

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

IPTI

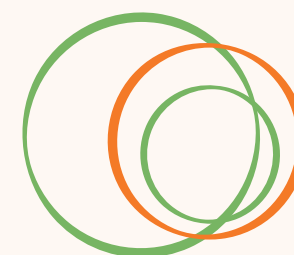
RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2023



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



IPTI



ÍNDICE

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

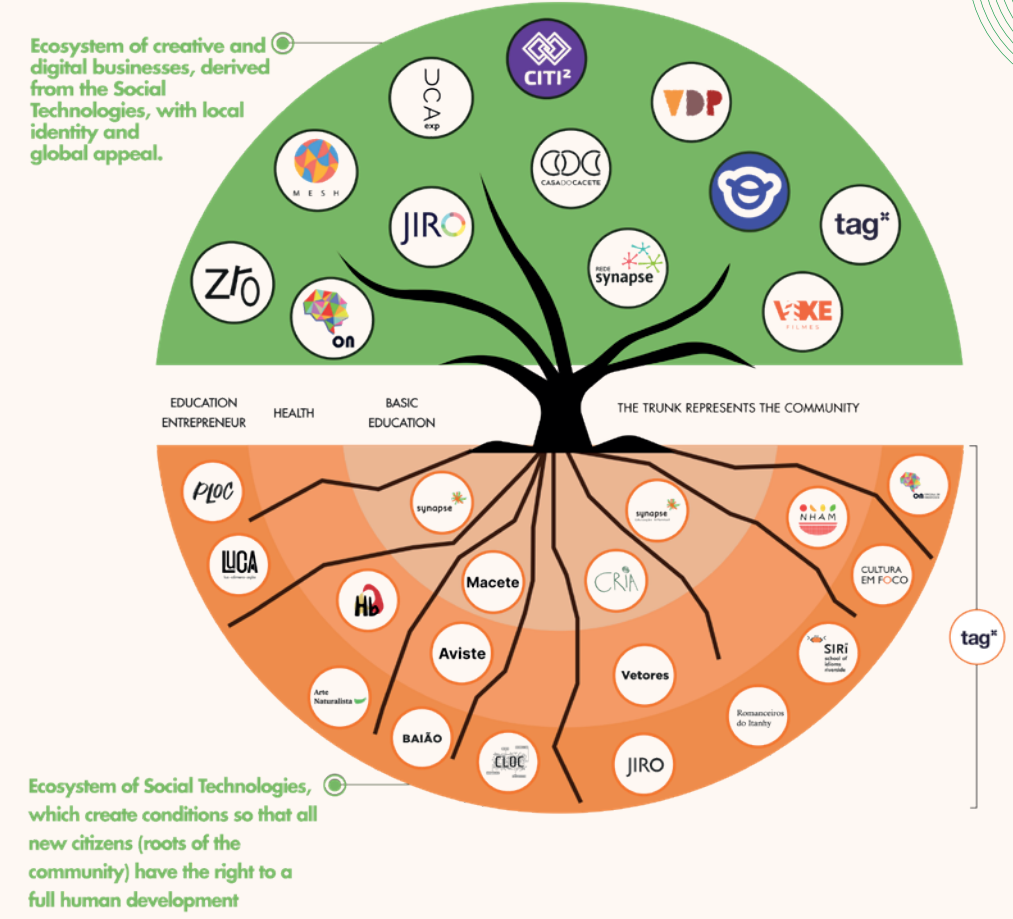
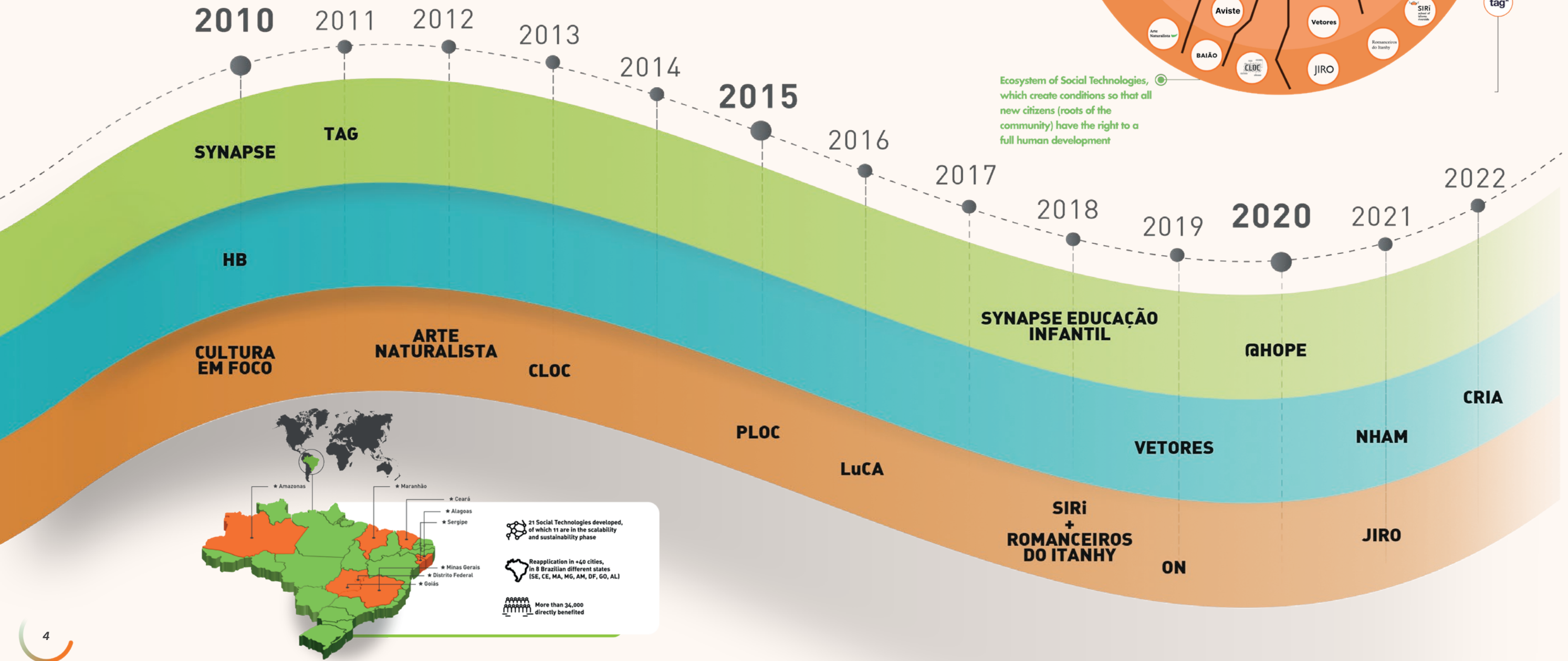


THE HUMAN PROJECT

Nosso modelo de superação da armadilha da pobreza

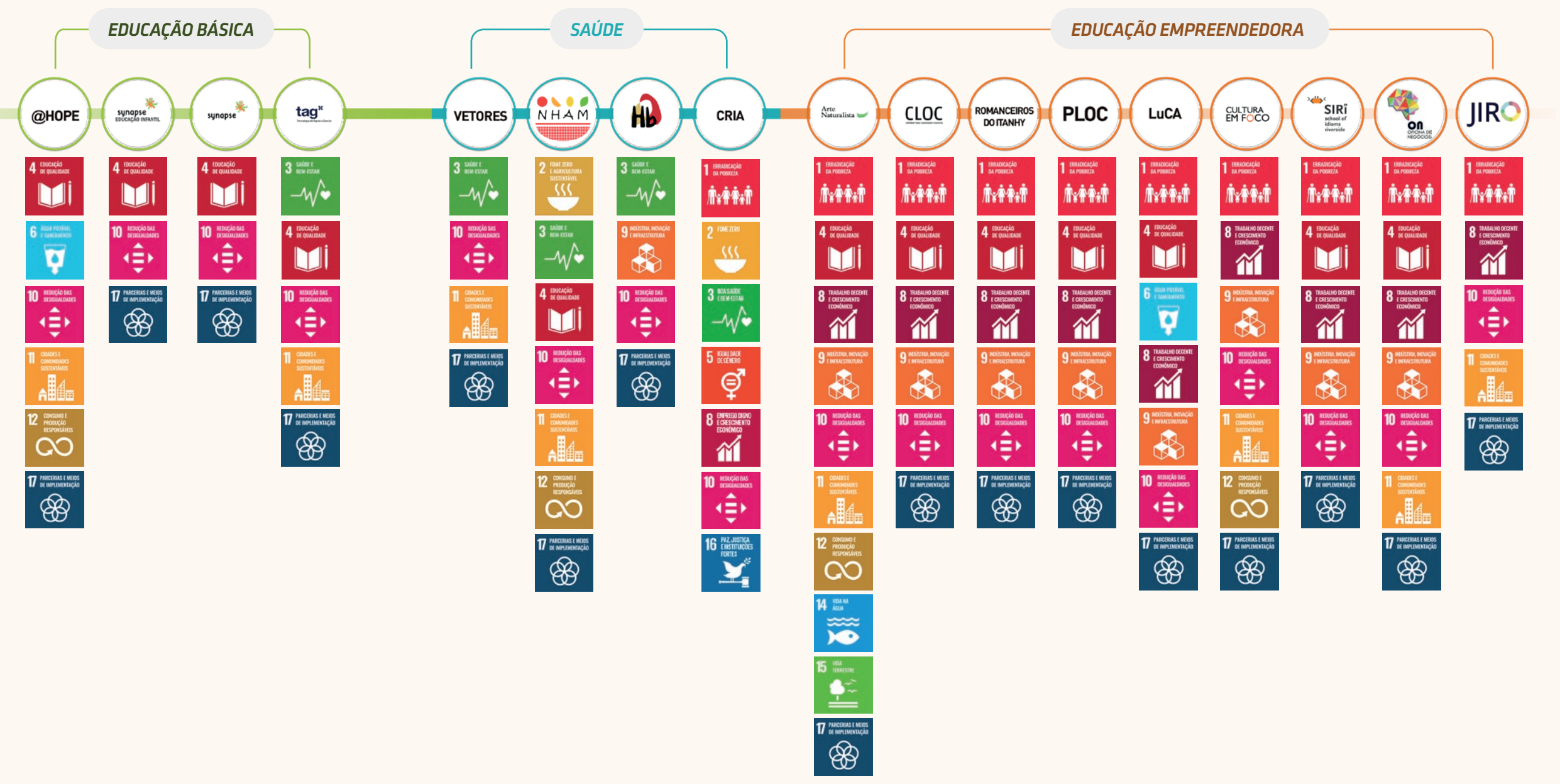
The Human Project é um modelo de promoção de prosperidade econômica e social em cidades subestimadas, baseado na formação de capital humano, numa perspectiva de longo prazo, com o objetivo de extrair a pobreza da cabeça das pessoas e revelar o potencial criativo e empreendedor dessas pessoas, para que eles se tornem os principais protagonistas da mudança.

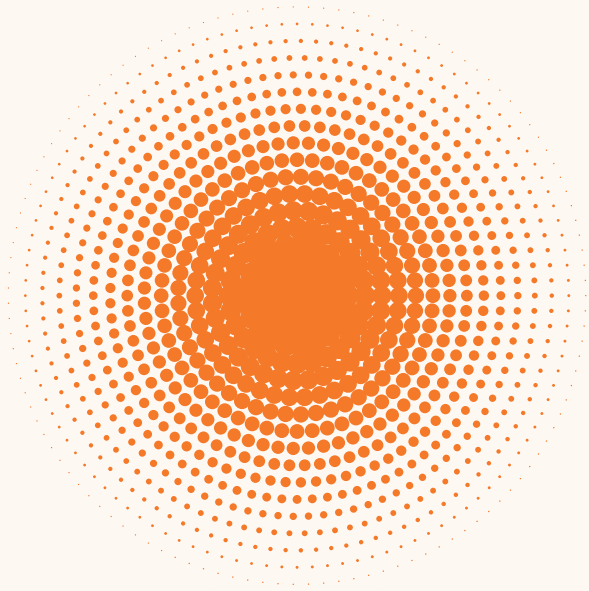
O THP se realiza com a construção de Tecnologias Sociais para enfrentar os principais fatores que contribuem para a armadilha da pobreza, com especial foco nas áreas de educação básica, saúde e educação empreendedora, numa abordagem sistêmica, evolutiva e orientada a negócios, visando assegurar sustentabilidade e autonomia financeira. Tudo isso com as pessoas da comunidade atuando como co-construtoras das soluções e depois como reaplicadores (escala) e como empreendedores, transformando estas soluções em negócios sociais, com raízes locais e apelo global.





