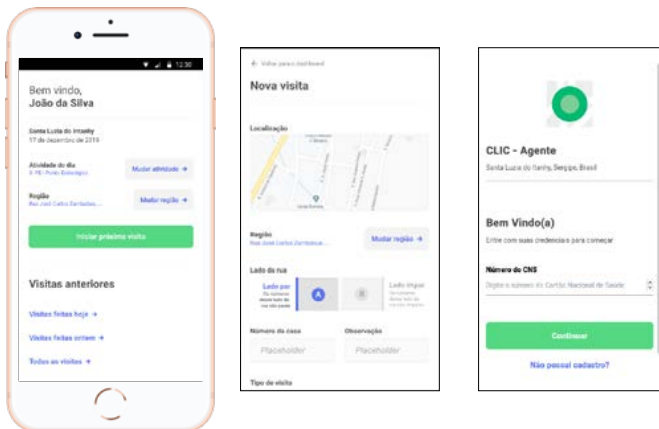
Essa tecnologia é baseada em um aplicativo para dispositivos móveis, que possibilita o registro georreferenciado de focos de vetores e das atitudes dos membros da comunidade na destruição destes focos, associando estratégias de games para estimular a participação das pessoas. Este aplicativo ganhou o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

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

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

CLIC – AGENTE DE ENDEMIAS

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

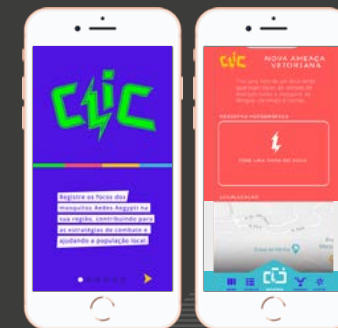


CLIC – COMUNIDADE

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

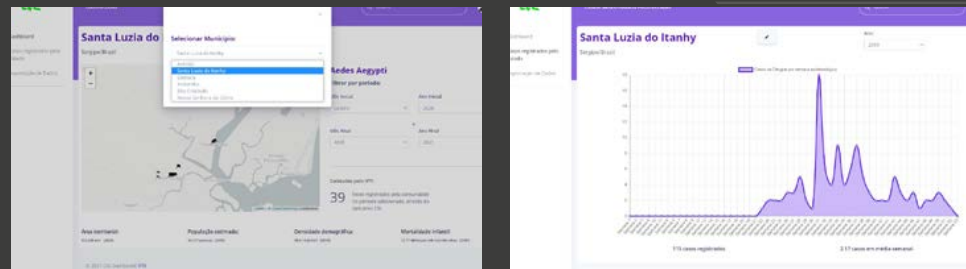
Reunimos uma equipe multidisciplinar, composta por desenvolvedores de softwares e aplicativos, designers, equipe de projetos e representantes da comunidade de Santa Luzia, para desenvolver uma primeira versão do App, baseada no registro fotográfico e georreferenciamento de zonas propensas à presença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

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



CLIC – DASHBOARD

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



PRÓXIMOS DESAFIOS PARA 2021

- Tornar o uso do aplicativo totalmente offline, habilitando um sistema de sincronização de dados apenas em momentos de disponibilidade de rede, o que possibilitará o uso do App em áreas remotas onde não há sinal de internet;
- Lançamento da nova versão do CLIC - Comunidade com um conjunto de funcionalidades para estimular o engajamento das pessoas, como sistema de recompensas e convites de novos usuários;
- Incorporação dos modelos preditivos de dispersão do mosquito *Aedes Aegypti*, que utiliza inteligência artificial para prever zonas de expansão e de proliferação dos mosquitos.



EVENTO ANUAL (GLOBAL) DO IPTI 2020

Em 2020, o Evento Anual do IPTI foi realizado, excepcionalmente, no formato web-seminário em plataforma online e, mais uma vez, conseguimos reunir pessoas que acreditam na nossa missão, visão e valores pautados no desenvolvimento humano.

A programação foi dividida em duas etapas: a primeira, exclusiva para os patrocinadores e seus convidados, com o tema “Navegando mudanças – mapa ou bússola?” contou com a presença de Saulo Barreto (fundador do IPTI), Edson Matsubayashi (diretor de Private Equity) e mediação de Ingo Ploeger (IP Desenvolvimento Empresarial e Institucional). Nesta etapa, os palestrantes apresentaram o modelo do IPTI e provocaram uma reflexão sobre a urgência de combatermos a pobreza globalmente, como também, a necessidade de repensarmos os modelos de investimento social privado.