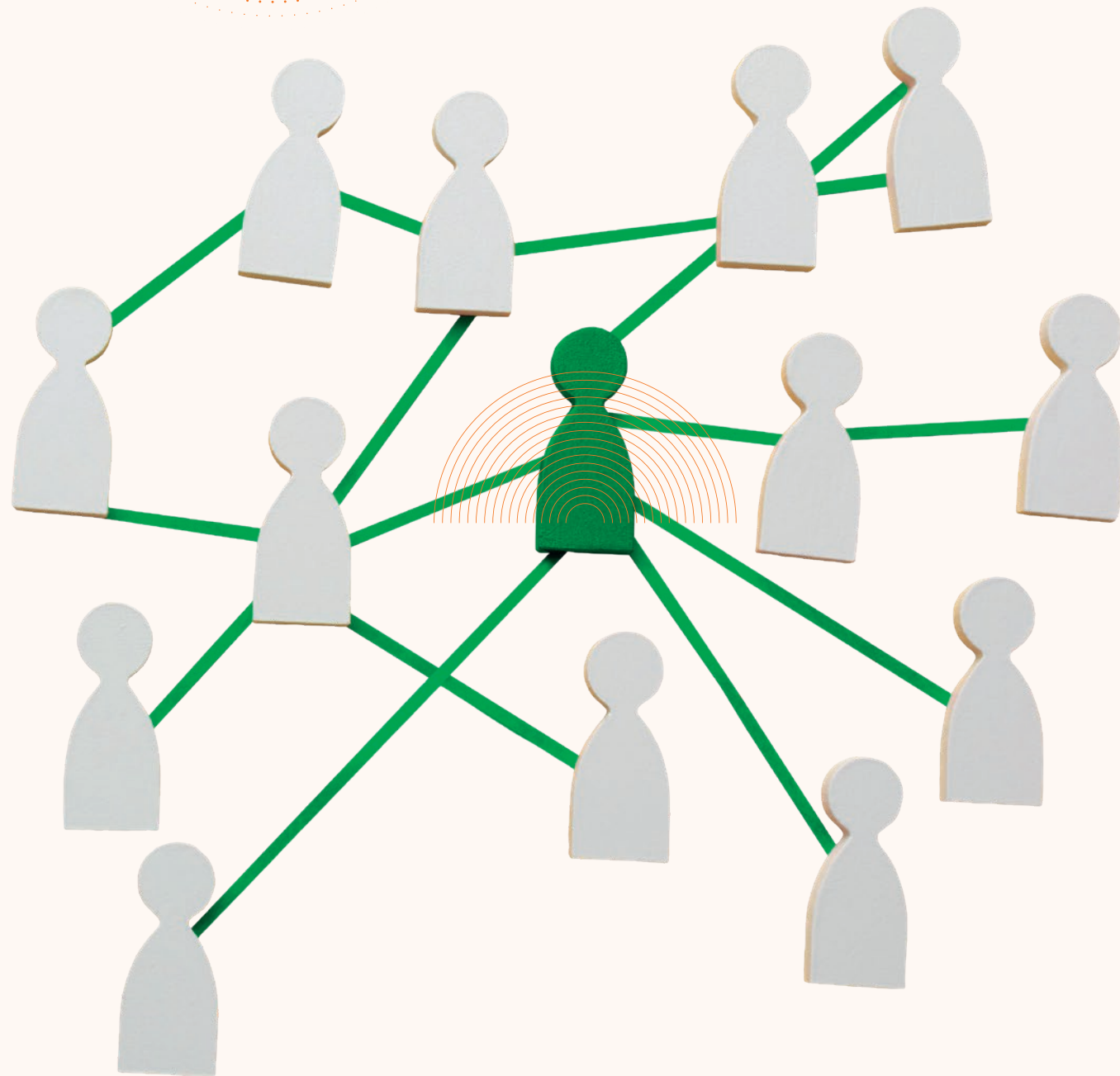
AS TECNOLOGIAS SOCIAIS DESENVOLVIDAS PELO IPTI DIALOGAM E SE INTEGRAM DE MANEIRA AMPLA COM OS DIVERSOS ODS's





THP

EO GOVERNO DE SERGIPE



Em Sergipe, a busca por oportunidades marcou o ano de 2023. Para impulsionar o desenvolvimento econômico, científico, tecnológico e social no estado, a cooperação entre poder público e sociedade civil se mostrou um importante instrumento de avanço. Por meio da inovação e da crença na transformação social, conseguimos implementar soluções que não apenas melhoram a qualidade de vida, mas também empoderam aqueles que mais precisam. E esse poder de mudança é o foco do trabalho conjunto entre Governo de Sergipe, Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia (Sedetec) e The Human Project (THP), que se unem pela criação e implantação de tecnologias sociais.

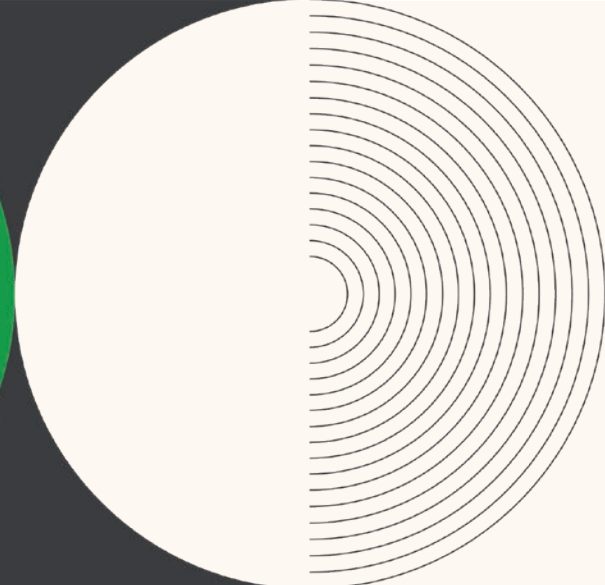
Nessa parceria, o intuito maior é desenvolver e reaplicar soluções inovadoras nas áreas de educação básica, educação empreendedora e saúde básica. Além de oferecer novas ferramentas e oportunidades para a comunidade, essas tecnologias impactam positivamente a vida de inúmeros jovens em Sergipe, proporcionando-lhes um futuro mais promissor.

Cada tecnologia social implementada visa servir de modelo para políticas públicas estaduais e como referência para investimentos sociais de empresas sergipanas. Assim, é reforçado o compromisso de prestar serviços de excelência aos órgãos da administração estadual, sempre com o propósito de trazer melhorias à vida das pessoas. Nesse sentido, vivemos um ano de consolidação e expansão, no qual as tecnologias sociais alcançaram novos territórios e mobilizaram novos agentes.

Para o ciclo que se inicia, reforçamos nossa missão de continuar atuando em prol do desenvolvimento de Sergipe. Para tanto, renovamos a disposição para encarar os desafios, atuando com empenho e criatividade. Que os resultados alcançados e as boas expectativas para os novos tempos nos conduzam nessa trajetória.

VALMOR BARBOSA

SECRETÁRIO DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA



MENSAGEM DO PRESIDENTE

20 ANOS

TEMPO DE MUDANÇA

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



Em 2023 completamos 20 anos de existência e nosso relatório institucional consolida uma grande novidade: a mudança do nosso nome para **The Human Project - THP**.

No decorrer de 2023 vivenciamos um intenso processo de escolha de um novo nome para a nossa organização. Essa necessidade surgiu da intenção de favorecermos um melhor entendimento da finalidade de nossas ações, visto que o nosso nome formal - Instituto de Pesquisas em Tecnologia e Inovação - IPTI - não representa de forma clara o objetivo do nosso trabalho e nosso modelo de formação de capital humano.

O nosso modelo de desenvolvimento "**The Human Project**" vem sendo desenvolvido e aprimorado ao longo dos nossos 20 anos de atuação, onde a maior parte desse período ocorreu junto a comunidades subestimadas. Nosso modelo propõe um ciclo virtuoso onde pesquisa, formação e empreendedorismo são ações intrinsecamente relacionadas. A implantação deste modelo se dá através da elaboração de Tecnologias Sociais nas áreas de educação básica, saúde básica e educação empreendedora, com o objetivo de criar condições para que todas as pessoas tenham um desenvolvimento humano pleno.



Nesta nova fase da nossa organização, queremos disseminar para o maior número de pessoas o conhecimento e entendimento de tudo que desenvolvemos até aqui.

Ao longo deste ano estivemos atuando em 28 municípios do Brasil através de parcerias e convênios com mais de 30 organizações. Entre beneficiários diretos e indiretos, estimamos ter atingido mais de 40.000 pessoas.

Durante o ano de 2023 também seguimos ampliando as ações em Santa Luzia do Itanhy, desenvolvendo uma série de atividades no CVT - Centro Vocacional Tecnológico - do povoado do Crasto. Além disso, no povoado da Pedra Furada, seguimos com ampliação das salas de aula da Escola dos Sonhos (@Hope) e iniciamos a construção do Espaço CRIA, nosso projeto com foco na maternidade e primeira infância.

Também em 2023 recebemos o reconhecimento da Acquisition International através do Prêmio de Melhor Organização Sem Fins Lucrativos na categoria Inovação Social, uma conquista pela qual agradecemos à toda equipe e parcerias estabelecidas.

Por fim, os detalhes desse ano incrível serão contados nas próximas páginas deste relatório e esperamos que, assim como nós, sintam-se orgulhosos de ver uma pequena amostra do que somos capazes de fazer quando atuamos em conjunto com a comunidade e com o apoio de nossos parceiros institucionais.

Muito obrigado!!!

RODRIGO DE MAIO ALMEIDA
PRESIDENTE



synapse

O Synapse é uma Tecnologia Social da área de educação básica, criada em 2010, que objetiva a promoção da melhoria na qualidade do ensino e da aprendizagem de Português e Matemática para alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental de escolas públicas brasileiras.

Criada em Santa Luzia do Itanhhy/SE, é uma metodologia pedagógica que agrega o conhecimento da área das Neurociências aplicadas à aprendizagem com as experiências vivenciadas por professores de escolas públicas em suas salas de aula. O seu objetivo é contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, da aprendizagem na educação infantil e alfabetização. A partir disso, adotou dois importantes pilares: a contextualização do ensino à realidade dos alunos e o planejamento por objetivo de aprendizado. Desta forma, pretende-se nortear e apoiar os professores na elaboração do plano de aula e no ensino dos conteúdos necessários, facilitando a assimilação dos conceitos pelos alunos ao associá-los com elementos de seu dia a dia.

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



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



O SYNAPSE EXPANDIU SUAS ATIVIDADES PARA OUTROS ESTADOS,

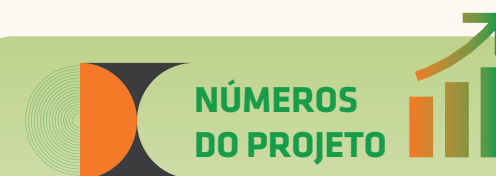
chegando ao Maranhão em 2019 e no Ceará e em Minas Gerais em 2021, beneficiando quatro estados no total. Mesmo diante dos desafios causados pela pandemia em 2022, o Synapse continuou as formações de professores nos estados atendidos, além de revisar e aprimorar os materiais pedagógicos, adaptando-os às novas necessidades identificadas em sala de aula.

Em 2023 o Synapse evoluiu para uma nova Instituição denominada REDE SYNAPSE, como um movimento de sustentabilidade e amadurecimento do projeto que agora começa a caminhar com suas próprias pernas, mas mantendo parceria executiva com o THP. A Rede Synapse é uma organização social sem fins lucrativos que visa promover o desenvolvimento humano por meio da educação e, para isso, se utilizou da Tecnologia Social própria, a Metodologia Synapse. Assim, ao oferecer Cursos de Formação e suporte pedagógico contínuo em sua Rede, a ONG, capacita e apoia professores(as) da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental – 1º ao 3º anos, garantindo a reaplicação e difusão de sua metodologia. Atualmente, a Rede Synapse é formada por Professores(as) de diversos estados brasileiros, que apesar de vivenciarem realidades distintas entre si, enfrentam desafios muito semelhantes em suas salas de aula.



2023 também foi marcado pela formação de 505 profissionais de educação em 11 novos municípios de 6 estados brasileiros (SE, MA, PB, PA, CE e MG), tendo como destaque a implantação em território Amazônico, na cidade de Acará-PA e na região do sertão da Paraíba. Além disso, iniciou-se a parceria com o BNDES por meio de Matchfunding com empresas público-privadas e atualização do Caderno Pedagógico com contribuição de professores de todos os estados onde a metodologia é desenvolvida, gerando um material com edição a nível nacional e 5 edições regionais, contendo atividades e orientações do contexto de cada região.

Em 08/11/2023 houve elaboração do evento “Abaixo-Não-Assinado” e para divulgação da Rede Synapse como uma nova instituição que tem como objetivo disseminar a metodologia Synapse em prol de uma educação de qualidade por meio de capacitação de professores.



- > **19** municípios beneficiados em 6 estados
- > **646** participantes
- > **250** escolas participantes
- > **15.494** alunos beneficiados
- > **8** novos replicadores formados

PRÓXIMOS DESAFIOS



- > **Trabalhar na Sustentabilidade da Rede Synapse**, a qual possa gerar novos negócios, como a criação de cursos livres ou de Pós-Graduação.
- > **Elaboração de eventos de captação de recursos** em prol da educação de qualidade no Brasil.
- > **Alcançar mais 1 estado**, 20 novos municípios, capacitar 1.000 professores e impactar 30.000 alunos.



synapse

EDUCAÇÃO INFANTIL



O Synapse Educação Infantil é uma Tecnologia Social que visa promover o desenvolvimento integral da criança e aprimorar a qualidade da educação infantil por meio de práticas pedagógicas direcionadas ao desenvolvimento das habilidades cognitivas e não cognitivas. Iniciado em 2018, o Synapse EI foi concebido em consonância com o Synapse, visando preparar os alunos para ingressarem no ensino fundamental com uma base mais sólida, favorecendo um melhor desempenho no processo de alfabetização.

A abordagem do Synapse EI se fundamenta no mapeamento das principais dificuldades enfrentadas em sala de aula, na elaboração de planos de atividades e na compreensão da realidade educacional das escolas, por meio de um processo participativo que envolve os professores das escolas municipais de Santa Luzia do Itanhhy. Em 2018, foram realizados encontros de formação com os professores sobre os princípios da Pedagogia Waldorf, que contribuíram para definir a estratégia na construção dos recursos pedagógicos em 2019.

Em 2019, foi criada a primeira versão do Caderno Pedagógico e dos Planos de Aula, alinhados à BNCC e ao Currículo Sergipano, além de dois Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil (MAPEI's). Em 2020, devido à pandemia, houve adaptações para o formato virtual, revelando desafios emocionais dos professores, onde foi ofertado apoio psicológico, desenvolvendo a autopercepção e autovalorização dos professores. Esse processo colaborativo resultou na segunda versão do Caderno de Planejamento, na criação de mais quatro MAPEI's e no estabelecimento de uma Rede de Contato para a comunidade escolar, incluindo quatro revistas digitais e um canal no YouTube com 48 vídeos. Essas ferramentas foram essenciais para os professores se apropriarem da metodologia.

Em 2021, o Synapse EI retomou suas ações presenciais, continuando as formações e expandindo para mais duas escolas. Desse modo, a Tecnologia Social foi escalada no ano seguinte, sendo aplicada em escolas de Campo do Brito, São Miguel do Aleixo, Santa Rosa de Lima e Nossa Senhora de Aparecida.



Em 2023, foi consolidado em todas as escolas de Santa Luzia do Itanhhy e reaplicado em Laranjeiras, abrangendo assim seis municípios sergipanos. As ações incluíram formação de professores, com 100% de certificação em Santa Luzia do Itanhhy e 96% em Laranjeiras, desenvolvimento de materiais sobre saúde mental e bem-estar, realização de oficinas de primeiros socorros e distribuição dos Cadernos Integrados e dos Materiais de Apoio Pedagógico para a Educação Infantil - MAPEI's. Estabeleceu-se um Grupo de Apoio ao Planejamento - GAP, refletindo no engajamento dos educadores. Essas iniciativas ressaltam o compromisso do Synapse Educação Infantil com a promoção da educação infantil de qualidade e a importância da saúde mental e do bem-estar no ambiente educacional.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



NÚMEROS DO PROJETO

- > 46 povoados beneficiados em 6 municípios do estado de Sergipe
- > 166 professoras formadas
- > 2 novas reaplicadoras formadas
- > 1.953 alunos beneficiados

PRÓXIMOS DESAFIOS



- > **Expansão para novos municípios sergipanos**, garantindo a continuidade das ações nas escolas que já estão em atividade.
- > **Maior integração à Rede Synapse**
- > **Aprimorar continuamente as atividades** através da avaliação de impacto e da identificação de áreas de melhoria.

tag*

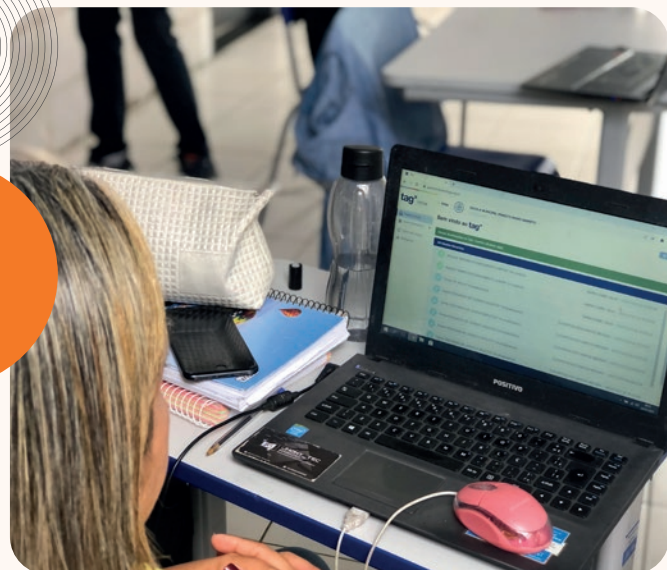
Tecnologia de Apoio à Gestão

O TAG é uma Tecnologia Social, criada em 2016, que tem como objetivo possibilitar um monitoramento abrangente do desenvolvimento de crianças e adolescentes durante todo o período escolar. Seu formato foi projetado, a partir de um sistema informatizado, para integrar a gestão de informações relacionadas à educação, saúde e assistência social, disponibilizado de forma gratuita para os pequenos municípios brasileiros. Para uma melhor adequação à realidade desses locais, incluindo regiões rurais com dificuldades de acesso à internet, ele opera em formatos online e offline, além de oferecer sincronização via pendrive com armazenamento de dados em nuvem.



O TAG é uma Tecnologia Social, criada em 2016, que como objetivo possibilitar um monitoramento abrangente do desenvolvimento de crianças e adolescentes durante todo o período escolar. Seu formato foi projetado, a partir de um sistema informatizado, para integrar a gestão de informações relacionadas à educação, saúde e assistência social, disponibilizado de forma gratuita para os pequenos municípios brasileiros. Para uma melhor adequação à realidade desses locais, incluindo regiões rurais com dificuldades de acesso à internet, ele opera em formatos online e offline, além de oferecer sincronização via pendrive com armazenamento de dados em nuvem.

Na sua primeira versão, o TAG fornecia apenas ferramentas para gestão escolar, com funcionalidades como o cadastro de alunos e professores, registro de notas e frequência, controle da merenda escolar, automatização de planos de aula e geração de relatórios. Além disso, já incluía recursos de apoio à administração do programa Bolsa Família e integração aos sistemas EducaCenso do MEC e SIAE da Secretaria de Estado da Educação (SEED), facilitando a manutenção dos registros dos alunos em casos de transferência entre escolas. Posteriormente, o TAG integrou dados da saúde e assistência social, aperfeiçoando o sistema e permitindo que os gestores públicos tenham uma melhor tomada de decisão, a partir da correlação entre todas essas informações. Atualmente, o sistema é o único reconhecido pelo MEC como Tecnologia Educacional para a gestão escolar.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

● SYNAPSE

● SYNAPSE EI

● HB

● NHAM

● CLOC

Na área da saúde, o TAG opera em sinergia com a Tecnologia Social Hb, gerindo dados da campanha de combate à anemia ferropriva nas escolas e identificando questões nutricionais como obesidade e desnutrição entre os alunos. Com relação à assistência social, ele oferece uma gestão informatizada do Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), do Conselho Tutelar e do CMDCA, permitindo o gerenciamento eficaz das informações das famílias atendidas pelo município e das intervenções realizadas diariamente.

Em termos de escalabilidade, o TAG teve a sua primeira reaplicação em escolas públicas municipais do município de Boquim/SE, reaplicando em seguida para outros 9 municípios sergipanos da região do Baixo São Francisco. Em 2019, o TAG realizou a sua primeira reaplicação em outro estado brasileiro, no município de Bacabeira, no Maranhão. Neste ano, também foram realizados aperfeiçoamentos técnicos nas interfaces do sistema do TAG, com melhorias na usabilidade via mobile, otimizando telas e melhorando a navegação, a fim de facilitar o uso por meio de tablets e celulares.

O ano de 2022 foi marcado pelo grande passo na expansão da Tecnologia Social, contando com a parceria da Petrobrás para a sua reaplicação nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e Espírito Santo. Além disso, o TAG foi contemplado pelo matchfunding entre o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES e parceiros privados, levando a Tecnologia Social para mais municípios.

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

Em 2023, foi dada continuidade à prospecção de novos municípios para serem contemplados pelos projetos do BNDES e da PETROBRAS, com encontros presenciais e virtuais para apresentar o sistema e verificar o interesse do município. Durante o ano, várias formações foram executadas, focando no ensino para os técnicos sobre a exportação dos dados do sistema para o EducaCenso, bem como uma formação para os professores, a partir da nova funcionalidade do diário eletrônico. Também foram feitos ajustes para otimizar as formações, onde o tempo estimado de 24 semanas foi reduzido para 1 até 8 semanas, a depender do município. Outro ponto importante foi o desenvolvimento de materiais para orientar a utilização do sistema nos módulos de treinamento, assim como os vídeos tutoriais mostrando como executar as atividades e a inauguração do canal de suporte ao usuário.