Dando prosseguimento, a segunda etapa foi direcionada para parceiros e apoiadores nos EUA e apresentou o tema “Educação Infantil – desafios e soluções”. Para debater o cenário atual da educação infantil e seus desafios, principalmente em regiões de extrema pobreza, contamos com a presença de Priscila Cruz (presidente do Todos pela Educação), Flávio Cunha (professor da Rice University), Marco Antonio Vieira Souto (head de estratégia no Grupo Dreamers) e Saulo Barretto (fundador do IPTI).





Acelerar para
desenvolver



biblioteca Luminescência*

A ideia de montar uma biblioteca faz parte da nossa estratégia de promover desenvolvimento humano, com base em ações integradas em arte, ciência e tecnologia. A Biblioteca Luminescência é um grande estímulo às artes para toda a comunidade de Santa Luzia do 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, há um rico acervo de 1.272 volumes, organizado de acordo com a classificação Decimal Universal (CDU), como também emprega a tabela de autores Dewey Cutter. Além do acervo, outras iniciativas são desenvolvidas com o objetivo de ampliar o interesse pelas artes.

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



PARCEIROS E APOIADORES EM 2020

ambev



FUNDAÇÃO VALE



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

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÕES



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título PROJETOS	Área de Conhecimento	Período do Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2020	Fonte de Recursos	
		2018	2020			Público	Privado
BAIÃO - 2º ano	Economia Criativa	2018	2020	R\$ 26.400,00	R\$ 2.200,00	-	100%
CLOC - Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento - (Robótica - Fase 1)	Economia Criativa e Educação	2019	2020	R\$ 243.000,00	-	-	100%
Educação Infantil - Fase 2	Educação	2019	2020	R\$ 252.000,00	-	-	100%
Gestão e Otimização da Rede de Proteção à Criança e ao Adolescente	Educação	2018	2019	R\$ 270.000,00	-	-	100%
Gestão e Otimização da Rede de Proteção à Criança e ao Adolescente (TomCon)	Educação	2019	2020	R\$ 256.500,00	-	-	100%
Legados na Educação do Maranhão	Educação	2019	2021	R\$ 1.317.300,00	R\$ 652.957,85	-	100%
Lilo - Fase 2	Educação	2019	2020	R\$ 180.000,00	-	-	100%
Pense Grande 2020	Economia Criativa	2020	2020	R\$ 40.000,00	R\$ 24.883,84	-	100%
Pense Grande - Formação Empreendedora	Economia Criativa e Educação	2020	2021	R\$ 200.000,00	R\$ 200.000,00	-	100%
Arte Naturalista - Novas Linguagens	Economia Criativa	2020	2021	R\$ 45.000,00	R\$ 36.000,00	-	100%
Synapse - Ceará	Educação	2020	2020	R\$ 354.724,13	R\$ 354.724,13	100%	-
Convênio 892115/2019	Economia Criativa	2019	2021	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	100%	-
Convênio 898364/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2021	R\$ 510.000,00	R\$ 500.000,00	100%	-
Convênio 898821/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2021	R\$ 1.180.000,00	R\$ 1.180.000,00	100%	-
Criança Esperança	Educação	2020	2022	R\$ 159.040,00	R\$ 28.627,20	-	100%
Educação Infantil - Fase 3	Educação	2020	2022	R\$ 280.000,00	R\$ 280.000,00	-	100%
Petrobras	Educação	2020	2022	R\$ 3.799.516,88	R\$ 841.081,18	-	100%
LuCA	Economia Criativa	2020	2023	R\$ 160.000,00	R\$ 160.000,00	-	100%
Segurança Alimentar nas Escolas (SAE)	Saúde	2020	2020	R\$ 367.200,00	R\$ 367.200,00	-	100%
Cloc - Inteligência Artificial	Economia Criativa e Educação	2020	2020	R\$ 104.000,00	R\$ 104.000,00	-	100%
Vetores	Saúde	2019	2021	R\$ 1.019.330,00	R\$ 380.899,00	-	100%
CONTRATO DE GESTÃO							
Contrato de Gestão 01/2016	P&D	2016	2020	R\$ 958.568,00	R\$ 221.978,00	100%	-
Contrato de Gestão 075/2015	Educação Básica	2015	2020	R\$ 7.464.774,92	R\$ 843.113,26	100%	-
DOAÇÕES							
	-	2020		-	-	-	-
Pessoa Física e Jurídica	-	-	-	-	R\$ 7.84.510,51	-	100%
Bens	-	-	-	-	-	-	100%
SERVIÇOS							
-	-	-	-	-	-	-	-
PRÊMIO							
Visionaris	Economia Criativa e Educação	-	-	-	R\$ 28.725,00	-	100%

As demonstrações financeiras referentes ao exercício findo em 31 de dezembro de 2020 foram auditadas pela Deloitte e encontram-se anexadas em nosso site - <https://www.ipti.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