NÚMEROS DO PROJETO

- > 29 municípios beneficiados em 8 estados
- > 90.466 alunos cadastrados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > Sensibilização de novos municípios
- > Redução no tempo de correção de problemas do software

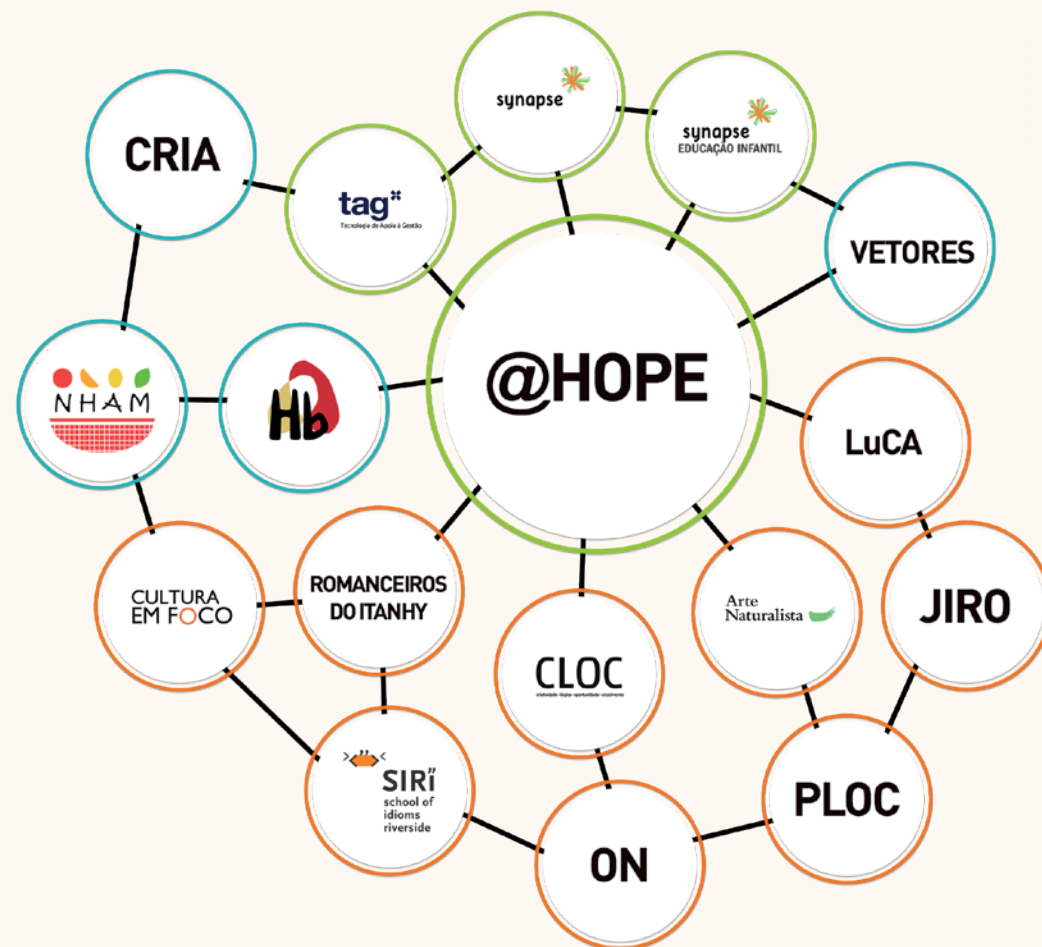
@HOPE

ARTE & TECNOLOGIA PARA MELHORES OPORTUNIDADES NA EDUCAÇÃO PÚBLICA

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

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

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



PROJETO ARQUITETÔNICO

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

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



Arte Naturalista

O Arte Naturalista é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora que busca inserir o ensino de artes visuais nas escolas, fomentando negócios sustentáveis na área. Seu objetivo é identificar e desenvolver talentos locais em técnicas de ilustração, como aquarela, pontilhismo, grafite e pastel, sendo inspirados pelo ecossistema local de Santa Luzia do Itanhy. Desse modo, os alunos aprendem a ilustrar a fauna e a flora da região, despertando a importância da preservação do meio ambiente, fortalecendo a identidade da comunidade, valorizando a riqueza natural, o modo de vida e os saberes locais. À medida que os alunos desenvolvem suas habilidades artísticas, passam a integrar um núcleo de ilustradores responsável por replicar a metodologia do Arte Naturalista, ensinando em escolas de suas comunidades.

Desde sua fundação em 2014, o Arte Naturalista impactou positivamente mais de 1.800 alunos. Em 2016, deu origem à primeira startup de design e moda de Santa Luzia do Itanhy, a Casa do Cacete (CDC). Em 2019, o designer Daniel Moraes conduziu uma residência artística inovadora com os alunos do Arte Naturalista, resultando na criação de três murais, servindo de inspiração para a coleção "Muralista" da Casa do Cacete.

Em 2021, foi realizada a oficina "Seres Imaginários" com Ronaldo Fraga e Miro Dantas, integrando arte e tecnologia através do ensino de pintura digital, inspirados em ilustrações botânicas. Em 2022, o Arte Naturalista continuou com oficinas de técnicas tradicionais e digitais, criando estampas para CDC e para ladrilhos hidráulicos. Além disso, iniciou a reaplicação de sua metodologia em 4 povoados de Santa Luzia do Itanhy, revisando e aprimorando a cartilha de reaplicação da Tecnologia Social.

Já em 2023, foram realizadas duas oficinas de estampas ministradas pela designer Edlange Lopes, visando aprofundar os conhecimentos nas técnicas de estampa e na produção de padrões mais complexos. Além disso, os jovens participaram da "Oficina Identidade", com Tatiane Costa, proprietária da empresa Negra Luz (acessórios afro) e idealizadora da Feira de Mangaio (exposição que valoriza empreendedores negros) com o objetivo de despertar o olhar para as riquezas locais, fortalecendo a identidade de cada um deles através de histórias e vivências do povoado do Crasto.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



NÚMEROS DO PROJETO

- > 98 participantes
- > 3 municípios beneficiados em 2 estados
- > 5 reaplicadores atuando em Santa Luzia do Itanhy e 1 coordenador de campo atuando em Umari
- > 1 negócio gerado
- > 1 exposição de arte em Umari/CE

CASA DO CACETE - CDC



www.casadocacete.com

- f casadocacete.br
- casadocacete
- ▶ Casa do Cacete

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

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

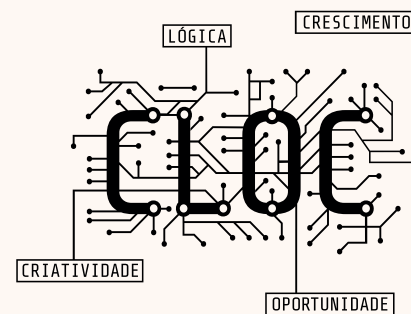


PRÓXIMOS DESAFIOS

- > Reformular a segunda versão da cartilha
- > Criar sinergia com outras tecnologias sociais
- > Iniciar plano de trabalho na cidade de Laranjeiras/SE

NEGÓCIO GERADO:

- > Use *Caçarema*, durante a participação de dois reaplicadores no ON.



O CLOC é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora voltada ao ensino de programação e robótica para jovens de Santa Luzia do Itanhý, com o intuito de estruturar um núcleo local de TI com qualificação e capacidade para promover negócios no setor e atuar de forma sustentável como instrutores nas escolas públicas.

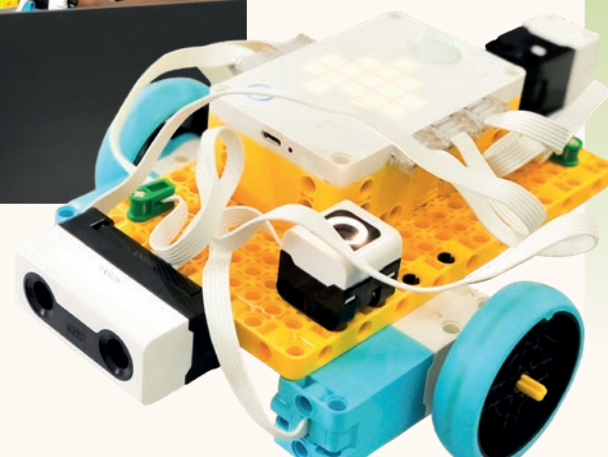
Com início em 2013, a trilha de formação inicial do CLOC é composta por atividades de raciocínio lógico e a “Hora do Código”, um evento de iniciativa internacional que introduz Ciência da Computação com tutoriais criativos, lúdicos e que ensinam o básico, sem a necessidade de qualquer experiência anterior na área. Na segunda fase, os alunos aprendem programação e codificação, como HTML5 e CSS3, e seguem até o nível avançado, com formações em Banco de Dados e Javascript. Por fim, os alunos são convidados a atuarem como instrutores de programação nas escolas dos seus respectivos povoados, assegurando continuidade e escalabilidade, além de gerar oportunidades para a identificação de novos talentos.

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

No ano de 2023, a robótica foi reintegrada ao currículo do CLOC em virtude do seu destaque em anos anteriores, retornando como parte integral do programa. A abordagem em robótica é feita por meio de kits educacionais e da plataforma Arduino. Também teve como foco o desenvolvimento de formação em jogos digitais, utilizando uma metodologia baseada em desafios. Como resultado, uma cartilha foi produzida e duas turmas foram implementadas com esse propósito, além das atividades de formação convencionais.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- TAG
- NHAM
- HB
- SYNAPSE
- SYNAPSE EI
- VETORES
- SIRI
- OFICINA DE NEGÓCIOS



IPTI

Em paralelo, foi dado início ao processo de reestruturação da TS, revisando os conteúdos existentes, incorporando novos elementos e aplicando uma nova metodologia. Esse trabalho de reorganização continuará ao longo de 2024. Por fim, os reaplicadores foram incentivados a atualizarem seus conhecimentos, utilizando a plataforma Alura para aprofundar o aprendizado e explorar novas áreas de conhecimento.

CITI²



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

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

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



ED-MUNDO



Ed-mundo (Educação Para o Mundo) é a união de duas Tecnologias Sociais do THP: o CLOC com seu viés tecnológico de programação e robótica e o Oficina de Negócios (ON) com o despertar para o empreendedorismo, a educação financeira e a inteligência emocional.

A proposta do projeto é capacitar jovens talentos em programação e empreendedorismo, proporcionando para os participantes conhecimentos e ferramentas básicas para visualizar perspectivas de atuação profissional na área de Tecnologia da Informação, gerando trabalho e renda para a comunidade. Atualmente, o projeto opera no Ceará, Bahia e Minas Gerais, contando com mais de 120 alunos formados, 6 reaplicadores e 2 prêmios internacionais.



NÚMEROS DO PROJETO

- > **252** alunos sensibilizados com a “Hora do Código”
- > **7** localidades alcançadas
- > **63** alunos formados com o ensino básico
- > **26** alunos formados com o ensino intermediário
- > **19** alunos formados com o ensino avançado
- > **20** alunos formados com o ensino de jogos digitais
- > **9** alunos formados em robótica e inglês

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > **Consolidar nova metodologia**
- > **Criar plano de continuação** para alunos que passam pelo CLOC
- > **Integração maior com área de TI** e encaminhamento para mercado de trabalho
- > **Criação de indicadores** para validação da metodologia
- > **Desenvolvimento de novos reaplicadores**, junto com o alcance de novas localidades
- > **Desenvolvimento de plataforma para aluno** e novos materiais pedagógicos

LuCA

LUZ, CÂMERA, AÇÃO

O LuCA é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora com enfoque em linguagem audiovisual. Seu objetivo é capacitar jovens nas técnicas de filmagem, edição, sonorização e finalização, utilizando câmeras digitais, celulares e softwares.

Criado em 2017, o LuCA teve origem a partir da experiência obtida com a Tecnologia Social Arte com Ciência, que capacitava estudantes do ensino médio na produção de recursos educacionais audiovisuais, através de oficinas de criação e edição de vídeos, fotos, podcasts e textos. O LuCA também objetiva capacitar os melhores alunos para atuarem como instrutores em suas próprias escolas e também se qualificarem profissionalmente.

Os anos seguintes foram marcados por diversos acontecimentos importantes, como o início da reaplicação, onde a Tecnologia Social pôde ser difundida entre novos povoados; a produção de diversas curtas-metragens e séries, contando com a participação do diretor de fotografia Anderson Craveiro para uma produção onde os próprios alunos desenvolveram o roteiro; e o início da primeira turma sobre Motion Graphics e Animação 3D, a fim de trabalhar conceitos de animação, design e cinema.

Em 2022, o LuCA expandiu suas atividades com foco na linguagem do Motion Graphics. Uma nova turma foi oferecida, com ênfase em roteiro e história da animação, juntamente com três oficinas técnicas voltadas para a introdução da linguagem de animação gráfica para os alunos avançados. O resultado desse trabalho foi a produção de um curta-metragem. Além disso, uma formação adicional sobre linguagem fotográfica foi conduzida pelo reaplicador Vitor Cruz, resultando na criação de 30 fotografias artísticas de alta qualidade.

No ano de 2023, o projeto desenvolveu sua primeira cartilha, facilitando ainda mais a reaplicação em outras localidades. Também foram formados 60 jovens, a partir das oficinas de produção audiovisual, fotografia e roteiro, além das imersões fotográficas que aconteceram no Povoado Crasto e Cajazeiros, ambos em Santa Luzia do Itanhy. Como resultado, foram produzidos 5 curtas-metragens: "Entre as Marés", "Educando Gerações", "Raízes Vivas", "A Doçura da Experiência" e "Doce Legado". Um outro feito foi a criação do Cineminha do Itanhy, um cineclube no Povoado Crasto voltado para apresentações de filmes infantis, onde as crianças podem ter experiências inspiradoras, educacionais e criativas através do cinema.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



VIXE FILMES

A *Vixe Filmes* é primeira startup de audiovisual em Santa Luzia do Itanhy, fundada em 2020 por um grupo de alunos que enxergaram uma grande oportunidade de negócio. Dentro seus principais feitos, vale destacar:

- > Produção de documentário para o programa "*Saberes e Fazeres da Pesca Artesanal*", da Celse - Centrais Elétricas de Sergipe - para valorizar a cultura da comunidade em que atua. A produção contou ainda com a parceria dos alunos da Tecnologia Social PLOC na captação do áudio. Também houve a realização de uma oficina educativa de captação e utilização de equipamentos de som para os jovens da região.
- > Produção do filme da campanha "*Abaixo Não-Assinado*", em parceria com a Rede de Professores Synapse (RPS) e com a agência de publicidade Artplan.
- > Premiação de "*Melhor Desenho de Som*", no Festival de Cinema de Caruaru, para o curta-metragem "*O Repto*", produzido pelos jovens do LuCA em parceria com a Vixe Filmes. Este curta-metragem ainda foi indicado para o festival internacional de cinema *The Lift Off Sessions*, no Reino Unido.



NÚMEROS DO PROJETO

- > **94** participantes
- > **4** povoados beneficiados
- > **4** novos reaplicadores formados
- > **2** negócios gerados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > *Formação de novos reaplicadores*
- > *Integração das novas empresas geradas com a metodologia*

PLOC

O PLOC é uma Tecnologia Social na área de educação empreendedora que combina som e arte, aproveitando os sons presentes nas paisagens locais para promover oportunidades de desenvolvimento criativo, cultural e econômico para jovens da comunidade. Seu objetivo é oferecer oficinas de captação, edição, produção e composição sonora para incentivar a criação de trilhas sonoras para filmes, jogos e outras possibilidades empreendedoras. Dessa maneira, busca-se preparar os alunos para se tornarem futuros técnicos de som, produtores fonográficos, sound designers e artistas do audiovisual.

Desde o seu início em 2017, o PLOC concentrou-se em estimular a criatividade dos alunos por meio da exploração de técnicas de gravação e edição de som, assim como composição e improvisação musical. Como resultado dessa fase, foi realizado o trabalho técnico para três videoclipes, captação e construção do desenho sonoro para a série "1 Pé de Banana Nanica", formação do grupo musical "Orquestra Imaginária PLOC" e participação na oficina de audiovisual com a equipe da Oitorama Filmes, em São Paulo.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- SIRI
- JIRO



Em 2022, foram desenvolvidas duas colaborações artísticas com osicineiros convidados Andrey May, sobre a criação de sites e plataformas digitais sonoras, e DJ Dolores, sobre identidade sonora para produções audiovisuais.

No ano de 2023, o PLOC deu continuidade às suas atividades, promovendo duas oficinas de som no povoado Cajazeiras, além das oficinas de audiovisual, podcast e do software Blender. Em paralelo, um grupo de alunos continuou auxiliando e participando da parte sonora nas produções de filmes da Tecnologia Social LuCA.



NÚMEROS DO PROJETO

- > 94 participantes
- > 4 povoados beneficiados
- > 4 novos replicadores formados
- > 2 negócios gerados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > Formação de novos replicadores
- > Integração das novas empresas geradas com a metodologia



CULTURA EM FOCO

O Cultura em Foco é uma Tecnologia Social na área de educação empreendedora que promove a fusão de técnicas tradicionais de artesanato e o design contemporâneo, com o objetivo de aprimorar o portfólio de produtos e o aumento do valor agregado em conjunto com a preservação dos saberes tradicionais brasileiros.

Durante sua fase inicial, o Cultura em Foco desenvolveu um modelo que visa valorizar e profissionalizar o trabalho dos artesãos, englobando comunidades artesanais em Santa Luzia do Itanhy e em outros cinco municípios de Sergipe e Alagoas. Nesse processo, foram lançadas cinco coleções e mais de 400 novos produtos foram concebidos. Como resultado desses esforços, surgiu o negócio social “Fellicia”, que desempenhou um papel crucial na criação de um modelo justo de remuneração para os artesãos e na viabilização da distribuição dos produtos para diversos mercados no Brasil e no exterior, gerando um aumento nos lucros da cadeia produtiva. Como consequência, os produtos obtiveram reconhecimento em espaços relevantes, como feiras e exposições tanto a nível nacional quanto internacional, empresas de grande porte, editoriais de revistas, produções televisivas e museus.

Em 2017 foi lançado o projeto “Origine-SE”, integrando design, artesanato sergipano e turismo, visando criar produtos únicos para fortalecer a cadeia turística regional. Após a pandemia, em 2021, o Cultura em Foco retornou com atividades de integração entre design, inovação e técnicas sustentáveis, oferecendo oficinas de construção e produção de materiais ecológicos, como tijolos BTC, painéis de taipa de mão e jardins de bananeira, com o objetivo de gerar emprego e renda na comunidade. No ano seguinte, as oficinas ganharam duas novas técnicas: ladrilho hidráulico e horta escolar, além do acompanhamento com encontros de formação empreendedora para os beneficiários, de modo a apoiá-los na compreensão e gestão do negócio social para a venda dos produtos desenvolvidos.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- NHAM
- OFICINA DE NEGÓCIOS



O ano de 2023 foi marcado pela continuidade na produção e aprimoramento dos ladrilhos hidráulicos e tijolos BTC, os quais foram aplicados na escola da comunidade da Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy. Junto a isso, foi iniciado um estudo de comunicação para a “Vem da Pedra”, empresa criada pelas beneficiárias do projeto, além da participação da formação com a Bemtevi, Negócio Social que fortalece e aprofunda o trabalho desenvolvido por outros Negócios Sociais.



NÚMEROS DO PROJETO

- > 13 participantes
- > 1 negócio gerado, beneficiando 9 pessoas
- > 23 beneficiários indiretos

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > **Estruturar a empresa Vem da Pedra**, trabalhando o desenvolvimento pessoal das beneficiárias
- > **Pesquisa de produtos** que possam fazer parte do acervo da empresa.



ROMANCEIROS DO ITANHY

O Romanceiros do Itanhy é uma Tecnologia Social, criada em 2017, dedicada à promoção da criatividade narrativa e o interesse pela literatura entre crianças e adolescentes. Isso é alcançado por meio da contação de histórias e oficinas temáticas, desenvolvendo uma compreensão e apreciação mais profunda da escrita e indo além do aprendizado ortográfico e semântico, dando maior foco aos processos afetivos e estruturais que envolvem a construção de uma narrativa. Dessa forma, as oficinas trazem orientação e encorajamento na construção de seus próprios livros. O objetivo é proporcionar aos alunos total liberdade de expressão e envolvê-los em todas as etapas do processo criativo, incluindo a produção das ilustrações e elementos gráficos dos livros.

Em 2021, o Romanceiros do Itanhy trouxe como nova proposta estimular a criatividade e o interesse literário na primeira infância, com ferramentas fundamentais para promover o pleno desenvolvimento. Este trabalho teve continuidade ainda em 2022, beneficiando 20 crianças e resultando na produção de uma coletânea de 20 livros, criados colaborativamente. Neste processo construtivo, as crianças contaram com o apoio de 2 adolescentes que participaram da primeira fase da Tecnologia Social e com adolescentes da Tecnologia Social Arte Naturalista que auxiliaram na construção das histórias e das ilustrações, respectivamente. Como resultado, os livros foram lançados com uma tarde de autógrafa na comunidade e expostos posteriormente no Museu da Gente Sergipana, localizado em Aracaju.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



Em 2023, a metodologia dos Romanceiros do Itanhy foi sistematizada, gerando o “Material de Apoio Pedagógico - MAP”. Este documento contém orientações de práticas e recursos pedagógicos, infográficos do modelo de reaplicação e integração entre as metodologias Synapse EI e o Romanceiros do Itanhy, além de planos de aula padronizados para as oficinas de contação de histórias e produção de narrativas. Adquiriram-se 81 livros para o novo acervo infantil do projeto, junto com mobiliários básicos para estruturar o ambiente das oficinas. O projeto alcançou 74 crianças matriculadas e realizou 96 oficinas. Essas atividades ocorreram na comunidade da Pedra Furada e no Crasto, com contações de histórias ocasionais em escolas de ensino infantil e fundamental dessas comunidades.



NÚMEROS DO PROJETO



- > 75 crianças participantes
- > 2 reaplicadores atuantes
- > 133 beneficiários indiretos

PRÓXIMOS DESAFIOS



- > **Assegurar a eficácia** da aplicação e reaplicação da metodologia, mediante o aprimoramento das práticas e recursos pedagógicos.
- > **Sensibilizar e selecionar** adolescentes das escolas municipais de Santa Luzia do Itanhy.
- > **Realizar oficinas de formações** em técnicas de storytelling e elementos literários
- > **Selecionar** adolescentes certificados para compor um núcleo de reaplicadores
- > **Construção participativa** do acervo digital
- > **Continuidade das ações** nas comunidades de Crasto e Pedra Furada, envolvendo a sensibilização de famílias com crianças de 4 a 10 anos nesses povoados.



A Oficina de Negócios (ON) é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora criada em 2021, a partir dos conhecimentos adquiridos sobre empreendedorismo do programa “Pense Grande” (Fundação Telefônica Vivo) e dos jogos de educação financeira “Bons Negócios” e “Piquenique” (Bank of America). Desse aprendizado, foi desenvolvida uma metodologia composta por três pilares: empreendedorismo, inteligência emocional e educação financeira. A partir deles, a ON tem como objetivo desenvolver o potencial empreendedor do indivíduo fornecendo todas as ferramentas técnicas necessárias para a consolidação de uma ideia de negócio. Por conta desses aspectos, a TS serve de alicerce para várias outras dentro do THP.

Nos anos seguintes, foram desenvolvidos inicialmente dois jogos pedagógicos de educação financeira (“Quiz da Feira” e “Troca de Gastos”) e a formação de 6 reaplicadores da metodologia, a qual foi consolidada e abriu portas para a introdução da TS em três povoados de Santa Luzia do Itanhhy. Também foi produzida uma cartilha de reaplicação, que conta com QRcodes para acesso a vídeos de apresentação das atividades e práticas recomendadas para auxiliar nas atividades. Além disso, a equipe criou um novo jogo pedagógico: o “Game ON”, que engloba os três pilares da metodologia.

Em 2023, foi iniciada a aplicação da Fase 2 da Oficina de Negócios, destinada ao acompanhamento personalizado de indivíduos que já possuem uma ideia de negócio consolidada. Durante esse processo, são abordados aspectos como precificação, estratégias de vendas, organização empresarial, criação de catálogos e abertura de CNPJ, entre outros.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

CLOC

LUCA

PLOC

SIRI

JIRO

ROMANCEIROS DO ITANHHY

SYNAPSE

CULTURA EM FOCO

CRIA



A comunidade reconheceu o projeto como referência em conhecimento sobre empreendedorismo, resultando em uma procura espontânea e aumentando a quantidade de beneficiados. Durante as formações, foram abertos três CNPJs e desenvolvidas quinze ideias com potencial de crescimento significativo.

Além disso, foi concebida a proposta de incubação, que consiste no acompanhamento contínuo dos negócios até que alcancem uma maturidade suficiente para adentrar o mercado. Essa proposta será posta em prática e validada durante o ano de 2024.



NÚMEROS DO PROJETO



> 50 alunos formados com a FASE 1

> 29 alunos formados com a FASE 2

> Criação de proposta de incubação e teste com 6 ideias de negócios

> 3 CNPJs abertos após a formação da FASE 2

> 15 ideias de negócio com potencial de crescimento

> 2 novos jogos desenvolvidos

PRÓXIMOS DESAFIOS



> **Inserção no currículo escolar** da metodologia de formação empreendedora do ON

> **Continuar formando reaplicadores** e atingir novas localidades

> **Desenvolver materiais pedagógicos** de educação financeira

> **Estabelecer conexão** com professores de Santa Luzia do Itanhhy

> **Reaplicar a FASE 2** em outros municípios

> **Fortalecer metodologia e atuação** do ON no CVT

> **Testar e validar** processo de incubação



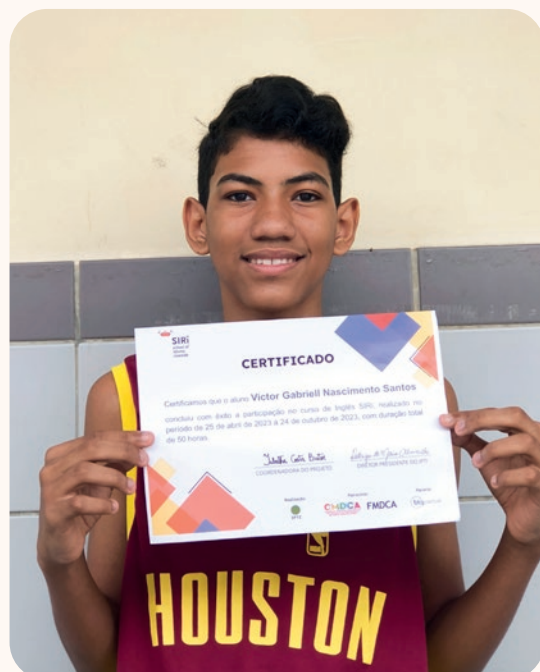
SIRi

school of idioms
riverside



O SIRi é uma Tecnologia Social, na área da educação empreendedora, focada no ensino de inglês para jovens de comunidades vulneráveis. Iniciado em 2018, a sua metodologia se destaca pela valorização da imaginação e interatividade, empregando jogos educativos e incorporando experiências do cotidiano dos alunos, integrando o ensino de inglês de forma sustentável nas escolas públicas municipais. Além disso, em sinergia com outras Tecnologias Sociais, o SIRi promove capacitação em inglês para empreendedores de Santa Luzia do Itanhhy, permitindo-lhes comunicar-se com potenciais clientes e parceiros internacionais.

Os anos seguintes foram marcados por diversos acontecimentos, como o início da reaplicação da metodologia, encontros online com jovens voluntários dos Estados Unidos para desenvolver habilidades de conversação, criação de jogos educativos, cartilhas de reaplicação e um material de ensino do inglês voltado para o turismo de pequenos negócios em parceria com a Tecnologia Social JIRO.

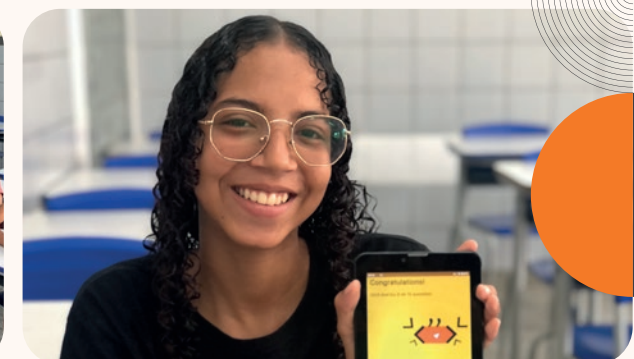


INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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

Em 2022, criou-se o primeiro negócio social na área de ensino de inglês de Santa Luzia do Itanhhy: a MESH – Mangrove English School House, focada em comunidades remotas e com dificuldade de acesso às tecnologias digitais. Ela busca desenvolver uma metodologia própria para cada grupo, utilizando suas características, dificuldades e objetivos para melhor contribuir com a aprendizagem. O propósito é que a MESH se torne sustentável, dando apoio para que a SIRi prepare jovens para entrar no mercado de trabalho globalizado.

2023 foi marcado pela criação de novos materiais para apoio pedagógico, tendo como o principal deles o aplicativo SIRi. Seu formato é similar ao google classroom, onde é possível apresentar conteúdos e informativos extras e praticar o inglês através de questionários interativos (quiz), além de ser utilizado para avaliações de desempenho. Além disso, foram criadas outras turmas de conversação, permitindo o aprimoramento no aprendizado dos alunos, e conexão da metodologia do SIRi com outras duas Tecnologias Sociais: a Oficina de Negócios (empreendedorismo) e o CLOC (programação).



NÚMEROS DO PROJETO

> 96 participantes	> 40 alunos formados em Santa Luzia
> 5 localidades alcançadas	> 216 cadastros no aplicativo do SIRi
> 2 novos reaplicadores formados	

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > **Reestruturação de metodologia**
- > **Organização do objetivo** da Tecnologia Social
- > **Incorporação do SIRi** em outras Tecnologias Sociais
- > **Aplicação** em menor espaço de tempo das formações
- > **Definição de escopo** de médio prazo do projeto
- > **Atingir outras localidades**
- > **Desenvolvimento** de novas funcionalidades do aplicativo

JIRO | Jornadas Integradas por Rotas Originais

O JIRO é uma Tecnologia Social da área de educação empreendedora que tem como foco o turismo de experiência. Sua missão é descobrir, promover e unir microempreendimentos que ofereçam experiências turísticas autênticas e de alta qualidade. Essas experiências são formadas por paisagens naturais, culinária tradicional e produtos artesanais que refletem a riqueza cultural e histórica das comunidades participantes.

No início de suas atividades, em 2021, o JIRO envolveu microempreendedores de 4 municípios do estado de Sergipe: Santa Luzia do Itanhy, Indiaroba, Estância e Barra dos Coqueiros. Como resultado, 24 pequenos negócios foram beneficiados com capacitações em áreas como audiovisual, inglês básico, narrativa, empreendedorismo e educação financeira, todas realizadas em sinergia com outras Tecnologias Sociais desenvolvidas pelo THP. Dessa forma, foi possível agregar valor às experiências turísticas já existentes, melhorando a apresentação, atendimento e gestão desses negócios. Por fim, foi desenvolvida a primeira versão do site JIRO (www.jiroturismo.com), em colaboração com a Tecnologia Social CLOC.

Em 2022, as capacitações do JIRO foram continuadas nos mesmos municípios, agora com novos participantes. Dessa forma, foram estruturados cinco roteiros turísticos em três municípios distintos. Além disso, uma variedade de pequenos negócios foi integrada à rede do projeto, abrangendo artesanato, artes plásticas, casas de farinha, agricultura, culinária, poesia, apresentações musicais, trilhas, pousadas e muito mais.

Neste mesmo ano, foi criada a identidade visual do JIRO, juntamente com a primeira versão do aplicativo para a comercialização de produtos e serviços turísticos, incluindo a funcionalidade de registro das experiências, bem como informações sobre localização, preços e disponibilidade para reserva.

No ano de 2023, a versão beta do app foi disponibilizada na Play Store para testes e melhorias, além do início da estruturação do modelo de negócio JIRO em parceria com a Bemtevi. Em continuidade, iniciou-se a reaplicação da Tecnologia Social em São Cristóvão e Itaporanga D'Ajuda, passando de 4 para 6 municípios.

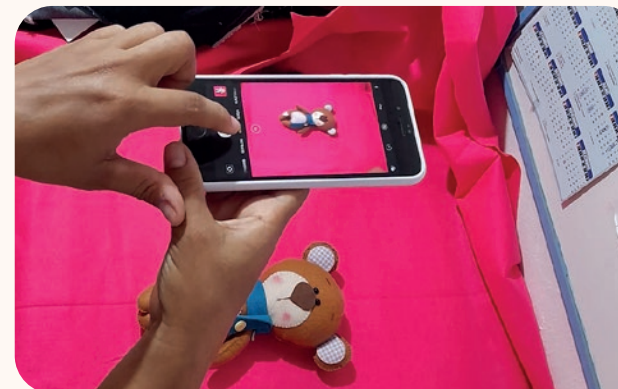


INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



IPTI



As atividades em São Cristóvão oportunizaram a melhoria da metodologia para uma versão enxuta e assertiva e da apresentação dos conteúdos de inglês e audiovisual, sendo complementares à metodologia. Também foram desenvolvidas placas de sinalização com mapas dos atrativos em QR-code, para serem instaladas na cidade e facilitar a movimentação do visitante/turista.

Foram formados 5 beneficiários em São Cristóvão, 10 em Terra Caída, município de Indiaroba e 4 no Crasto, no município de Santa Luzia do Itanhy. Além disso, 6 beneficiários iniciaram a formação em São Cristóvão e outros 3 em Itaporanga D'Ajuda.



NÚMEROS DO PROJETO

- > 11 povoados beneficiados em 6 municípios
- > 42 participantes
- > 3 replicadores atuantes
- > 75 beneficiários indiretos

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > *Prosseguir com as formações JIRO* nos seis municípios de abrangência do projeto
- > *Inserir os empreendedores* no aplicativo JIRO
- > *Correções do app* e testes das funcionalidades
- > *Criar e instalar placas* para os novos beneficiários de São Cristóvão e Itaporanga D'Ajuda



O Hb é uma Tecnologia Social da área de saúde básica para o diagnóstico e tratamento da anemia ferropriva nas escolas, buscando contribuir para o desenvolvimento pleno das crianças e adolescentes. Considerada a maior doença nutricional do mundo pela Organização Mundial da Saúde, ela afeta um quarto da população e traz consequências relacionadas ao baixo desempenho motor e mental. É baseada no emprego de um mecanismo portátil, simples e de baixo custo para medição da taxa de hemoglobina no sangue e numa metodologia de sensibilização para detecção, tratamento e adoção de hábitos alimentares mais saudáveis.

IPTI

Desde o início das atividades, as taxas de anemia ferropriva foram reduzidas de 32% para 5,8% entre os alunos das escolas de Santa Luzia do Itanh/SE. A partir de 2015, ganhou escalabilidade e passou a ser reaplicada em outras localidades, como por exemplo, Boquim/SE e Borba/AM. A taxas nessas localidades foram reduzidas de 25% para 4,8% e de 59% para 3,9%, respectivamente. Com este resultado, o Hb ganhou o prêmio Fundação Banco de Brasil de Tecnologias Sociais em 2013, e em 2017 a experiência no povoado de Axinim, no município de Borba/AM, se tornou vencedora do Edital "Mostra Brasil, aqui tem SUS", na categoria Premiação Webdocs Conasems.

O ano de 2023 teve como foco validar o modelo matemático e o aplicativo em desenvolvimento em parceria com a equipe da Universidade Federal de Juiz de Fora. Para isso, foram selecionadas 5 escolas em diferentes distritos, sendo elas: Raimundo Ferreira - Rua da Palha; Senador Leite Neto - Cajazeiras; Antônio Ribeiro - Sede; Jessé da Silva Prado - Sede; Paulo de Souza - Areia Branca. Assim, foram coletadas 383 amostras de sangue, onde 55 crianças positivaram para anemia ferropriva e 33 iniciaram o tratamento. Também aconteceu a conclusão e impressão da Revista "Guerra nas artérias: o Ataque dos Vermes" e a construção da "Oficina HB", desenvolvida a partir de uma parceria com o NHAM e a equipe de enfermagem da Secretaria de Saúde do município, estabelecendo estratégias de conscientização e temáticas para serem aplicadas de forma lúdica durante encontros com a comunidade.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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

NÚMEROS DO PROJETO

- > 5 escolas beneficiadas em 4 povoados
- > 382 alunos testados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > *Conscientizar pais e responsáveis* sobre a importância e adesão nas atividades do projeto
- > *Continuidade no desenvolvimento* do equipamento HB, específico para facilitar a detecção da anemia ferropriva



NUTRITION FOR A HEALTHY AND APPETIZING MEAL

O NHAM é uma Tecnologia Social da área de saúde básica, criada em 2021, que visa promover segurança alimentar nas escolas. Esta iniciativa integra a ciência de dados ao trabalho das merendeiras e dos agricultores familiares locais, enquanto também incorpora as Tecnologias Sociais Hb e TAG. Em resumo, o Hb coleta dados de saúde dos alunos, como anemia ferropriva e IMC (Índice de Massa Corporal), identificando possíveis casos de desnutrição ou obesidade. Essas informações são transferidas diretamente para o banco de dados do TAG, onde são cruzadas com outros dados dos alunos, incluindo sexo, idade, peso, altura, taxa de hemoglobina, além de histórico familiar de diabetes e hipertensão.

Os dados do TAG servem para fornecer às merendeiras do NHAM informações sobre as necessidades nutricionais de cada grupo de alunos, auxiliando no preparo e adaptabilidade das merendas escolares. Além disso, facilitou o gerenciamento do estoque de produtos, orientando às merendeiras na substituição de itens em caso de escassez, garantindo o valor nutricional das refeições. O controle de estoque também possibilita informar aos agricultores familiares previsões de compra de produtos, contribuindo para o planejamento do plantio, além de gerenciar a entrega e recebimento dos produtos na central da merenda escolar do município.

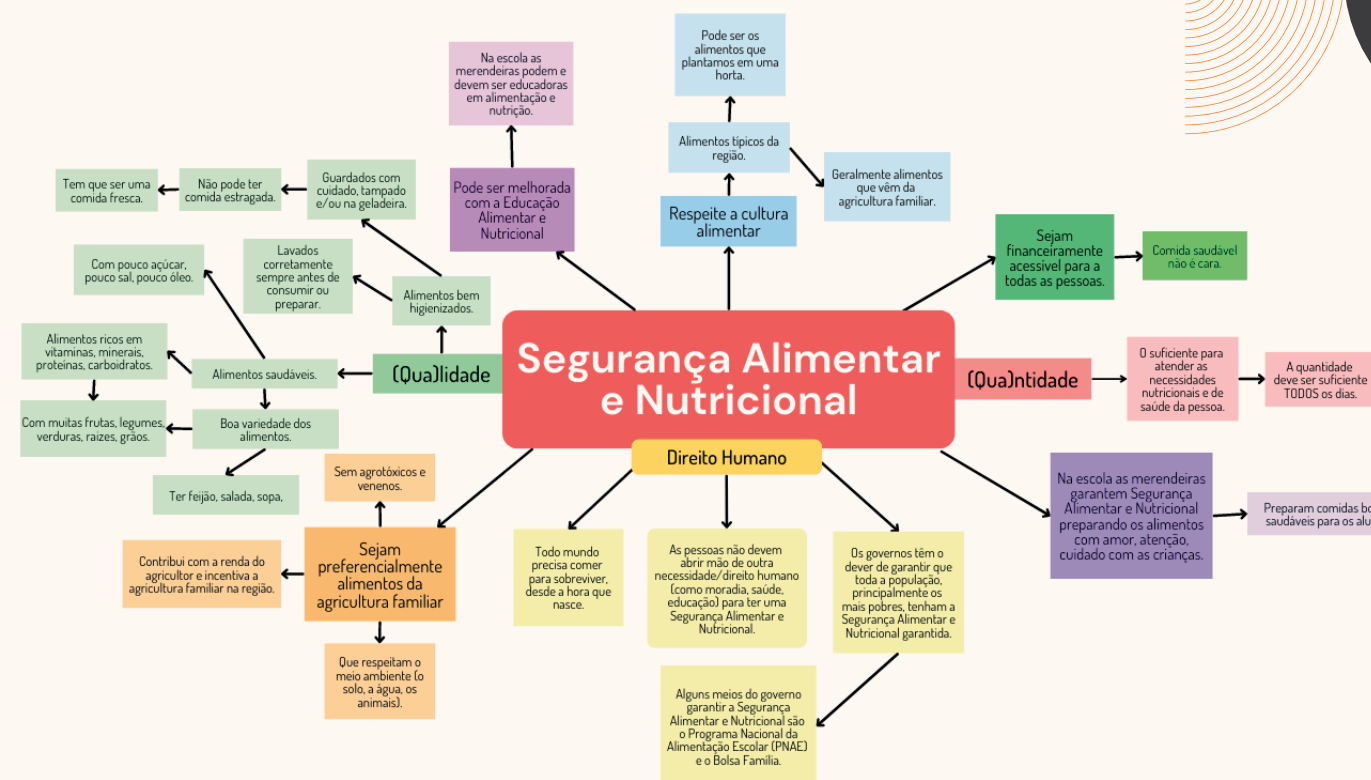
Em 2022, o NHAM concentrou-se em fortalecer o papel das merendeiras como educadoras em Segurança Alimentar e Nutrição. Isso foi feito por meio de ciclos de formação e criação de materiais de apoio sobre o tema e em paralelo, elas aplicaram um formulário para avaliar a aceitação da merenda pelos alunos, usando os resultados para elaborar os cardápios escolares.

Durante o ano de 2023, as principais atividades desenvolvidas incluíram aulas ministradas pelas merendeiras, a criação de recursos pedagógicos, oficinas para a construção da horta e o desenvolvimento de um modelo de software para substituição de alimentos, elaboração de cardápio e sistematização do controle de estoque. Além disso, a implementação CórTEX de presença interligado à distribuição da merenda escolar foi um marco importante. Assim como no ano anterior, as merendeiras também desempenharam um papel ativo no teste de aceitabilidade dos alimentos, impactando diretamente 90 e indiretamente 801 crianças, além de contribuírem na elaboração do Material de Apoio e Pedagógico (MAP).



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



NÚMEROS DO PROJETO

- > 4 escolas atingidas
- > 12 participantes
- > 4 hortas criadas
- > 711 alunos das escolas beneficiados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- > Fortalecer a confiança das educadoras alimentares na ministração das aulas, garantindo a escalabilidade e sustentabilidade da Tecnologia Social.
- > Orientar os agricultores sobre boas práticas alimentares e o uso do APP, sensibilizando-os, juntamente com as merendeiras locais, para participar dos sábados festivos do CUCA.
- > Intercâmbios do NHAM em outras escolas do município.

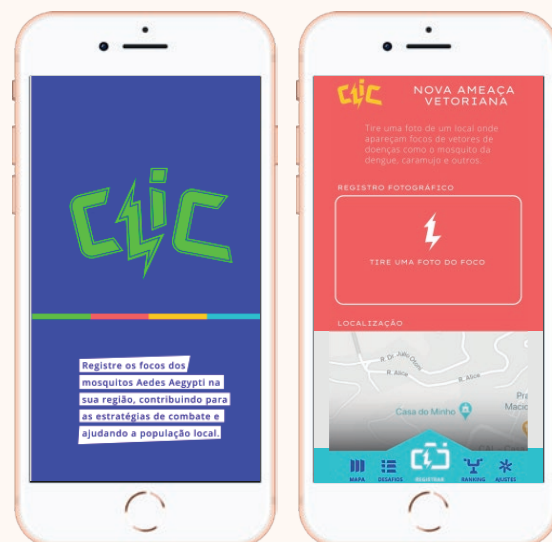
VETORES

TECNOLOGIA DE APOIO AO MONITORAMENTO E VIGILÂNCIA EPIDEMIOLÓGICA

Vetores é uma Tecnologia Social da área da saúde básica, voltada ao combate de vetores causadores de doenças epidemiológicas, com foco na Dengue, Zika, Chikungunya e Esquistossomose.

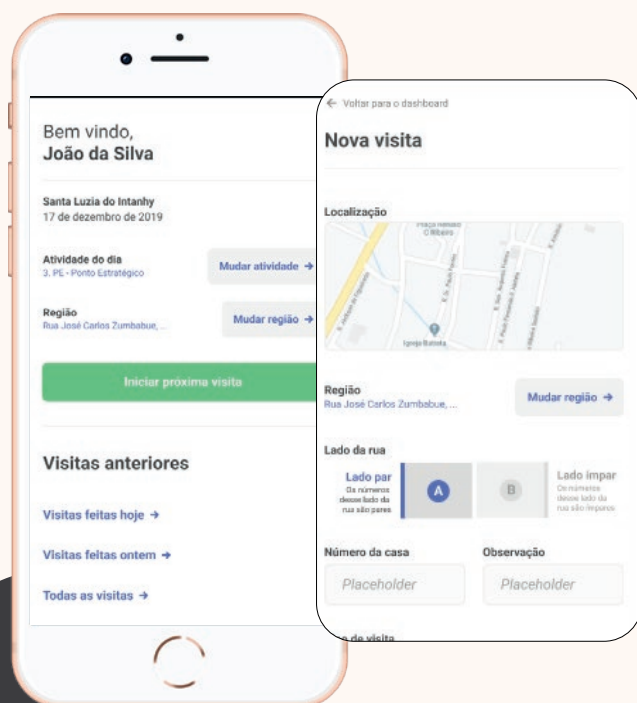
Criado em 2019, o Vetores contou com profissionais de saúde de Santa Luzia do Itanhhy para desenvolver o aplicativo “CLIC - Comunidade”, focado em incentivar a participação e a colaboração da comunidade no monitoramento e na erradicação de vetores por meio de estratégias de gamificação. O aplicativo utiliza um sistema de pontuação e recompensas para encorajar os membros da comunidade a registrarem geograficamente os focos de vetores e a participar das atividades de controle.

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



CLIC - AGENTE DE ENDEMIAS

Um aplicativo para utilização pelos agentes de endemias, substituindo as antigas planilhas de papel no apoio ao controle e acompanhamento da visita domiciliar;



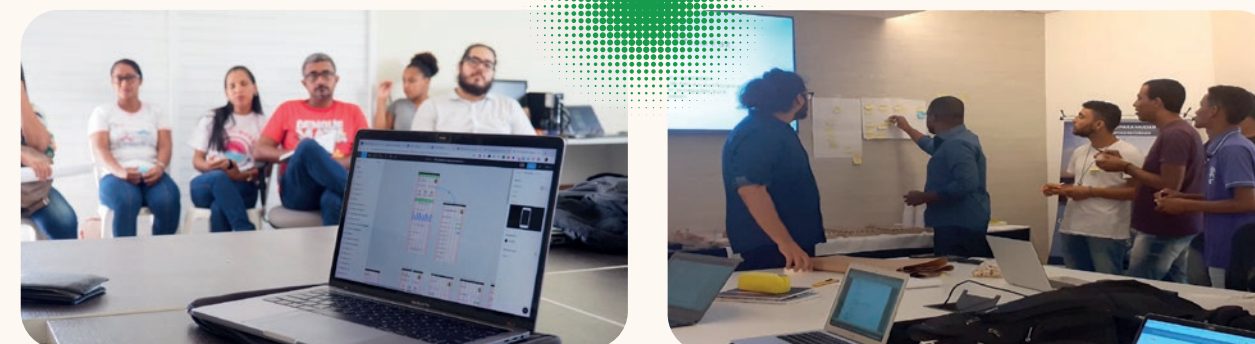
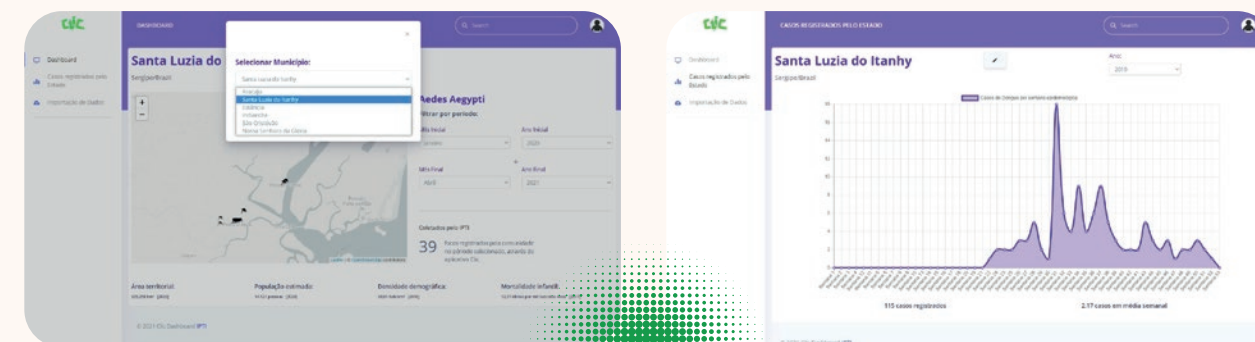
INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

HB

CLOC

CLIC - DASHBOARD

Uma ferramenta de apoio à tomada de decisão dos gestores públicos, composta por um painel interativo, com mapas e gráficos, que identifica as zonas mais propensas à presença de focos de vetores, com base nos dados levantados pelos aplicativos CLIC - Comunidade e CLIC - Agente de Endemias.



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

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

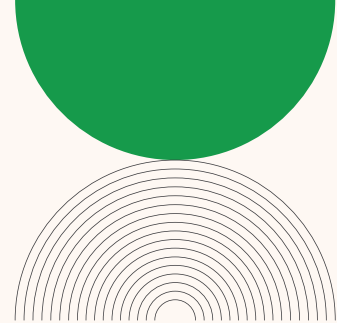
No último ano, o Vetores trabalhou ainda no desenvolvimento de uma minissérie animada, com o apoio do Carlos Saldanha, para auxiliar no engajamento da comunidade. A minissérie conta a história de uma raça de criaturas, conhecidas como “Vetorianos”, que dominou o planeta no ano de 3022. Para solucionar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

PRÓXIMOS DESAFIOS



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

CRIA



O CRIA é uma Tecnologia Social na área da saúde básica que visa promover condições adequadas de maternidade e paternidade na primeira infância. Abrangendo o período desde -2 anos (24 meses antes do início da gestação) até +3 anos das crianças, o projeto enfatiza a importância dos fatores externos no desenvolvimento infantil, inclusive durante a gestação. Localizado na comunidade da Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy, o CRIA busca ser um modelo e referência global, integrando iniciativas relacionadas à parentalidade, saúde humanizada e agricultura biodinâmica. Além disso, busca elevar o papel da maternidade no desenvolvimento social e econômico, promovendo o empreendedorismo feminino e abordando questões como planejamento familiar, redução da violência de gênero e promoção da segurança alimentar. Em resumo, o CRIA visa aprimorar diversos aspectos do desenvolvimento infantil e comunitário, dialogando com políticas públicas existentes para garantir sua sustentabilidade e escalabilidade.

Em 2022, o CRIA iniciou suas atividades na comunidade da Pedra Furada, promovendo encontros em formatos variados, incluindo rodas de conversa e dinâmicas. Os temas abordados englobaram questões como o ritmo e rotina infantil, pré-natal, parto, shantala, segurança alimentar, yoga, marcos do desenvolvimento infantil, importância do brincar, amamentação, emoções familiares, parentalidade, depressão pós-parto, direitos gestacionais, autoestima, bullying e saúde mental infantil. Ao final desse período, os participantes demonstraram um amadurecimento significativo na compreensão dos temas, sendo capazes de discutir assuntos mais profundos, como comunicação violenta, saúde mental e gravidez na adolescência, entendendo suas influências no ambiente familiar e no desenvolvimento da criança.

Durante o ano de 2023, novas atividades foram desenvolvidas. Durante 6 meses, foi feito o ciclo formativo do Agente de Saúde na Adolescência (ASA), divididos em módulos básico, intermediário e avançado. Os temas abordados incluíram Imunização, infecções sexualmente transmissíveis, plantas medicinais, corpo e sexualidade, planejamento familiar e doenças crônicas. Em paralelo, foi realizada a formação do módulo básico do Agente de Desenvolvimento Infantil (ADI), em colaboração com a tecnologia Synapse EI. O programa abordou 4 protagonistas na relação com a criança: Indivíduo (andar, falar, pensar), Família (sentido e boas práticas, ritmo e rotina), Espaço CRIA (estruturas físicas e ambientes no desenvolvimento da criança) e Comunidade (rede de apoio).



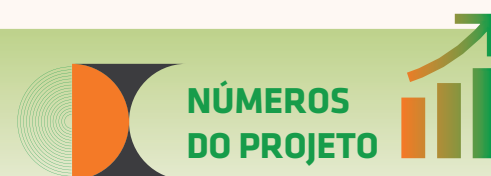
INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



Ao longo do período, foram realizados 25 encontros com os moradores do povoado Pedra Furada. As trocas abrangeram tópicos como Planejamento Familiar, Pré-Natal, Marcos do Desenvolvimento Infantil, A importância do brincar, Amamentação, Parentalidade, Estresse Tóxico e a importância dos alimentos. Também foi iniciada a construção do primeiro módulo do Espaço CRIA – Módulo de Desenvolvimento Humano.

Este módulo terá dois espaços: um voltado para a criança e outro voltado para os pais e mães do povoado Pedra Furada. Além disso, foi realizado um diagnóstico situacional do povoado Pedra Furada, incluindo levantamento do número de moradores, perfil da população, renda, acesso aos serviços de saúde e questões relacionadas à saúde da mulher, como métodos contraceptivos, pré-natal e gravidez. Por fim, também foram produzidos 04 materiais de apoio: manual da Shantala, caderno de Plantas Medicinais, jogo Show da Amamentação, cartilha do Pré-natal e Desenvolvimento Infantil.



- > 55 participantes
- > 106 beneficiários indiretos
- > 4 participantes da formação CRIA

PRÓXIMOS DESAFIOS



- > **Engajamento da comunidade com o Espaço CRIA**
- > **Estabelecer uma rotina de atividades** no Espaço CRIA (práticas de segurança alimentar, curso de preparação para maternidade/paternidade, práticas de yoga, práticas de Shantala, etc.)
- > **Gestão do Espaço CRIA** (funcionamento e sustentabilidade)
- > **Primeiro ciclo de replicação para novos integrantes**
- > **Formação Jovem CRIA**
- > **Criação de horta comunitária e horta medicinal**
- > **Acompanhamento da saúde** das gestantes, mães e crianças de até 2 anos
- > **Incentivar a amamentação exclusiva** nos primeiros 6 meses da criança através de campanhas
- > **Atingir outras localidades**
- > **Aumentar o número de inscritos no projeto**
- > **Desenvolver a metodologia CRIA**
- > **Criar material de replicação**
- > **Criar materiais de apoio** que estejam disponíveis para a rotina da comunidade que frequenta o Espaço CRIA



IPTI



IPTI [us] chamber
annual event

EVENTO ANUAL (GLOBAL) DO THP 2023

O Evento Anual do IPTI de 2023 foi realizado no Yale Club, em Nova York, no dia 16 de maio, e reuniu pessoas que acreditam na nossa missão, visão e valores pautados no desenvolvimento humano. O foco desta edição foi sobre o conceito de reaplicação e também tivemos a oportunidade de levar 2 representantes de Santa Luzia do Itanhhy, a Maria e a Paula, que trabalham no projeto de transformação de lixo plástico em bens duráveis, que compartilharam suas histórias de vida, sonhos futuros e como o projeto tem mudado a vida da comunidade.



IPTI

PATROCINADORES EVENTO ANUAL 2023

*Garcia
family
foundation*

STELLA ✦ ARTOIS®

INPLUS
interior design

 **Safra Bank**

ORNARE

**HEIDNER
LAW FIRM, P.C.**

EVENTO THP EM SÃO PAULO

O jantar de 2023 na cidade de São Paulo ocorreu no dia 14 de agosto e também teve como foco o tema da escalabilidade, com ênfase no nosso modelo de reaplicação, e o destaque do ano foi a Tecnologia Social Synapse Educação Infantil, com a presença de professoras e reaplicadoras do Synapse EI, Lícia e Nathalie, e da coordenadora do projeto Raiane, que apresentaram um pouco sobre a metodologia pedagógica e a experiência de poderem levar o conhecimento para outros municípios brasileiros.



PATROCINADORES EVENTO ANUAL 2023



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

A biblioteca é especializada em Artes Visuais, mas também possui publicações em literatura infantil, devido ao fato de estar localizada ao lado da Escola Infantil Sítio do Pica Pau Amarelo. Nela, 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 2023



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2023	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
PROJETOS							
Técnicas Construtivas - n.º 892115/2019	Economia Criativa	2019	2024	R\$ 546.677,60	-	100%	-
Synapse - Ceará	Educação	2020	2024	R\$ 354.724,13	-	-	100%
Synapse Laranjeiras	Educação	2020	2023	R\$ 3.779.516,88	R\$ 809.138,55	-	100%
Luca FBB	Economia Criativa	2020	2023	R\$ 289.732,36	R\$ 34.718,82	-	100%
Projeto Synapse 20578 - FBB	Educação	2021	2024	R\$ 482.513,34	R\$ 18.833,94	-	100%
Jiro - n.º 898821/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2024	R\$ 1.534.000,00	-	100%	-
Tag no Maranhão	Saúde	2021	2022	R\$ 64.146,00	R\$ 16.036,50	-	100%
Jiro Fase 2 - n.º 919068/2021	Economia Criativa e Educação	2021	2023	R\$ 850.000,00	-	100%	-
Synapse Educação Infantil & Synapse & TAG - n.º 916449/2021	Educação	2021	2023	R\$ 500.000,00	-	100%	-
Ed Mundo - Fortaleza/CE	Economia Criativa e Educação	2022	2024	R\$ 303.966,00	-	-	100%
Arte Naturalista	Economia Criativa	2022	2023	R\$ 108.000,00	-	-	100%
Cloc	Economia Criativa e Educação	2022	2023	R\$ 240.000,00	-	-	100%
Romanceiros do Itanhy Infantil - Tem Uma História no meu Desenho	Educação	2022	2023	R\$ 57.250,00	-	-	100%
Segurança Alimentar nas Escolas (SAE)	Saúde	2022	2024	R\$ 445.572,00	-	-	100%
HB - diagnóstico, prevenção e combate à anemia ferropriva nas escolas	Saúde	2022	2024	R\$ 386.676,80	-	-	100%
ON - Oficina de Negócios	Economia Criativa e Educação	2022	2023	R\$ 226.692,80	-	-	100%
Consolidação e reaplicação de tecnologias sociais pedagógicas e de apoio à gestão escolar nas redes públicas de ensino	Educação	2022	2025	R\$9.874.396,00	R\$1.773.100,50	50%	50%
Cria	Saúde	2022	2026	R\$ 4.213.384,00	R\$ 1.563.384,00	-	100%
Alavancagem Jiro - Jornadas Integradas por Rotas Originais	Economia Criativa e Educação	2022	2024	R\$ 200.000,00	R\$ 142.190,00	-	100%
Macete N.º 935368/2022	-	2022	2024	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	100%	-

Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2023	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
PROJETOS							
Animação e Motion Graphics	Economia Criativa e Educação	2023	2024	R\$ 350.000,00	R\$ 350.000,00	-	100%
Arte Naturalista Ceará	Economia Criativa	2023	2025	R\$ 399.200,00	R\$ 389.332,96	-	100%
Artes Visuais	Economia Criativa	2023	2024	R\$ 207.750,00	R\$ 207.750,00	-	100%
Cloc - Jogos Digitais	Economia Criativa	2023	2024	R\$ 333.723,00	R\$ 333.723,00	-	100%
Cultura em Foco	Economia Criativa	2023	2024	R\$ 100.000,00	R\$ 100.000,00	-	100%
EdMond Ceará	Economia Criativa e Educação	2023	2025	R\$ 732.935,61	R\$ 716.755,72	-	100%
Segurança Alimentar nas Escolas (Nham - Fase 3)	Saúde	2023	2024	R\$ 413.000,00	R\$ 413.000,00	-	100%
Synapse Educação Infantil - Fase 4	Educação	2023	2024	R\$ 262.500,00	R\$ 262.500,00	-	100%
Oficina de Negócios	Economia Criativa e Educação	2023	2024	R\$ 273.339,50	R\$ 273.339,50	-	100%
Siri	Educação	2023	2024	R\$ 312.800,00	R\$ 312.800,00	-	100%
Synapse Educação Infantil Laranjeiras-SE	Educação	2023	2023	R\$ 216.000,00	R\$ 216.000,00	-	100%

CONTRATO DE GESTÃO							
Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2023	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
PROJETOS							
Contrato de Gestão 01/2021	P&D	2021	2026	R\$ 2.993.935,20	R\$ 614.256,00	100%	-
DOAÇÕES							
Pessoa Física e Jurídica	-	2023		-	R\$2.315.981,00	-	-
SERVIÇOS							
Ed Mundo Juazeiro/BA	Economia Criativa e Educação	2022	2024	R\$ 335.554,76	R\$ 74.774,00	-	100%
PARCERIAS							
Cloc	-	2023		R\$ 58.230,00	R\$ 58.230,00	-	100%

As demonstrações financeiras referentes ao exercício findo em 31 de dezembro de 2023 foram auditadas pela Deloitte e encontram-se anexadas em nosso site - <https://www.ipti.org.br/transparencia/>



SEDE

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

ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO

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

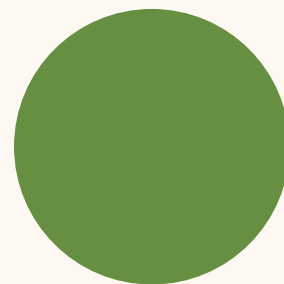
SÃO PAULO

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

NOVA YORK

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

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



IPTI

INSTITUTO DE PESQUISAS EM TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO