# 2025
# RELATÓRIO DE ATIVIDADES






thp The Human Project

# ÍNDICE




**O propósito que nos move ..... 3**

**Boas vindas ..... 7**

**Ferramentas da mudança:**
**nossas Tecnologias Sociais**

Educação Básica:
MACETE,Synapse, TAG e Uru Uru..... 12

Educação Empreendedora: Arte Naturalista, CLOC E Ed-mundo, JIRO, LuCA, Oficina de Negócios, Romanceiros do Itanhy ..... 21

Saúde Básica: Cria, NHAM e Vetores ..... 37

Conheça outras as tecnologias sociais desenvolvidas em Santa Luzia do Itanhy(SE) ..... 44

**Histórias que ganharam rosto ..... 53**

**Nossos espaços ..... 54**

**Tecendo redes:**
**Parcerias e colaborações..... 57**

**Transparência:**
**Demonstrativo financeiro ..... 58**

# O PROPÓSITO QUE NOS MOVE

O **The Human Project (THP)** nasce como uma resposta corajosa aos desafios estruturais que limitam o pleno desenvolvimento humano.

**Parte-se de uma convicção profunda:** são as pequenas e remotas comunidades, especialmente no Hemisfério Sul, que guardam as bases para um novo paradigma de humanidade.

É nesse contexto que ainda vivem, com força e autenticidade, valores de solidariedade, pertencimento e harmonia com a natureza — princípios essenciais para redesenhar o futuro. Nessa perspectiva, construiu-se um modelo de atuação centrado na formação de capital humano local, reconhecendo cada pessoa como protagonista da transformação.

**Esse modelo recebeu o mesmo nome da organização — The Human Project — justamente por representar a materialização prática de sua missão institucional. Assim, quando se fala em THP, faz-se referência tanto à organização quanto ao modelo de atuação que orienta suas estratégias, metodologias e tecnologias sociais voltadas ao desenvolvimento humano nos territórios.**

Por meio da construção e reaplicação de tecnologias sociais, o papel do THP é promover uma jornada de desenvolvimento para as novas gerações, integrando educação e saúde à formação empreendedora. A ambição é clara: que jovens possam permanecer em seus territórios com trabalho digno, visão ética e senso de responsabilidade social, ambiental e econômica, contribuindo ativamente para o fortalecimento de suas comunidades e para o bem comum no mundo.





**Em 2010, iniciamos nossa pesquisa e desenvolvimento em Santa Luzia do Itanhy, no sul de Sergipe — um território marcado por grandes desafios socioeconômicos e, ao mesmo tempo, por imenso potencial humano.**

Ao longo dos anos, a experiência consolidou evidências consistentes de que é possível transformar realidades quando se investe nas pessoas e na inteligência coletiva do território. Esse aprendizado nos impulsionou agora para uma nova etapa: ampliar o alcance do modelo e construir, de forma colaborativa, uma rede internacional de comunidades transformadoras, comprometidas com um futuro mais justo e sustentável.

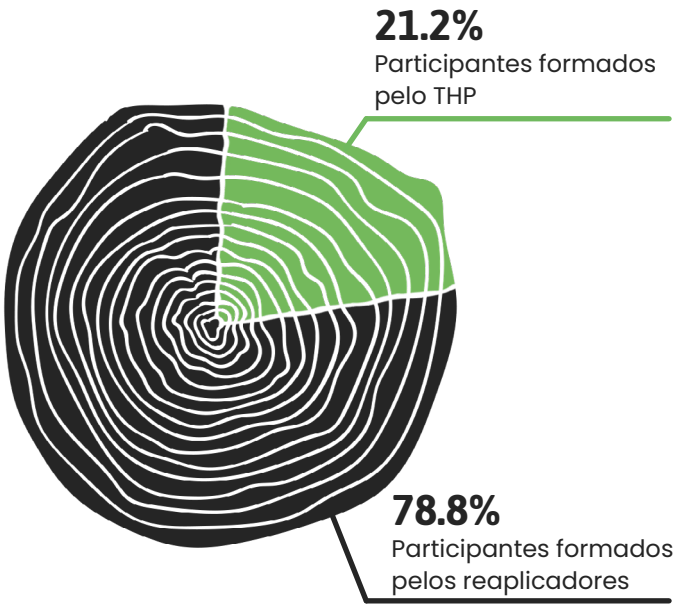


## IMPACTO EM ESCALA:
# A MÉTRICA DA TRANSFORMAÇÃO

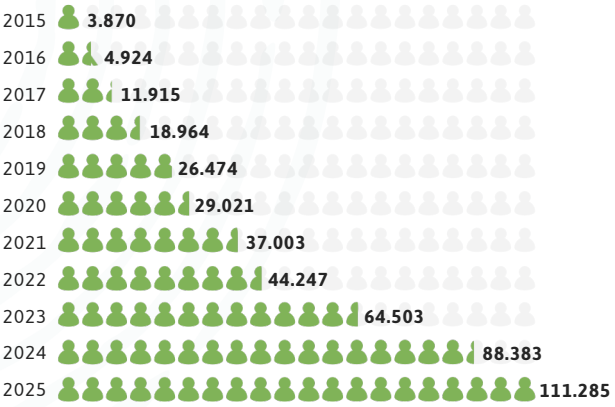
Nos últimos dez anos, o The Human Project expandiu sua atuação local para uma escala nacional, tornando-se referência em inovação social. Os indicadores acumulados entre 2015 e 2025 superam a métrica puramente estatística, eles representam a materialização de tecnologias sociais desenhadas para a escalabilidade e a reaplicação.

# APRESENTAMOS OS INDICADORES DA NOSSA ATUAÇÃO.

O crescimento exponencial do número de beneficiários — saltando de pouco mais de **3,8 mil pessoas em 2015** para mais de **111 mil beneficiários diretos** e mais de **200 mil impactos indiretos em 2025** — reflete a maturidade das tecnologias sociais desenvolvidas.

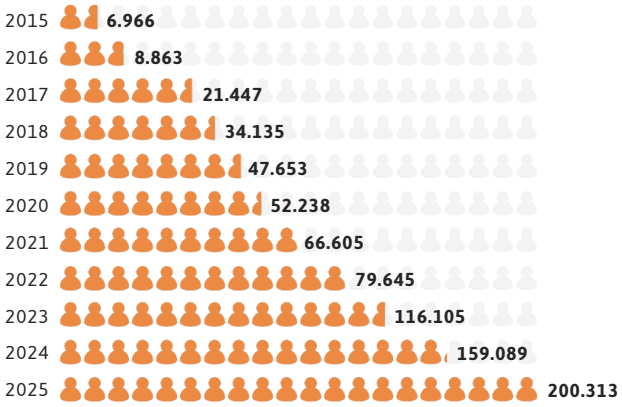



## Beneficiários Diretos



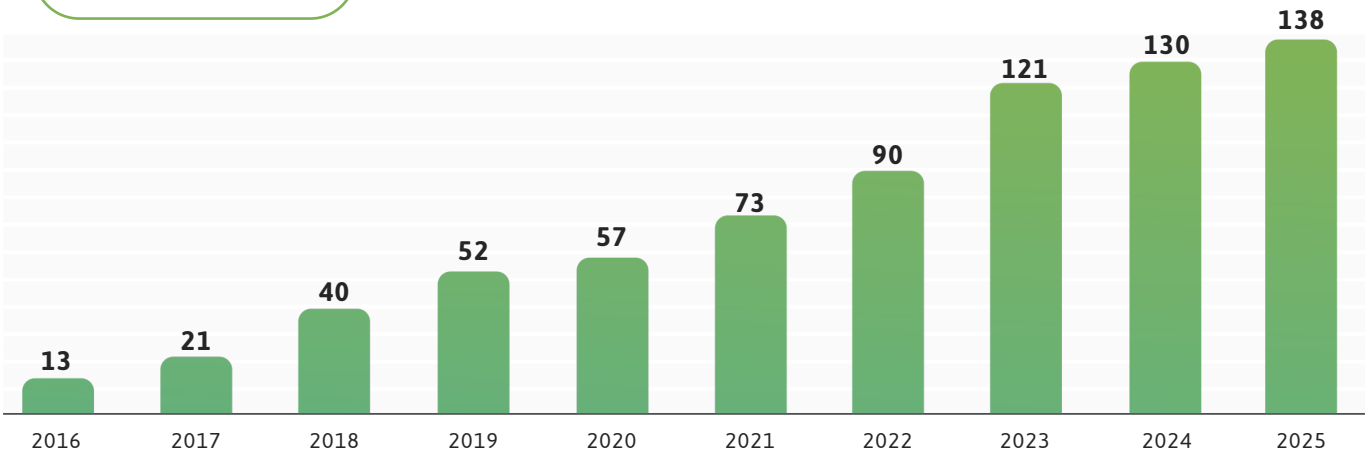

São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas e alunos das escolas participantes dos projetos

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários

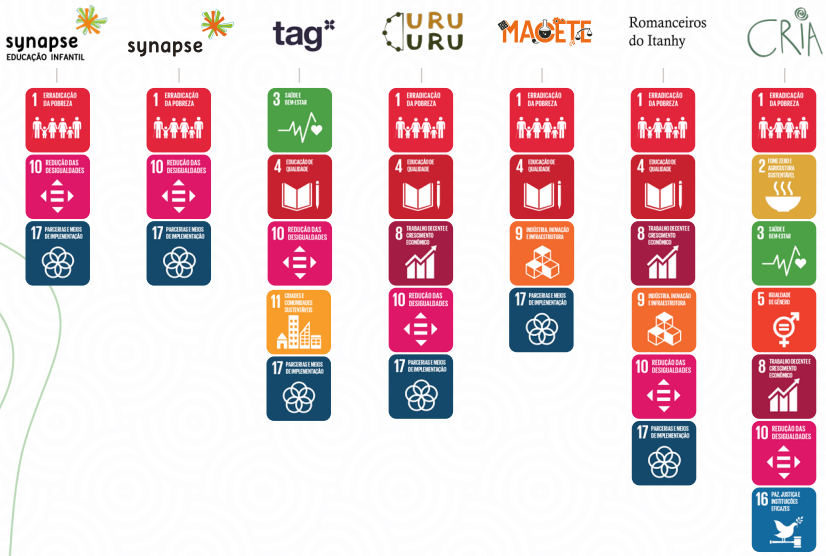
## Reaplicadores



# Agenda global, impacto local:
# O NOSSO COMPROMISSO COM OS ODS

No THP, a inovação social caminha de mãos dadas com a Agenda 2030 da ONU e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Transformando metas globais em ações cotidianas, concentrando a energia na erradicação das desigualdades e na construção de um mundo mais justo, onde cada passo dado reafirma o compromisso com o futuro.

## Educação Básica




## Saúde




## Educação Empreededora








# Boas-vindas

O ano de 2025 foi, para o The Human Project, um tempo de aprofundamento. Um convite coletivo para olhar com mais atenção para aquilo que nos move — não apenas o que fazemos, mas sobretudo como pensamos, sentimos e nos relacionamos com os territórios e com as pessoas que caminham conosco. Em um contexto de expansão e amadurecimento institucional, nos dedicamos a revisitar e fortalecer os fundamentos que orientam nossa atuação: nossa missão, visão e valores.

Reafirmamos nossa missão de revelar o potencial coletivo e transformador das pessoas como um compromisso ativo com a escuta, com o reconhecimento da potência que já existe nos territórios e com a construção de caminhos que respeitam as singularidades de cada comunidade. Ao mesmo tempo, avançamos na clareza da nossa visão de futuro: criar uma rede de comunidades de inovação, potencializando o desenvolvimento e a prosperidade em territórios historicamente subestimados em três países do Sul Global até 2035. Essa visão nos desafia a pensar de forma sistêmica, conectando experiências, saberes e soluções que transcendem fronteiras geográficas e institucionais.

Como parte desse movimento, realizamos também a revisão do nosso planejamento estratégico, fortalecendo a nossa cultura e o alinhamento entre propósito, estratégia e operação. Foi nesse contexto que emergiu a ideia de criação do programa Comunidades Comadres (Co-Com), uma iniciativa que nasce com o objetivo de promover um plano de ação capaz de envolver e integrar territórios e instituições parceiras — cujo piloto estamos desenvolvendo em parceria com o Instituto Pensando Bem/CE, Casa do Rio/AM e Pisada do Sertão/PB – representando um passo concreto

na materialização da nossa visão de rede, conectando experiências diversas em torno de um propósito comum.

Paralelamente, avançamos em um movimento essencial: a sistematização das fases de desenvolvimento das nossas tecnologias sociais, que constituem o coração do nosso fazer. Esse processo não apenas organiza e qualifica nossas metodologias, mas também amplia nossa capacidade de aprendizado, reaplicação e impacto, garantindo que o conhecimento acumulado ao longo dos anos possa ser compartilhado, adaptado e potencializado em diferentes contextos.

Nesse percurso, nossos valores se tornaram ainda mais vivos no cotidiano da organização. A legitimidade do outro se fortaleceu como base de todas as nossas relações; a compreensão da dinâmica entre o visível e o invisível passou a orientar nossas estratégias com mais intencionalidade; e o compromisso com a inovação e a colaboração se consolidou como caminho para enfrentar desafios complexos. Seguimos exercitando a resiliência diante das adversidades, ampliando nossa capacidade de pensamento sistêmico e reforçando práticas de transparência que sustentam a confiança. E, acima de tudo, cultivamos o senso de comunidade como elemento central para a construção de soluções duradouras.

Mais do que uma revisão conceitual, 2025 representou um alinhamento profundo entre propósito e prática. Ao fortalecer nossa identidade institucional, ampliamos também nossa capacidade de gerar impacto real, consistente e compartilhado. Seguimos, assim, comprometidos com a construção de futuros possíveis — onde o desenvolvimento e a prosperidade emergem a partir das próprias comunidades.

Desejo uma excelente leitura e agradeço, com profunda admiração, a todas as pessoas e parceiros que constroem conosco essa trajetória.

**Rodrigo de Maio Almeida**
Diretor Presidente

# THP E O GOVERNO DE SERGIPE

Ao longo de 2025, a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia (Sedetec) reafirmou seu papel na promoção do desenvolvimento humano e social, atuando de forma integrada com o The Human Project (THP), um importante parceiro do Governo de Sergipe. Por meio dessa atuação colaborativa, a Sedetec fortaleceu estratégias que colocam as pessoas no centro das políticas públicas, demonstrando que inovação e impacto social caminham juntos.

A Sedetec tem como premissa apoiar a criação, implementação e disseminação de tecnologias sociais capazes de gerar mudanças concretas nos territórios onde são aplicadas e replicadas. Ao reconhecer a atuação do THP, a Sedetec contribui para que soluções inovadoras sejam estruturadas, ampliando oportunidades e fortalecendo capacidades locais. Trata-se de um trabalho que valoriza o conhecimento, a inclusão e o protagonismo social como vetores de transformação.

Os resultados dessa parceria refletem diretamente no desenvolvimento socioeconômico do estado, ao estimular novas perspectivas para jovens, educadores, empreendedores e comunidades inteiras. Mais do que alcançar novos municípios, o avanço se traduz na formação de redes colaborativas, no fortalecimento de políticas públicas e na construção de caminhos para o crescimento de Sergipe.

Seguimos convictos de que o desenvolvimento duradouro nasce da união entre o poder público, a sociedade civil e a inovação social. A Sedetec renova, em 2026, seu compromisso de continuar apoiando iniciativas que transformam realidades e ampliam horizontes. Sergipe avança quando investe em pessoas, e é com essa visão que continuamos trabalhando pelo futuro do nosso estado.

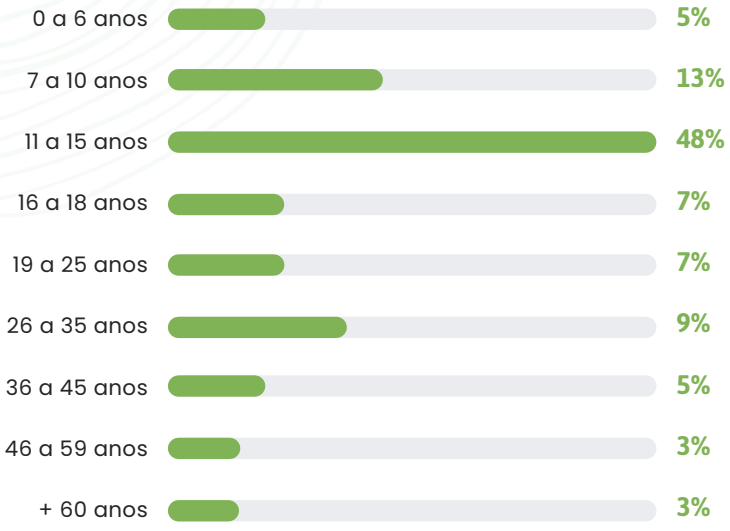
**VALMOR BARBOSA**
Secretário de Estado do
Desenvolvimento Econômico
e da Ciência e Tecnologia
(Sedetec)

# NOSSO IMPACTO em 2025

Em 2025, o THP solidificou sua capilaridade desenvolvendo atividades em 10 estados, 46 municípios e 8 povoados, alcançando 21 escolas da rede pública de ensino. Com o suporte de 56 replicadores atuantes, as iniciativas impactaram diretamente 1.618 beneficiários e mais de 21 mil alunos, gerando ainda um efeito multiplicador que beneficiou indiretamente mais de 40 mil pessoas.

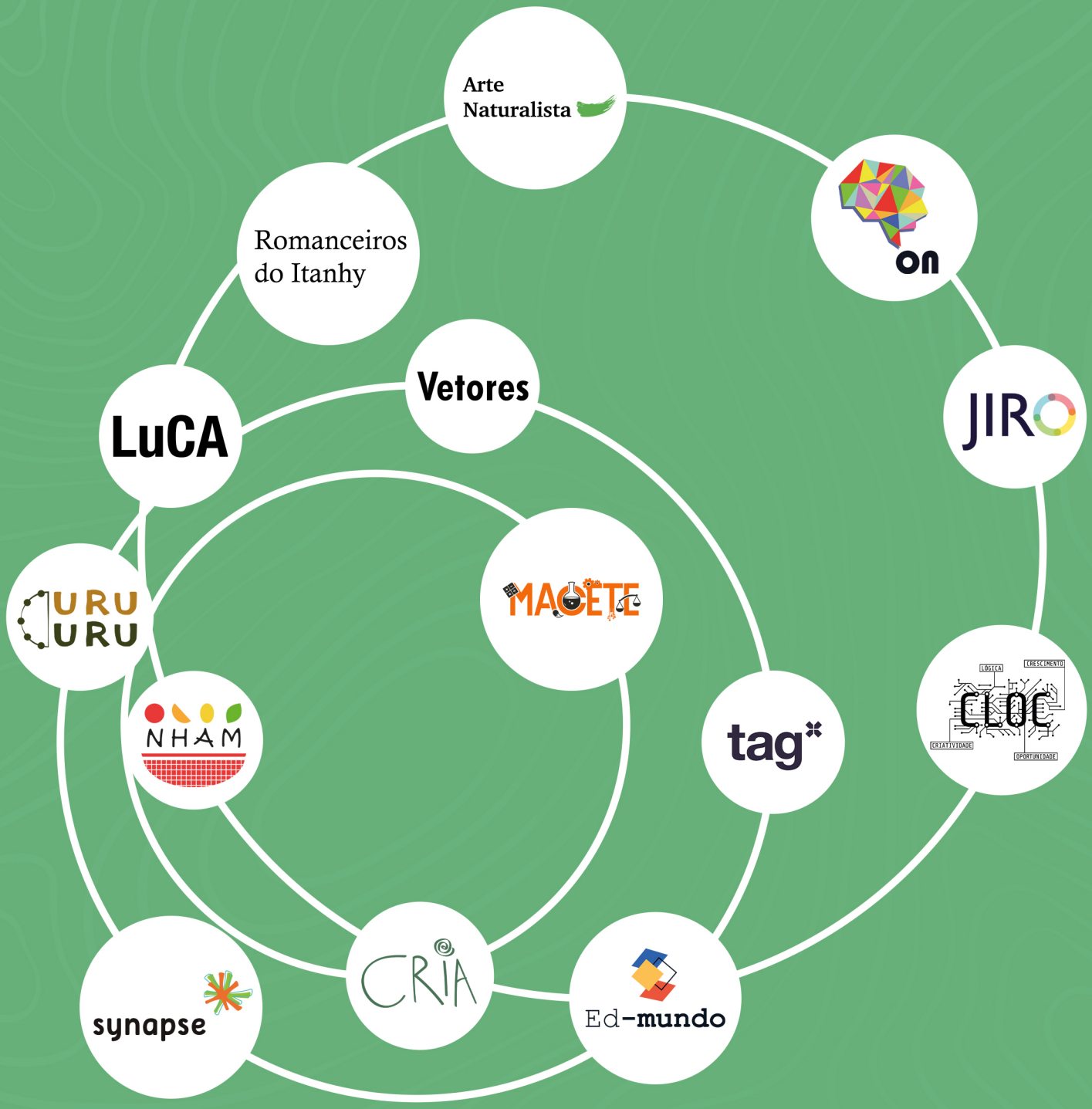



## Faixa Etária*




*52% dos participantes não declararam idade

O perfil do público atendido revela um compromisso consistente com a equidade e a inclusão: entre aqueles que declararam seus dados, a maioria é composta por meninas (61%), pessoas autodeclaradas pardas ou pretas (91%) e estudantes na faixa etária de 11 a 15 anos (48%).




Ferramentas da mudança:

# NOSSAS TECNOLOGIAS SOCIAIS

Das 19 tecnologias sociais (TS's) desenvolvidas pelo THP, 13 estiveram em desenvolvimento e aperfeiçoamento neste período.

**CONVIDAMOS VOCÊ A CONHECER OS DETALHES E IMPACTOS DESSAS FRENTES DE ATUAÇÃO.**

# MACETE
## (Matemática, Arte, Ciência, Empreendedorismo, Tecnologia e Ética)

O MACETE é uma tecnologia social baseada na metodologia STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Maths), que integra empreendedorismo e ética, especialmente desenhada para a realidade de escolas públicas, visando contribuir para um ensino integral de qualidade. Entre 2023 e 2024, duas escolas da região de Santa Luzia do Itanhy (SE) participaram de forma colaborativa na construção dessa metodologia, que se baseia em três etapas: Envolver, Investigar e Agir. Essa abordagem sistêmica promove a integração com outras tecnologias sociais desenvolvidas pelo The Human Project, fortalecendo o impacto e a abrangência das ações.

Em 2025, o MACETE atuou com 14 professores de duas escolas em tempo integral da rede municipal de Santa Luzia do Itanhy (SE), por meio da criação de planos de aula, acompanhamento pedagógico e apoio de reaplicadores na aplicação de atividades. Ao longo do ano, 81 alunos foram contemplados com atividades do projeto em dois povoados, Bom Viver e Pedra Furada. Em parceria com a Secretaria Municipal de Educação, construiu-se uma Ementa para os Componentes Curriculares Diversificados, promovendo o alinhamento da tecnologia social com a BNCC e outros documentos institucionais, estruturando caminhos para reaplicação em outras localidades. Além disso, desenvolveu-se um curso formativo do MACETE inspirado na metodologia Synapse, garantindo que os conteúdos implementados no projeto sejam alcançados pelos docentes do ensino em tempo integral.




Com o redirecionamento estratégico, o professor passou a liderar a aplicação dos planos de aula, permitindo uma conexão mais profunda entre a metodologia MACETE e os conteúdos curriculares. Esse processo de autonomia docente foi respaldado pelo desenvolvimento de materiais pedagógicos customizados, que incluíram a Caixa MACETE, o Banco de Palavras Ilustrado e Bilíngue e a Roleta da Acolhida, todos desenhados para facilitar a execução das dinâmicas em sala.

A partir da intensificação do suporte contínuo aos professores, o projeto atingiu um novo patamar de maturidade no segundo semestre de 2025. Esse cenário permitiu o início da sistematização da nossa tecnologia social para fins de escala, envolvendo o desenvolvimento do Guia para Reaplicação, o mapeamento dos processos internos e a implementação do curso na metodologia MACETE.




**1** Estado/ Município

**3** Povoados

**3** Escolas

**25** Professores

**118** Alunos

**3** Reaplica-dores

**257** Beneficiários Indiretos

### Participantes

2023 **17**
2024 **71**
2025 **96**

São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficina

### Beneficiários Indiretos

2023 **31**
2024 **128**
2025 **385**

São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários

**2** Reaplicadores

**118** Alunos

## PRÓXIMOS PASSOS

O MACETE encontra-se em fase de consolidação metodológica, com testes de expansão e reaplicação em andamento. Os próximos passos incluem a incorporação de elementos de inovação, como aplicações de Inteligência Artificial, e o fortalecimento do MACETE como referência em metodologia para o ensino integral. Busca-se consolidar sua atuação não apenas no Ensino Fundamental I, mas também expandir e estruturar sua aplicação no Ensino Fundamental II.

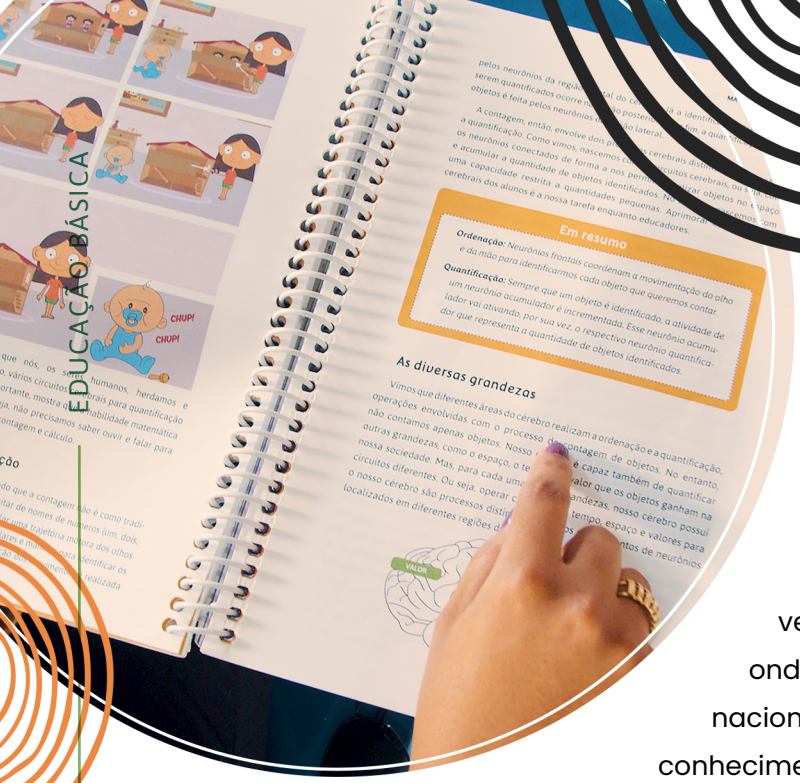
# SYNAPSE

Criada em 2010 de forma colaborativa com professores da rede pública de Santa Luzia do Itanhy (SE), a tecnologia social Synapse consiste em uma metodologia voltada à melhoria do ensino de Português e Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A iniciativa combina as neurociências aplicadas à aprendizagem com a prática docente para fortalecer a alfabetização, utilizando a contextualização do ensino e o planejamento orientado por objetivos de aprendizado. Desde 2019, a metodologia expandiu-se nacionalmente através da Rede Synapse, uma organização sem fins lucrativos que, apoiada por parceiros estratégicos e o THP, garante a sustentabilidade do projeto mediante a formação continuada de professores e a atualização constante de seus recursos didáticos.



No ano de 2025, foram desenvolvidas três novas oficinas pedagógicas destinadas ao aperfeiçoamento dos docentes que já concluíram seus estudos, e daqueles que ainda se encontram em processo formativo. Essas atividades foram aplicadas nos estados de Sergipe, Minas Gerais, Pará, Rio Grande do Norte, Maranhão e Paraíba, demonstrando o apoio contínuo da Rede Synapse aos entes participantes do projeto.






A nova versão do Caderno Pedagógico foi distribuída em todos os estados participantes, totalizando 690 pessoas beneficiadas com o material. Atualmente, o caderno conta com sete versões: uma versão digital específica para cada estado onde a metodologia é aplicada e uma versão nacional. Ressaltamos que a versão nacional reúne conhecimentos e contribuições de professores de todos os estados, enquanto as versões estaduais apresentam materiais construídos pelos professores de seus respectivos territórios. Esse material pode ser acessado no site da Rede Synapse.

Destacamos que este foi um ano de grandes conquistas e fortalecimento de parcerias entre a Rede Synapse e seus professores. Como parte dessas ações, a equipe promoveu o Prêmio Rede Synapse, uma iniciativa que reuniu e valorizou educadores dos seis estados atendidos pela metodologia, reconhecendo aqueles que se destacaram pela sua aplicação em sala de aula. O evento representou um importante momento de reconhecimento das boas práticas pedagógicas desenvolvidas por esses profissionais.




**6** Estados

**20** Municípios

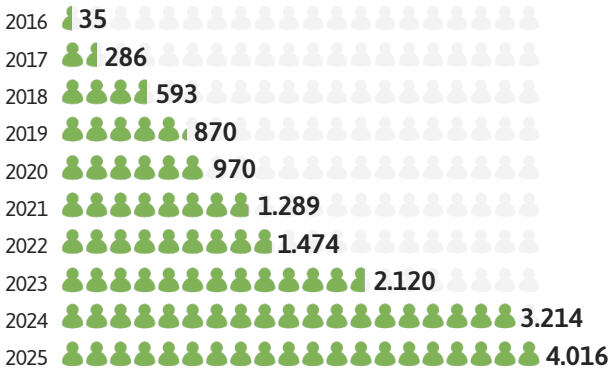
**802** Participantes

**20 mil** Alunos Beneficiados

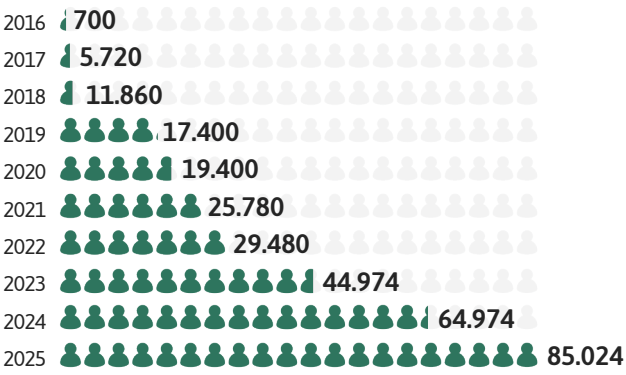
**22** Reaplicadores atuantes

**+37mil** Beneficiários Indiretos

## Professores

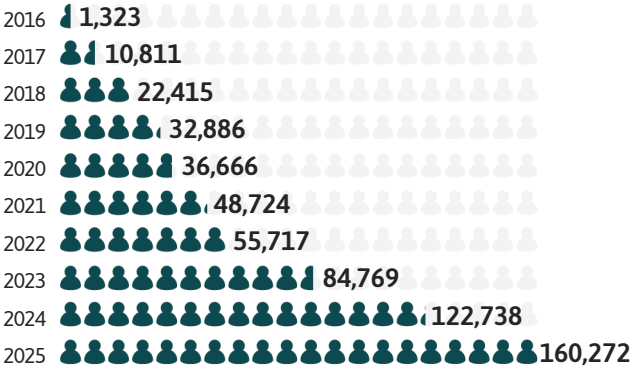


### Alunos*




*números estimados

### Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

## PRÓXIMOS PASSOS

O Synapse avança em sua consolidação como o primeiro fruto estruturado do modelo sistêmico do THP, fortalecendo sua identidade própria e maturidade operacional.

Paralelamente, busca-se consolidar o modelo de atuação da Rede Synapse, garantindo clareza metodológica, governança e capacidade de captação própria.

Inicia-se também um novo momento estratégico: a estruturação do modelo de geração de royalties para o THP, consolidando o Synapse como ativo do ecossistema e fortalecendo a sustentabilidade do modelo institucional.

# TAG

## Tecnologia de Apoio à Gestão

O TAG é uma tecnologia social de software livre (licença GPL) que, desde 2011, transforma a administração pública brasileira. Reconhecida pela Fundação Banco do Brasil e pelo Ministério da Educação, a plataforma unifica dados de educação, saúde e assistência social. Integrado ao EduCenso, o sistema automatiza processos — de vacinação e pré-natal ao monitoramento do CRAS e Conselho Tutelar. Com armazenamento em nuvem e alta capacidade de integração, o TAG visa consolidar uma gestão baseada em evidências, projetando o uso de inteligência artificial para o acompanhamento do desenvolvimento infantojuvenil e a expansão de uma rede nacional de dados pública, ética e autônoma.

Em 2025, o TAG consolidou sua posição estratégica na modernização da gestão pública brasileira, ampliando sua presença territorial para 12 municípios parceiros e fortalecendo sua atuação junto às redes de ensino. Com o monitoramento e a gestão de aproximadamente 167.906 mil alunos, a iniciativa reafirmou seu compromisso com resultados concretos, estruturando uma sólida cultura de dados e promovendo o uso sistemático da informação como ferramenta central no planejamento, na tomada de decisão e na qualificação das políticas educacionais.



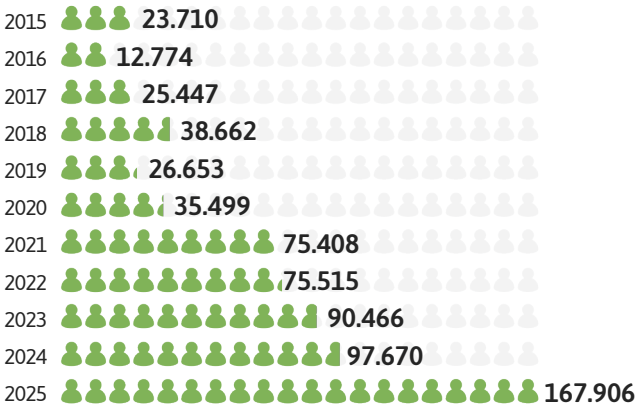
O ano também foi marcado por importantes avanços tecnológicos e estruturais no br.tag, consolidado como um sistema web modular e escalável. A adoção do modelo SaaS trouxe uma arquitetura mais flexível, com controle de acesso por planos e permissões, garantindo maior segurança e estabilidade à plataforma. Também foram lançados novos módulos, como Lista de Espera e Matrícula Online, que otimizaram o ingresso na rede pública e ampliaram a transparência para as famílias. Paralelamente, houve investimento na autonomia das equipes municipais, com a produção de vídeos, manuais e FAQ, fortalecendo a capacitação local e reduzindo a dependência de suporte externo.

O sistema elevou seu patamar de inteligência analítica ao avançar de forma estratégica em duas frentes complementares. Com o módulo de Acompanhamento da Saúde, ampliou sua atuação no eixo Saúde na Escola, passando a monitorar indicadores como o

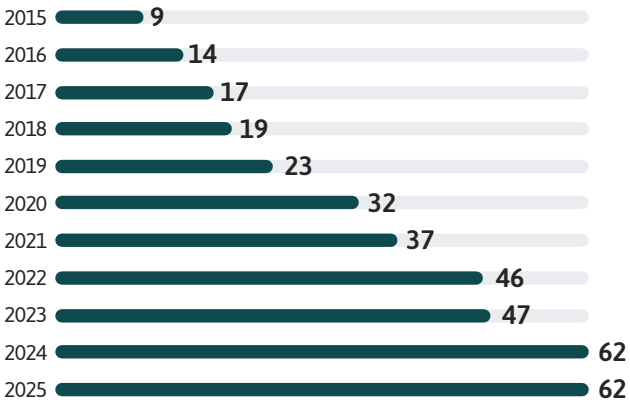
IMC (Índice de Massa Corporal) e fortalecendo, de maneira concreta, a integração entre as secretarias de Educação e Saúde. Paralelamente, a consolidação do Painel TIA (TAG IA) estruturou um Data Warehouse robusto, capaz de integrar dados operacionais a bases públicas como PNAD, Censo Escolar e QEdu, transformando informações dispersas em conhecimento estratégico para decisões mais precisas, integradas e orientadas a impacto.



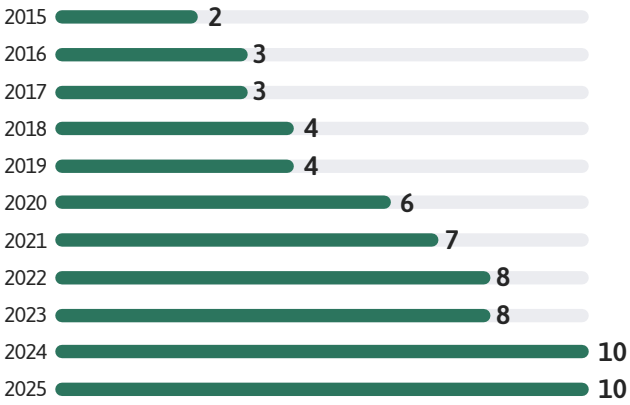

## Alunos Cadastrados




## Municípios




## Estados




**26** Municípios ativos no TAG em 2025

**8** Estados ativos no TAG em 2025

**742** Escolas em 2025

# PRÓXIMOS PASSOS

A prioridade estratégica é a constituição formal da TIA como organização social autônoma e bem público, fortalecendo sua governança e sustentabilidade institucional.

No campo técnico, o avanço central está na construção de uma arquitetura de interoperabilidade de dados entre saúde, assistência social e educação, tendo o indivíduo como centro de um acompanhamento integrado e contínuo. Essa estrutura permitirá uma visão sistêmica do desenvolvimento humano, qualificando políticas públicas e ampliando a capacidade de acompanhamento e tomada de decisão baseada em dados.

# URU URU



O Uru Uru nasce do eco ancestral das mulheres marisqueiras que, às margens do rio, transformam o gesto cotidiano de catar aratu em poesia de resistência, identidade e memória viva. É desse canto coletivo — firme, feminino e ancestral — que brota um projeto que une formação e produção musical ao fortalecimento das tradições afrodescendentes de Santa Luzia do Itanhy (SE), iniciando sua jornada no povoado Crasto. Inspirada nas experiências anteriores do THP com trilhas sonoras e formação instrumental, a iniciativa amplia horizontes ao caminhar junto ao movimento de mulheres que revitaliza as manifestações da cultura popular local, transformando memória em presença, cultura em movimento e herança em protagonismo comunitário.



Em 2025, o Uru Uru ofereceu formação artística em música, canto, dança e criação de instrumentos percussivos para 20 crianças e adolescentes, ampliando horizontes e despertando talentos. Promoveu quatro rodas de conversa com temas transversais às artes, colocando em evidência o NUMEQ — grupo de mulheres do Crasto que lidera o resgate do Samba de Coco e do Reisado na região — fortalecendo o diálogo entre gerações e reafirmando o papel feminino na preservação cultural.

O projeto também expandiu a narrativa cultural por diferentes territórios de Santa Luzia do Itanhy, produziu um EP com quatro canções e criou o espetáculo parafolclórico "Canto da Maré" voltado à difusão da cultura regional nas escolas municipais. A apresentação percorreu quatro localidades — Sede, Crasto, Bom Viver e Pedra Furada — levando arte, memória e pertencimento a novos públicos e reafirmando que cultura viva é aquela que se compartilha, se reinventa e se celebra coletivamente.

**49** Beneficiários Diretos

**88** Beneficiários Indiretos

**4** Apresentações do Espetáculo

**1** Estado

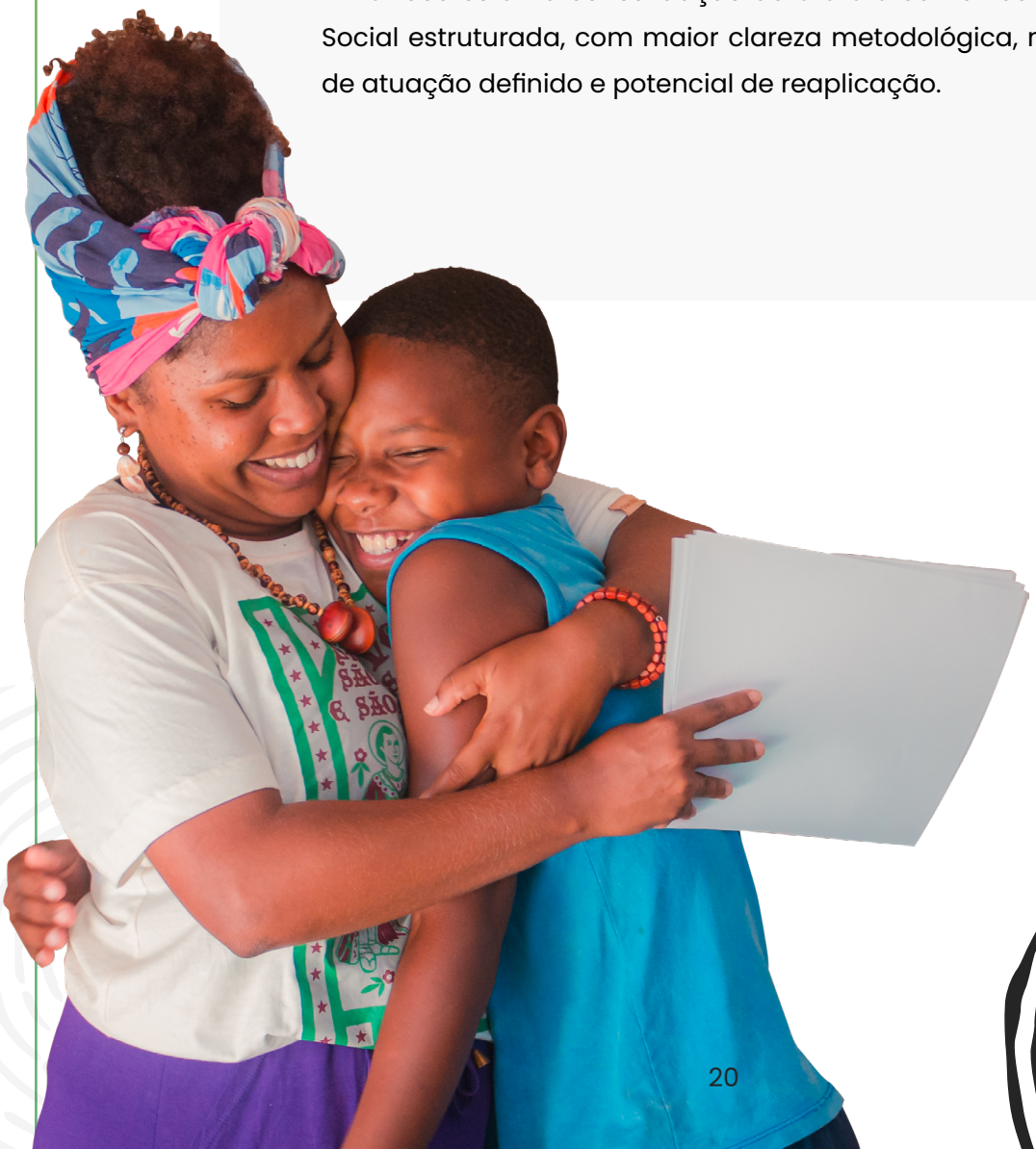
**1** Município

**4** Canções lançadas no EP

**1** Povoado

## PRÓXIMOS PASSOS

O foco está na consolidação do Uru Uru como Tecnologia Social estruturada, com maior clareza metodológica, modelo de atuação definido e potencial de reaplicação.



# ARTE NATURALISTA

Arte Naturalista é uma tecnologia social de educação empreendedora iniciada em 2014, que leva o ensino de artes visuais às escolas da rede pública como ferramenta de desenvolvimento sustentável.

Inspirado no ecossistema de Santa Luzia do Itanhy (SE), durante sua criação o projeto identificou e formou talentos locais em técnicas como grafite, pastel, pontilhismo e aquarela, estimulando a ilustração da fauna e flora da região. Os alunos que se destacaram passaram a integrar um núcleo de ilustradores, multiplicando o conhecimento ao reaplicar a metodologia em escolas de suas próprias comunidades. Com o passar dos anos, as atividades atravessaram fronteiras, contemplando adolescentes e jovens das cidades de Laranjeiras (SE) e Umari (CE). Ao unir arte, meio ambiente e cultura, a iniciativa visa o fortalecimento da identidade comunitária, o despertar da consciência ambiental e a valorização dos saberes locais.



## Um novo olhar sobre a história:

# O PROJETO ARTE NATURALISTA EM LARANJEIRAS (SE)



No último ano, o Arte Naturalista teve como foco as atividades desenvolvidas na cidade de Laranjeiras (SE), onde a preservação do patrimônio exige mais do que manutenção física: exige pertencimento. Desde 2024, o projeto atua estrategicamente nesse resgate, utilizando a ilustração como ferramenta de redescoberta. Ao capacitar estudantes da rede pública, a iniciativa desperta novos talentos e transforma jovens em protagonistas conscientes, garantindo que a rica história e cultura local permaneçam vivas nas próximas gerações. Como reconhecimento, os alunos foram convidados para participar e expor suas ilustrações na 51ª edição do Encontro Cultural de Laranjeiras, o maior e mais importante evento de cultura popular e folclore de Sergipe (e um dos maiores do Brasil).




Além disso, os jovens colaboraram com o aprimoramento da Cartilha de Reaplicação, um documento técnico-pedagógico essencial para a sistematização e disseminação da metodologia contida na tecnologia social.

**1** Estado

**2** Município

**1** Povoado

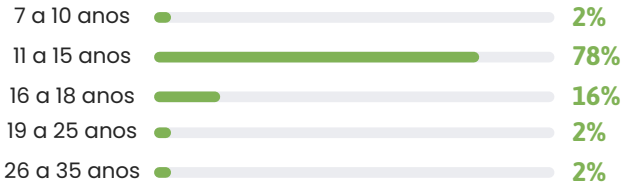
**5** Escolas

**51** Participantes

**4** Reaplicadores

**91** Beneficiários Indiretos

### Faixa Etária

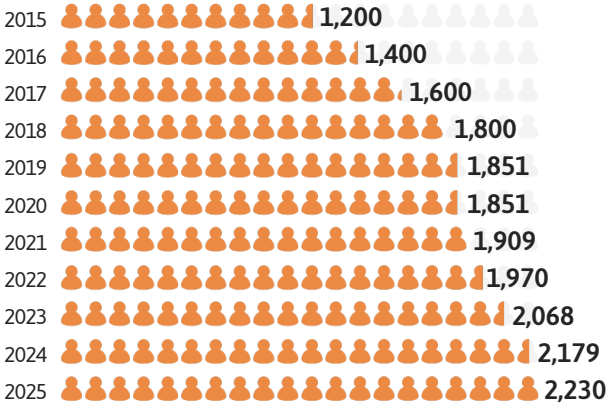



**2** Estados

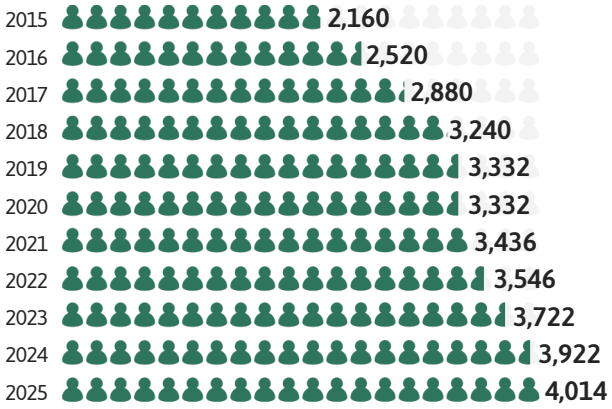
**3** Municípios

**12** Reaplicadores Formados

### Participantes




### Beneficiários Indiretos




## PRÓXIMOS PASSOS

Para os próximos ciclos, vislumbra-se o fortalecimento da governança local do Arte Naturalista em Santa Luzia do Itanhy (SE), com a formação e consolidação de novas lideranças na comunidade capazes de sustentar e expandir a iniciativa.

O programa passa por um momento de renovação estratégica, demandando inovação e maior aplicabilidade às formações em artes visuais ofertadas. Nesse sentido, busca-se desenvolver novas produções e parcerias, especialmente com a Casa do Cacete, ampliando conexões com referências de outras localidades e fortalecendo a consolidação de estéticas locais a partir de um olhar orientado por design e inovação.

Projeta-se ainda levar o Arte Naturalista para novos territórios, estruturando sua atuação como uma possível agência criativa com talentos locais, conectada ao turismo e ao artesanato, fortalecendo identidade, posicionamento e geração de renda.

# CLOC

## Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento




O CLOC (Criatividade, Lógica, Oportunidade e Crescimento) nasceu em 2013 com uma missão clara: provar que o talento para a tecnologia está em todo lugar, só precisa de oportunidade. Ao formar núcleos de excelência em programação dentro de escolas públicas, a tecnologia social preparou adolescentes e jovens para protagonizarem suas próprias jornadas no empreendedorismo e no mercado digital. Com mais de 1.700 adolescentes impactados a metodologia desenvolvida oferece uma trilha formativa progressiva onde o aluno de hoje se torna o reaplicador de amanhã, garantindo que o conhecimento circule e transforme comunidades de dentro para fora.

O aprendizado de robótica tem se mostrado essencial para despertar o interesse dos jovens pelas diversas possibilidades de atuação no campo da tecnologia. Esse conhecimento inicial abre portas para novas oportunidades e permite que eles trilhem caminhos diversos.

Em 2025, a tecnologia social avançou de forma decisiva na democratização do acesso ao conhecimento tecnológico, combinando inovação curricular e acompanhamento próximo para gerar transformação real na trajetória de seus alunos. O lançamento do módulo exclusivo de Inteligência Artificial, oficialmente integrado à metodologia, posicionou os adolescentes e jovens na fronteira das competências do futuro. A convergência entre o ensino de programação e a língua inglesa estabeleceu uma ponte estratégica que resultou na criação de uma cartilha com glossário especializado.

Além disso, o CLOC atuou como um acelerador de sonhos e 10 projetos autorais desenvolvidos pelos alunos foram selecionados para um programa de mentoria exclusiva.



**1** Estados/ Municípios

**4** Povoados

**3** Escolas

**105** Participantes

**4** Reaplicadores atuantes

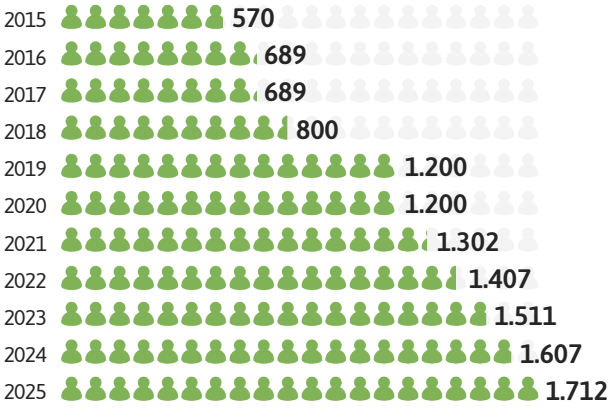
**189** Beneficiários Indiretos

## Faixa Etária




**7** Reaplicadores formados

## Participantes




## Beneficiários Indiretos




# PRÓXIMOS PASSOS

O foco permanece na ampliação da preparação dos jovens para o mercado de trabalho, fortalecendo competências técnicas, comportamentais e conexões com oportunidades reais.

Para os próximos ciclos, projeta-se uma atualização metodológica mais alinhada ao uso de Inteligência Artificial e ao desenvolvimento de competências voltadas à resolução de problemas. Essa adaptação busca garantir maior aderência às transformações do setor tecnológico e às novas demandas do mercado.

# ED- MUNDO

## Educação para o Mundo

O Ed-mundo integra duas tecnologias sociais do THP — o CLOC, com foco em programação e robótica, e a Oficina de Negócios (ON), voltada ao empreendedorismo, educação financeira e inteligência emocional. O projeto busca capacitar jovens talentos, oferecendo conhecimentos e ferramentas que ampliam suas perspectivas de atuação profissional na área de Tecnologia da Informação, ao mesmo tempo em que estimula a geração de trabalho e renda nas comunidades.

Nos últimos três anos, o Ed-mundo desenvolveu atividades nos estados do Ceará, Bahia, Minas Gerais e Sergipe, formando mais de 400 alunos, capacitando 14 reaplicadores e conquistando 2 prêmios internacionais, consolidando-se como uma proposta inovadora de educação integrada, impacto social e transformação de realidades.

No ano de 2025 o projeto concentrou suas ações no Beco do Céu, em Fortaleza(CE) consolidando uma atuação transformadora em estreita colaboração com o Instituto Pensando Bem, e unindo esforços para potencializar o desenvolvimento local. Simultaneamente, a metodologia atravessou novas fronteiras com o início de uma turma em Pirapora (MG). Complementando essa etapa de capacitação, o Ed-mundo teve o reforço da tecnologia social SIRi (School of Idioms Riverside), que ofereceu o ensino de inglês como uma ferramenta estratégica, visando preparar os adolescentes e jovens para os desafios e oportunidades do empreendedorismo global.



**4** Estados

**5** Municípios

**2** Escolas

**104** Participantes

**2** Reaplicadores atuantes

**187** Beneficiários Indiretos

**14** Reaplicadores Formados

## Faixa Etária

| | |
|---|---|
| 7 a 10 anos | 3% |
| 11 a 15 anos | 65% |
| 16 a 18 anos | 14% |
| 19 a 25 anos | 14% |
| 26 a 35 anos | 4% |

## Participantes

| | |
|---|---|
| 2023 | 119 |
| 2024 | 300 |
| 2025 | 404 |

São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas

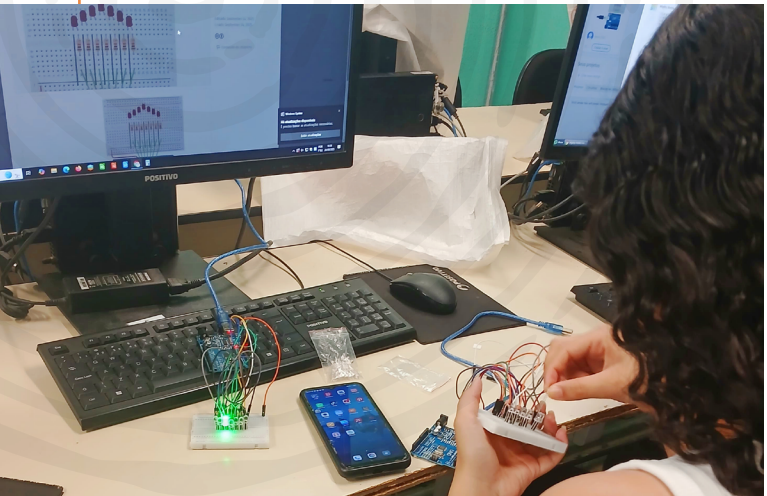
## Beneficiários Indiretos

| | |
|---|---|
| 2023 | 214 |
| 2024 | 540 |
| 2025 | 727 |

São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.



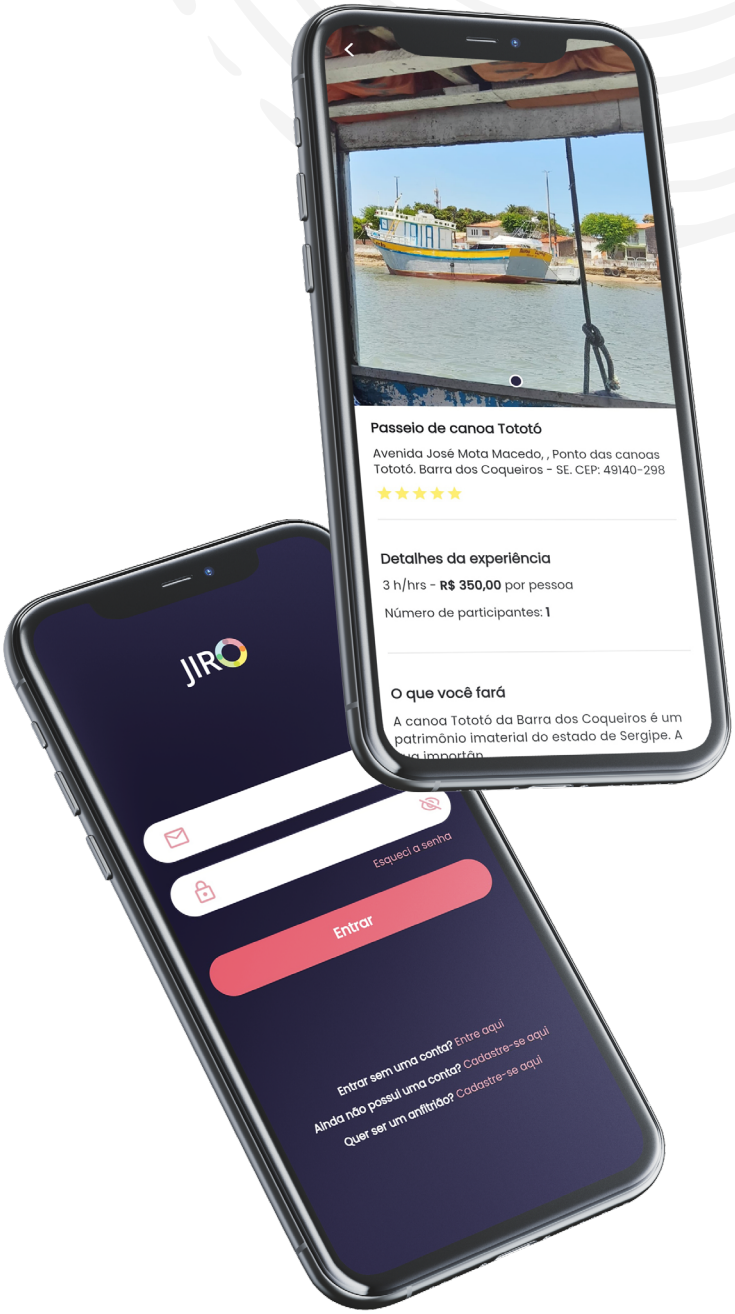






# JIRO

## Jornadas Integradas por Roteiros Originais




O JIRO é uma tecnologia social de educação empreendedora voltada ao turismo de experiência, com a missão de identificar, qualificar e conectar microempreendimentos que ofereçam vivências autênticas ligadas às paisagens naturais, à culinária tradicional e ao artesanato local. Por meio de capacitações integradas em áreas como audiovisual, narrativa, idiomas, empreendedorismo e educação financeira, o projeto fortalece a apresentação, gestão e comercialização dos pequenos negócios. Ao longo de sua expansão para diversos municípios sergipanos, estruturou roteiros turísticos, desenvolveu identidade visual, criou site e aplicativo próprios — com funcionalidades de divulgação, reservas e comercialização —, implantou sinalização com QR-codes e ampliou a rede de atrativos cadastrados. Com empresa formalizada e presença digital ativa, o JIRO avança como plataforma de valorização cultural e geração de renda no turismo do centro-sul de Sergipe.

No ano de 2025, o projeto alcançou avanços expressivos na expansão de sua base tecnológica e no fortalecimento do ecossistema turístico regional. Através de estratégias intensificadas de divulgação do aplicativo JIRO, a plataforma atraiu novos empreendedores detentores de ativos turísticos estratégicos, diversificando a oferta de experiências para os visitantes. Esse movimento refletiu diretamente no engajamento do público, resultando na captação de 50 novos usuários ativos no App e em uma elevação notável nos índices de satisfação em relação aos atrativos disponibilizados. Com o aumento da visibilidade e da eficiência operacional da ferramenta, o JIRO ampliou o número de pessoas beneficiadas direta e indiretamente, reafirmando o impacto socioeconômico da tecnologia na promoção de um turismo mais inclusivo e profissionalizado.

**1** Estado

**6** Municípios

**2** Povoados

**19** Participantes

**5** Reaplicadores

**34** Beneficiários Indiretos

## Participantes

2021 19
2022 27
2023 69
2024 92
2025 111

São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas.

## Beneficiários Indiretos

2021 34
2022 49
2023 124
2024 166
2025 200

São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

# PRÓXIMOS PASSOS

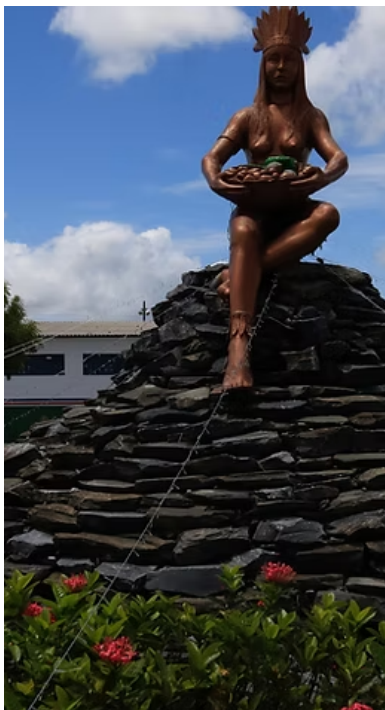
O foco estratégico está na consolidação da frente de negócio, fortalecendo sustentabilidade financeira, posicionamento de mercado e modelo de geração de receita.











# LUCA
# MMG

## LUZ, CÂMERA, AÇÃO
## MANGROVE MOTION GRAPHIS

Desde 2019, o LuCA atua como uma tecnologia social de educação empreendedora que democratiza a linguagem audiovisual. Ao capacitar jovens em frentes que vão da filmagem e fotografia ao motion graphics e produção 3D, o projeto transforma recursos acessíveis — como celulares e softwares gratuitos — em ferramentas potentes de criação e novas oportunidades.

Essa metodologia frutificou, dando origem ao Mangrove Motion Graphics (MMG), nosso núcleo especializado em produção 3D que materializa o aprendizado em um ambiente real de mercado. Além disso, o LuCA trabalha em estreita conexão com a tecnologia social PLOC, focada em produção sonora, garantindo que a formação técnica seja completa e integrada.

Esse ecossistema de inovação promoveu, no último ano, uma expansão significativa: de oficinas técnicas e criação de cineclubes à consolidação da startup Pixel ao Cubo. Através de cartilhas de reaplicação o LuCA segue ampliando o acesso à cultura e criando novas possibilidades.



**1** Estado/ Municípios

**4** Povoados

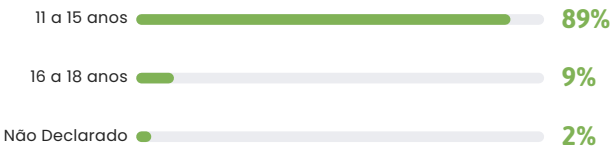
**2** Escolas

**56** Participantes

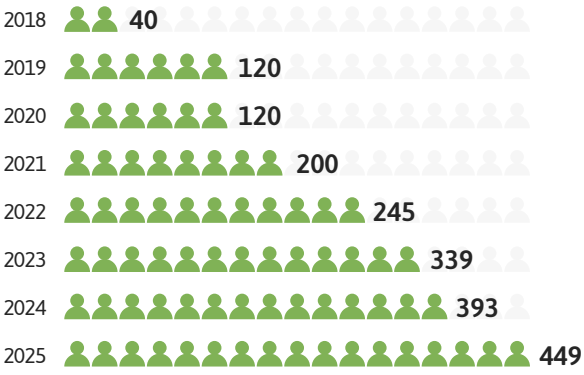
**3** Reaplicadores Atuantes

**100** Beneficiários Indiretos

## Faixa Etária




## Participantes




São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas.

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

# PRÓXIMOS PASSOS

O próximo ciclo marca o nascimento do ANIMA como Tecnologia Social unificada, integrando os conhecimentos acumulados em audiovisual, animação e cinema.

Busca-se ampliar produções e consolidar sinergias com outras Tecnologias Sociais, como Romanceiros do Itanhy e Arte Naturalista, fortalecendo a produção cultural integrada no território.

A consolidação do "Estúdio Anima" como espaço estruturado de criação e produção é estratégica para fortalecer identidade, escala e sustentabilidade do modelo.

# OFICINA DE NEGÓCIOS

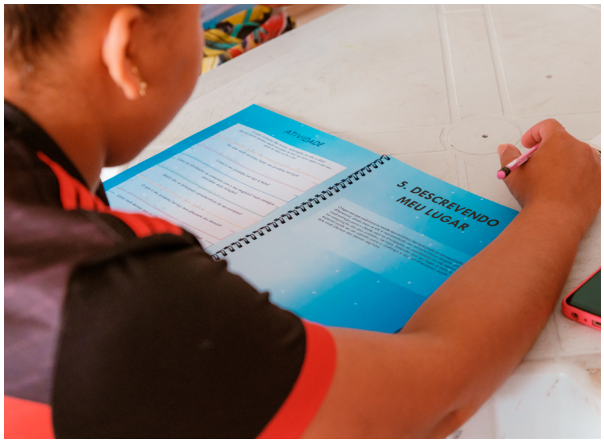
Em atividade desde 2021, a Oficina de Negócios (ON) configura-se como uma tecnologia social essencial no modelo desenvolvido pelo THP, fundamentada nos pilares de empreendedorismo, inteligência emocional e educação financeira para transformar o potencial de jovens e adultos em negócios estruturados.




Ao longo de sua trajetória, criou jogos pedagógicos inovadores, formou reaplicadores, expandiu sua atuação para diferentes comunidades e desenvolveu materiais didáticos interativos com uso de gamificação. Também implantou uma fase avançada de acompanhamento personalizado, apoiando a formalização de empreendimentos, abertura de CNPJ e estruturação de novos negócios.

Em 2025, a tecnologia social fortaleceu sua atuação em Santa Luzia do Itanhy (SE) através da integração com a disciplina 'Projeto de Vida'. Alinhada às diretrizes da BNCC para o Novo Ensino Médio, a disciplina promove o autoconhecimento e o planejamento estratégico de vida, conectando a metodologia social à prática pedagógica. Desta forma, ao conectar processos de incubação da ON à rotina

escolar, o modelo fortaleceu o trabalho dos educadores e a aplicação de sua metodologia. O resultado é o fomento ao protagonismo juvenil e ao planejamento estratégico, estabelecendo um referencial de desenvolvimento sustentável que gera autonomia e impacto social direto na comunidade.











**1** Estado/ Municípios

**4** Povoados

**4** Escolas

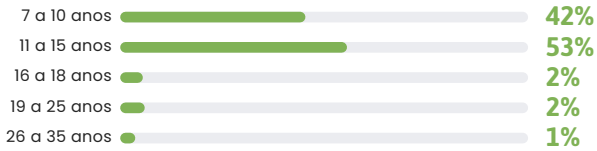
**93** Participantes

**4** Reaplicadores Atuantes

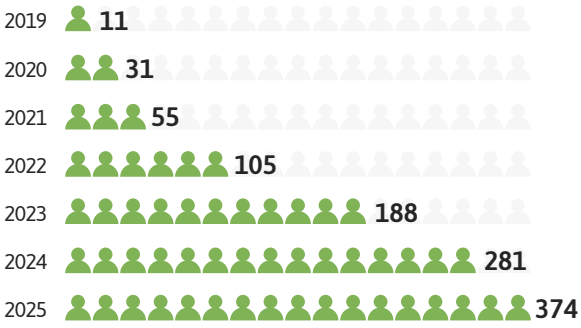
**9** Reaplicadores Formados

**167** Beneficiários Indiretos

## Faixa Etária

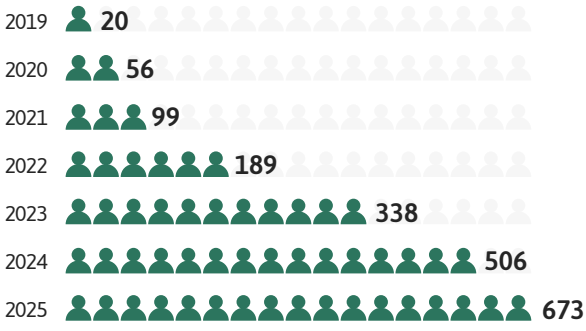



## Participantes




São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas.

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

# PRÓXIMOS PASSOS

O foco prioritário está na consolidação da Oficina de Negócios como unidade estruturante dentro do THP, fortalecendo sua identidade como frente de desenvolvimento empreendedor. A partir dessa consolidação, a Oficina de Negócios passa a se estruturar como uma etapa de pré-incubação, qualificando e fortalecendo os empreendimentos para avançarem de forma mais consistente em seus processos de desenvolvimento. Posteriormente, pretende-se fortalecer a conexão entre alunos formados, especialmente aqueles em estágio mais maduro, e o Caneta, consolidando-o como banco de talentos empreendedores do ecossistema.



# ROMANCEIROS DO ITANHY

O Romanceiros do Itanhy atua desde 2017 na promoção da alfabetização afetiva e do interesse literário. O projeto utiliza a contação de histórias como ferramenta para que crianças e adolescentes desenvolvam sua própria voz, participando ativamente da produção editorial de suas obras.

Em 2025, o projeto manteve sua atuação estratégica na primeira infância, aprofundando impactos que unem cultura, território e desenvolvimento integral. No povoado do Crasto(SE), garantiu a continuidade da metodologia, fortalecendo vínculos comunitários e preservando a tradição literária como ferramenta de identidade e pertencimento. Ao mesmo tempo, por meio de uma parceria intersetorial com o (NHAM - Nutrition for a Healthy and Appetizing Meal) ampliou sua abordagem para a educação alimentar, integrando a produção de livros temáticos que conectam alfabetização afetiva e formação de hábitos saudáveis desde os primeiros anos de vida — um movimento que cultiva leitores, consciência e cuidado desde a base.

**1** Estado/ Municípios

**4** Povoados

**2** Escolas

**115** Participantes

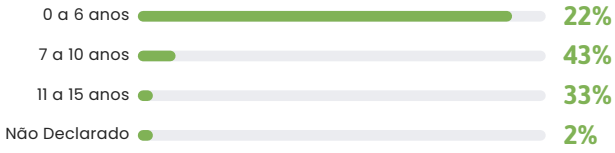
**4** Reaplicadores Formados

**27** Livros Publicados

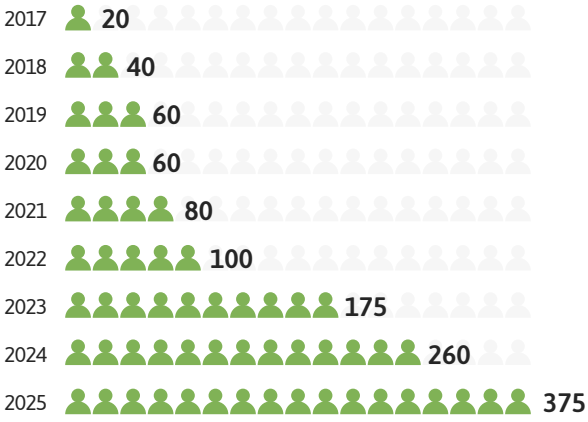
**+2800** Pessoas Beneficiadas

**207** Beneficiários Indiretos

## Faixa Etária

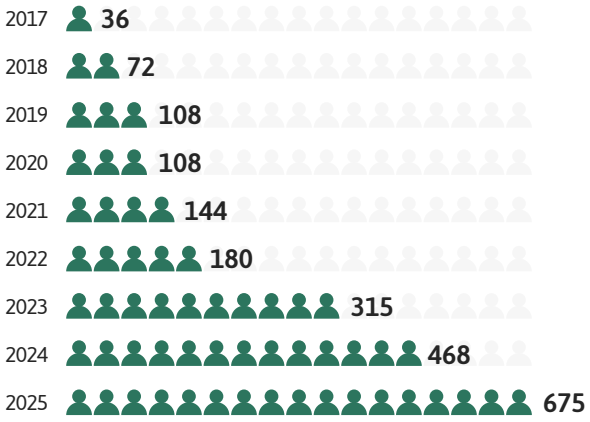



## Participantes




São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas.

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

# PRÓXIMOS PASSOS

Busca-se aprofundar a integração com o Synapse, fortalecendo conexões metodológicas e ampliando impacto. Projeta-se ainda a reaplicação em novas localidades, possibilitando a produção de histórias e livros que valorizem diferentes culturas, memórias e territórios.

# CRIA

## CULTIVATE AND RAISE INFANCY AWARENESS

Iniciado em 2023, o CRIA é uma tecnologia social que coloca a primeira infância no centro da transformação comunitária, cuidando da vida desde antes da gestação até os primeiros anos da criança. Atuando na Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy (SE), o projeto integra parentalidade consciente, saúde humanizada, segurança alimentar e fortalecimento dos vínculos parentais, reconhecendo que o futuro começa no cuidado com as famílias.

Por meio de formações continuadas, encontros comunitários, produção de materiais educativos e capacitação de jovens como Agentes de Saúde na Adolescência e Agentes de Desenvolvimento Infantil, o CRIA tece uma rede de apoio que promove equilíbrio emocional, planejamento familiar e desenvolvimento pleno. Com a inauguração do Espaço CRIA — ambiente acolhedor dedicado a oficinas, terapias e acompanhamento materno-infantil — a iniciativa amplia horizontes, fortalece laços e inspira uma comunidade mais consciente, sustentável e preparada para assegurar às novas gerações um início de vida mais digno, saudável e promissor.






Ao longo de 2025, o projeto alcançou avanços significativos com a implantação da formação Jovem CRIA, que capacitou novas lideranças para atuarem diretamente na gestão do Espaço CRIA, bem como em frentes essenciais de promoção à saúde, prevenção e desenvolvimento infantil. Além disso, com a incorporação da tecnologia social Synapse Educação Infantil, o espaço destinado às crianças passou a oferecer um ambiente ainda mais favorável ao desenvolvimento cognitivo e aos processos de aprendizagem. Paralelamente, a iniciativa aprofundou o seu impacto social ao promover ações de valorização da maternidade e da paternidade junto à comunidade de Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy(SE) fortalecendo as redes de afeto e a responsabilidade compartilhada no cuidado com as novas gerações. Ao unir capacitação juvenil, inovação tecnológica e engajamento familiar, o CRIA reiterou em 2025 sua missão de transformar o território a partir do investimento na primeira infância.

**1** Estado/ Municípios

**1** Povoado

**8** Participantes da formação CRIA

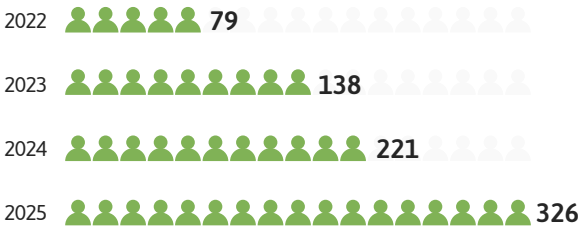
**74** Participantes de atividades, rodas de conversa e workshops

**23** Crianças

**169** Beneficiários Indiretos

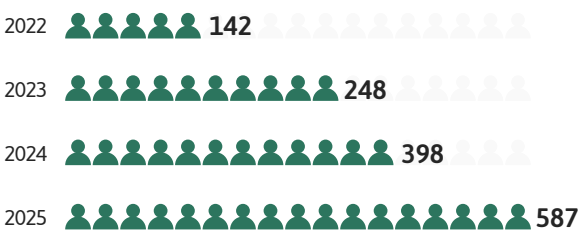
**10** Jovens CRIA formados

## Participantes



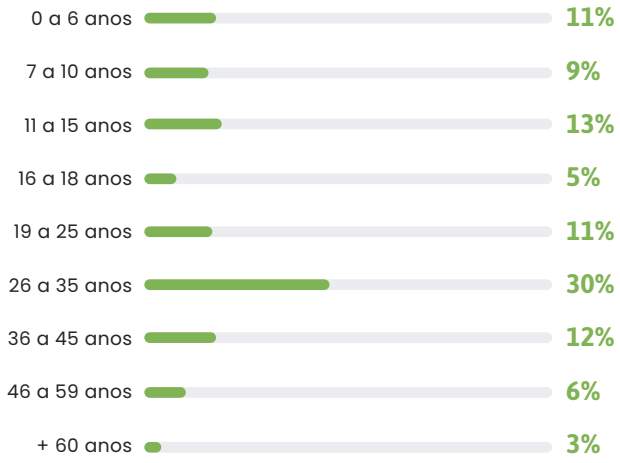

São considerados beneficiários diretos participantes de formações e oficinas.

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

## Faixa Etária




# PRÓXIMOS PASSOS

O foco estratégico do CRIA passa a se concentrar na estruturação do modelo de reaplicação e na consolidação da dimensão de negócios vinculada ao espaço físico.

Avança-se na montagem do espaço empreendedor e na consolidação do módulo de saúde, fortalecendo o espaço como polo integrado de acompanhamento da primeira infância.

# NHAM

## Nutrition for a Healthy and Appetizing Meal



O NHAM é uma tecnologia social criada em 2021, como resposta aos diagnósticos de anemia obtidos através da tecnologia social Hb, transformando a merenda escolar em um eixo de saúde, educação e desenvolvimento local. Ao integrar ciência de dados, segurança alimentar e agricultura familiar, o projeto utiliza indicadores de saúde dos alunos para otimizar cardápios e planejar a produção agrícola regional. Através de formações pedagógicas, hortas escolares e soluções tecnológicas inovadoras, a iniciativa fortalece o papel das merendeiras e dos agricultores familiares, consolidando uma rede sustentável que promove a nutrição consciente e o bem-estar da comunidade escolar.



No ano de 2025, a iniciativa obteve resultados consistentes ao consolidar a figura da merendeira como uma agente educadora fundamental em Segurança Alimentar e Nutricional no contexto municipal. Essa valorização profissional foi acompanhada pela implementação de novas funcionalidades no ecossistema tecnológico, com a evolução do sistema TAG (Tecnologia de Apoio à Gestão) integrado ao NHAM, o que permitiu um monitoramento ainda mais preciso e uma gestão intersetorial mais eficiente. Ao fortalecer o elo entre a tecnologia de dados e a atuação humana na ponta, o projeto reafirmou seu impacto na promoção de políticas públicas integradas, garantindo que a alimentação escolar seja, simultaneamente, um vetor de saúde e um instrumento pedagógico de transformação social.

**1** Estado

**1** Município

**6** Povoados

**7** Escolas

**20** Merendeiras Participantes

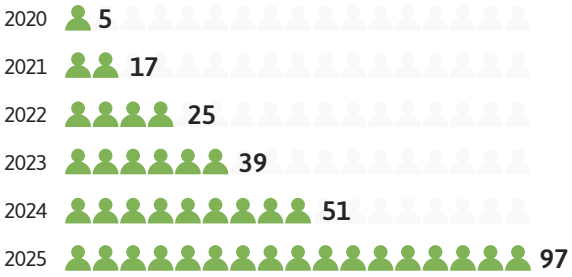
**26** Agricultores Participantes

**1.018** Alunos das escolas beneficiadas

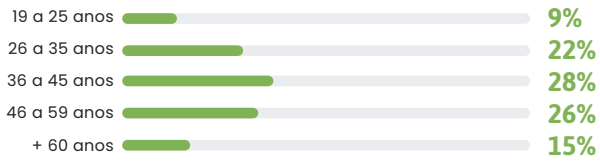
**1.915** Beneficiários Indiretos

**2** Reaplicadores Formados

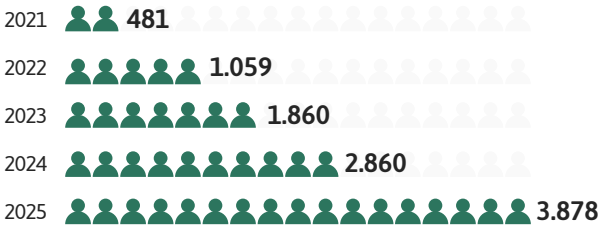
## Participantes




## Faixa Etária

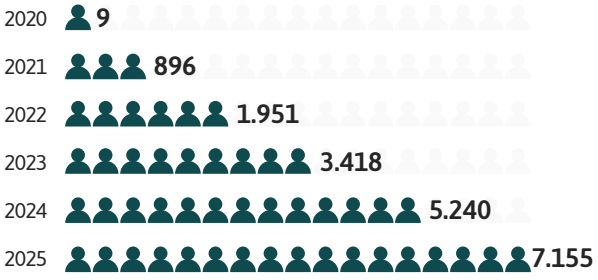



## Alunos




*números estimados

## Beneficiários Indiretos




São considerados beneficiários indiretos os familiares dos beneficiários diretos, calculado através de dados secundários.

# PRÓXIMOS PASSOS

Os próximos ciclos visam consolidar a estrutura de escala e reaplicação da metodologia, garantindo maior capacidade de expansão territorial.

Busca-se ampliar os elementos tecnológicos do aplicativo do NHAM, fortalecendo funcionalidades, acompanhamento e coleta de dados, além de promover maior integração com a TAG, potencializando análises e monitoramento.

Projeta-se também aprofundar sinergias com outras Tecnologias Sociais, como a Oficina de Negócios, fortalecendo o desenvolvimento do negócio social atrelado ao NHAM.

# VETORES /CLIC




O Vetores é uma tecnologia social de saúde básica que mobiliza inovação, educação e participação comunitária no combate aos transmissores de doenças como Dengue, Zika, Chikungunya e Esquistossomose. Tendo como pilar tecnológico o aplicativo gamificado CLIC Comunidade, a proposta integra geolocalização e dados do Ministério da Saúde para transformar cidadãos em agentes ativos na identificação e eliminação de criadouros. O ecossistema digital conecta-se, ainda, a painéis de gestão para agentes de endemias e gestores públicos, modernizando o monitoramento epidemiológico e a tomada de decisão. Além da vertente tecnológica, o projeto promove a educação criativa por meio de materiais lúdicos, como histórias em quadrinhos, incentivando o protagonismo jovem na defesa da saúde pública e no fortalecimento das redes oficiais de vigilância.

No decorrer de 2025, a tecnologia social vivenciou um ciclo de expansão e aprimoramento técnico, com a implementação de novos recursos no aplicativo CLIC que otimizaram a experiência do usuário e a coleta de dados em campo. O engajamento juvenil foi fortalecido pela construção participativa de atividades pedagógicas voltadas a alunos da rede pública, integrando a prevenção ao cotidiano escolar de forma lúdica. Em termos de alcance territorial, o sistema consolidou sua eficácia ao ser adotado por municípios em dois estados brasileiros, etapa que permitiu a sistematização completa da experiência.

**2** Estados

**3** Municípios

**1** Povoado

**8** Participantes

**98** Alunos

**190** Beneficiários Indiretos

**4** Escolas







## PRÓXIMOS PASSOS

A tecnologia social Vetores permanece integrada ao modelo sistêmico do THP, com potencial de evolução metodológica e reativação estratégica conforme oportunidades de financiamento e articulação institucional.

# CONHEÇA OUTRAS AS TECNOLOGIAS SOCIAIS DESENVOLVIDAS EM SANTA LUZIA DO ITANHY(SE)





## CULTURA EM FOCO

Ao unir design contemporâneo às técnicas tradicionais, o Cultura em Foco transforma saberes ancestrais em potência criativa para o presente e o futuro. A iniciativa agrega valor à produção artesanal, amplia as oportunidades de trabalho e renda e fortalece a preservação dos conhecimentos brasileiros como patrimônio vivo e dinâmico. Dessa tecnologia social nasceram negócios de impacto que materializam essa visão: o Vem da Pedra, que ressignifica a tradição por meio da produção de ladrilhos hidráulicos e tijolos BTC, e a Zro, que converte plástico reciclado em peças de design contemporâneo — exemplos concretos de como cultura, inovação e sustentabilidade podem caminhar juntas para gerar desenvolvimento local com impacto global.

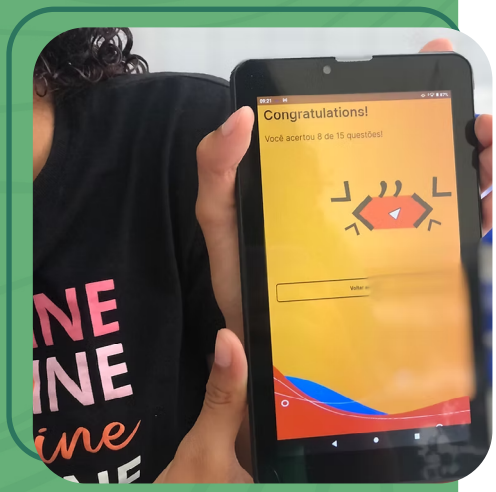
## SYNAPSE EDUCAÇÃO INFANTIL



Com foco no fortalecimento da educação pública e na elevação da qualidade da educação infantil, a metodologia estrutura um acompanhamento sensível e contínuo de crianças de 0 a 5 anos e 11 meses, aplicando a tecnologia social Synapse Educação Infantil, concebida para assegurar que o desenvolvimento socioemocional seja o alicerce de toda a trajetória escolar. Ao integrar práticas pedagógicas intencionais que cultivam empatia, autonomia, autorregulação e cooperação, a iniciativa amplia o conceito de aprendizagem para além do conteúdo formal, reconhecendo que habilidades não cognitivas são decisivas

para o sucesso acadêmico e para a formação de cidadãos íntegros. As ações estruturantes dessa tecnologia social foram, inclusive, incorporadas e ressignificadas na construção das tecnologias sociais CRIA, Synapse e Romanceiros do Itanhy.

## SIRi (School of Idioms Riverside)




Esta tecnologia social transforma o ensino do inglês em uma ponte para o mundo, utilizando a linguagem como ferramenta estratégica para ampliar horizontes e conectar jovens de comunidades subestimadas ao empreendedorismo global. Mais do que aprender um idioma, eles passam a acessar novos mercados, oportunidades e redes internacionais, fortalecendo sua autonomia e visão de futuro. Em Santa Luzia do Itanhy, o SIRI floresceu em profunda sinergia com outras tecnologias sociais do território, como o CLOC, o JIRO e o Arte Naturalista, criando um ecossistema colaborativo onde educação, criatividade e inovação se entrelaçam para gerar impacto local com alcance global.

## COMBATE A ANEMIA FERROPRIVA



Com foco no fortalecimento da saúde básica no ambiente escolar, essa tecnologia social transforma o cuidado em estratégia de desenvolvimento. Ao realizar o diagnóstico e o enfrentamento da anemia ferropriva, remove barreiras físicas e cognitivas que comprometem o aprendizado, devolvendo às crianças energia, concentração e condições reais de crescimento pleno. Mais do que tratar um problema de saúde, a metodologia cria as bases para que cada aluno alcance seu potencial máximo. Em Santa Luzia do Itanhy, o Combate a anemia ferropriva ampliou seu impacto ao atuar

em sinergia com o NHAM, fortalecendo uma abordagem integrada que une saúde, alimentação e educação como pilares indissociáveis do desenvolvimento humano.



## AVISTE

Dedicado ao desenvolvimento da saúde visual, o Aviste atua como uma tecnologia social estratégica para crianças da rede pública de ensino, com atenção especial à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental I. A iniciativa enfrenta um desafio crítico: garantir que a visão não seja um obstáculo ao aprendizado, prevenindo danos irreversíveis que poderiam comprometer o futuro e o potencial pleno desses alunos.

## PLOC

O PLOC é uma tecnologia social que transforma som em oportunidade e arte em profissão. Por meio da educação empreendedora, utiliza as paisagens sonoras locais como matéria-prima para formar jovens talentos, capacitando-os em captação e produção de áudio e preparando-os para atuar no mercado do audiovisual e da economia criativa como técnicos, produtores e sound designers. Com foco no protagonismo juvenil e na inovação, o PLOC já impulsionou a criação de videoclipes, trilhas sonoras e grupos musicais, fortalecendo identidades culturais e abrindo caminhos concretos de geração de renda. Além disso, a iniciativa apoiou a produção fonográfica das canções que compõem as entregas do projeto Uru Uru, ampliando o alcance artístico e consolidando um ecossistema criativo enraizado no território e conectado ao mundo.





# NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL

Startup pioneira em Santa Luzia do Itanhy (SE), a CITI2 foi criada por ex-alunos do CLOC e desenvolve tecnologias de impacto social. Em parceria com o THP, desenvolve aplicativos e plataformas que ajudam a melhorar a saúde, o turismo e a gestão escolar, conectando jovens talentos ao mercado de tecnologia e impulsionando o desenvolvimento local.

Nascida a partir da tecnologia social LuCA, a Vixe Filmes é uma startup fundada por jovens que fazem da produção audiovisual uma oportunidade de negócio e impacto social. Além da realização de vídeos, curta-metragens e podcasts, a Vixe promove a democratização cultural por meio do cineclube 'Cineminha do Itanhy' e projetos de cinema itinerante, fortalecendo a identidade local e a inovação no audiovisual sergipano.

A MESH — Mangrove English School House — nasce da força coletiva de jovens formados na tecnologia social SIRi, em Santa Luzia do Itanhy (SE), que decidiram transformar aprendizado em protagonismo. Criada a partir da união desses estudantes, a escola é mais do que um sistema de ensino de inglês: é um movimento que reconecta o idioma às realidades locais, às vocações do território e às oportunidades de desenvolvimento. A MESH repensa o ensino a partir das necessidades concretas das pessoas e dos negócios, tornando o inglês uma ferramenta de autonomia, geração de renda e expansão de horizontes. Enraizada na cultura do manguezal e voltada para o mundo, a MESH prova que quando jovens assumem a autoria do próprio futuro, a educação deixa de ser promessa e se torna transformação.

Fundada em 2016, a Casa do Cacete é um coletivo artístico e criativo que utiliza o desenho como ferramenta de diálogo com o mundo. O nome ressignifica uma expressão regional para "lugar muito distante", transformando o isolamento em uma conexão sem fronteiras. Sua identidade é profundamente enraizada no povoado Crasto, buscando valorizar a estética dos manguezais. Mais do que um estúdio de arte, o projeto atua como um agente de desenvolvimento social e econômico em Santa Luzia do Itanhy (SE), promovendo parcerias que unem a produção artística à reflexão sobre a preservação ambiental.

CASA DO CACETE

A Pixel ao Cubo nasce do encontro entre criatividade, tecnologia e oportunidade. Fundada por jovens formados na tecnologia social MMG, a startup é fruto de um processo que uniu formação técnica e visão empreendedora. Nas oficinas do MMG, aprenderam a transformar ideias em protótipos 3D por meio de softwares de modelagem e, com mini bloquinhos, deram forma concreta à própria imaginação, experimentando, criando e inovando sem limites. Ao mesmo tempo, nos encontros da Oficina de Negócios, desenvolveram competências para gerir, comunicar e posicionar seu negócio social no mercado. Com esse repertório, eles não apenas dominaram ferramentas — ampliaram horizontes. Foram além da aprendizagem, transformando conhecimento em iniciativa, iniciativa em solução e solução em um empreendimento que traduz talento jovem em impacto real.

PIXEL AO CUBO

Cooperativa de trabalho e negócio social localizada no povoado Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy (SE), que produz tijolos ecológicos e ladrilhos hidráulicos personalizados. Envolvendo moradores da comunidade, especialmente mulheres, a iniciativa combina sustentabilidade, design, arte e tradição.

VEM DA PEDRA

A Zro nasce para ressignificar o plástico e provar que aquilo que antes era descarte pode se tornar potência. É um coletivo de mulheres que transforma resíduos em impacto ambiental positivo e inclusão socioeconômica, convertendo desafios urgentes em soluções concretas e regenerativas. Sua estratégia comercial e de marketing é guiada pela construção de valor compartilhado: cada produto carrega uma cadeia que integra responsabilidade empresarial, fortalecimento comunitário e economia circular. Não entrega apenas materiais transformados — entrega propósito, rastreabilidade e impacto mensurável.

A iniciativa Sabores do Itanhy nasce como um movimento de valorização da identidade gastronômica e do saber tradicional das comunidades de Santa Luzia do Itanhy, transformando a culinária em estratégia de desenvolvimento local. Organizado como um coletivo de merendeiras, o grupo participa ativamente das construções relacionadas à tecnologia social NHAM, contribuindo com sua experiência cotidiana na alimentação escolar para qualificar práticas, cardápios e processos formativos. Ao reconhecer a potência das receitas ancestrais, dos ingredientes do território e do protagonismo feminino na cozinha, o projeto impulsiona a geração de renda, fortalece o empreendedorismo comunitário e posiciona a alimentação como eixo estruturante de saúde, educação e cultura. Mais do que celebrar sabores, o Sabores do Itanhy transforma conhecimento em autonomia e tradição em futuro compartilhado.

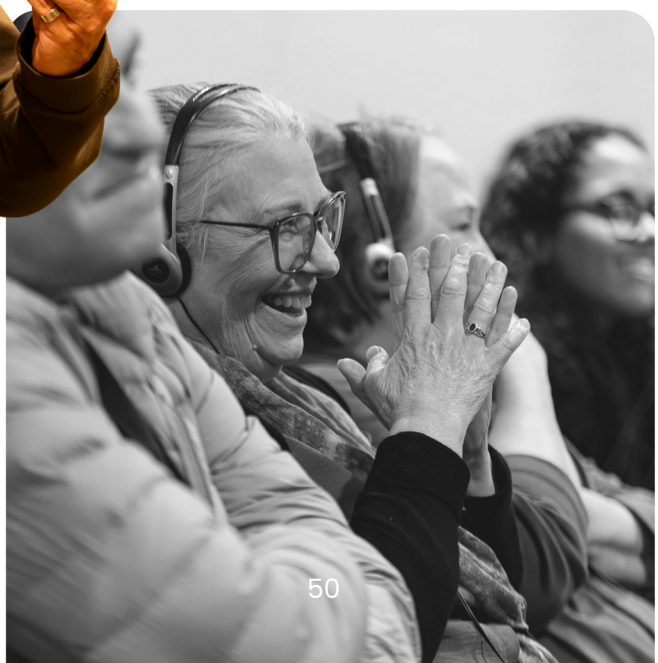
Tecendo redes:
# PARCERIAS E COLABORAÇÕES

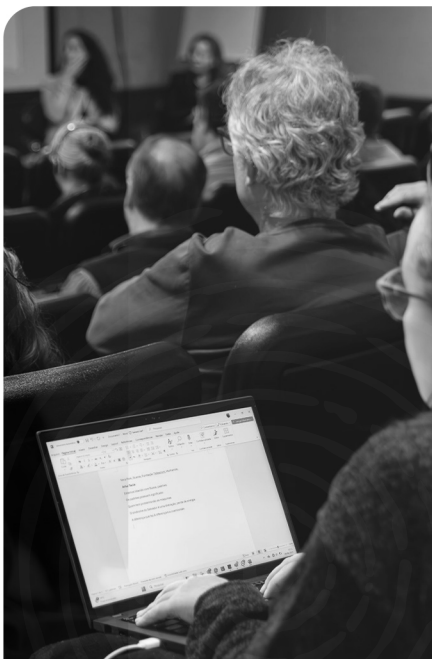
## UTOPIA PRAGMÁTICA (UP)

Utopia Pragmática é um grupo de diálogo formado por lideranças de sustentabilidade do setor privado. O objetivo é debater inovações no investimento social para promover a prosperidade econômica e humana, buscando reduzir desigualdades e ampliar oportunidades de negócios em comunidades locais. Este processo de diálogo contínuo é pontuado por um seminário anual coordenado pelo The Human Project, com o apoio da Fundação Dom Cabral por meio do programa Imagine Brasil. O evento consolida as discussões das lideranças em torno de estratégias eficazes para o investimento social e o desenvolvimento humano.

A segunda edição do seminário Utopia Pragmática aconteceu em 2025, no MIS (SP), com o tema ***"Que tipo de empresa a sociedade precisa: repensando valores e compromissos humanos para construir melhores ambientes de negócios"***, consolidando um espaço de diálogo entre empresas e terceiro setor sobre a responsabilidade corporativa e o desenvolvimento social. Os painéis discutiram estratégias para enfrentar desafios complexos, a importância da colaboração e a necessidade de repensar o conceito de empresa, destacando-as como organizações de impacto positivo.





Human
STOCKS
INVISTA EM CAPITAL HUMANO

O Human Stocks nasce como uma inovação social que reposiciona pessoas no centro do investimento, transformando confiança em capital e impacto em valor compartilhado. Desde o seu start, a iniciativa mobilizou 52 acionistas — 52 pessoas que decidiram investir não apenas recursos, mas propósito, visão de futuro e compromisso com a transformação social. Mais do que um modelo financeiro, a Human Stocks inaugura uma nova lógica de participação, em que cada acionista se torna coautor de uma jornada coletiva, fortalecendo negócios de impacto, ampliando oportunidades e demonstrando que desenvolvimento sustentável se constrói com corresponsabilidade, inteligência colaborativa e fé no potencial humano.









# IPTI [US] MIAMI FUNDRAISING DINNER 2025

Em 5 de novembro de 2025, o IPTI-US realizou a 2ª edição do seu principal evento anual de arrecadação em Miami (EUA), no restaurante Amara at Paraíso.

O objetivo foi ampliar a rede de doadores e fortalecer vínculos, reforçando a colaboração internacional para promover transformação social no Brasil.

A noite reuniu empresários, filantropos e lideranças da comunidade brasileira nos Estados Unidos, além de representantes do Consulado Geral do Brasil em Miami, conselheiros, apoiadores e convidados estratégicos com visão filantrópica.

A edição de 2025 concentrou-se nas principais frentes de atuação e nos resultados alcançados na área de educação básica. Na ocasião, a professora Kiara Ramos, líder e fundadora da Rede Synapse, compartilhou sua história de vida, sonhos futuros e destacou como a metodologia Synapse tem sido um pilar fundamental na transformação da educação pública, gerando melhorias reais no aprendizado e no cotidiano das escolas.















# HISTÓRIAS QUE GANHARAM ROSTO

É difícil falar de mim sem falar do THP. Temos a mesma idade 21 anos e, desde que me entendo por gente, tenho lembranças do Instituto. Meu primeiro contato com o THP foi, na inauguração da biblioteca Luminescência. Por ser próxima à minha casa, eu costumava passar as tardes lá desenhando - era o meu hobby preferido. Enquanto isso, observava com curiosidade as aulas da primeira turma do Arte Naturalista, já que ainda não tinha idade para participar.

Em 2016 (acho), finalmente tinha idade suficiente para participar oficialmente de um projeto. A partir daí, iniciei uma trajetória que transformou completamente a minha vida. Crescemos juntos e mudamos juntos enquanto o Instituto se expandia, eu também me descobria e me reinventava com ele.

Durante esse período, participei de outras iniciativas, como o CLOC (informática), onde fui uma das sócio-fundadoras da Citii (start up) e descobri minha paixão por interfaces e pela forma como o design pode facilitar a vida das pessoas. Também tive experiências com o PLOC (produção sonora), SIRi (inglês) e Oficina de Negócios (empreendedorismo) que me permitiram explorar diferentes áreas e desenvolver um olhar ao mesmo tempo sensível e técnico.

Essas vivências me ajudaram a entender que o design era o meu caminho. Por ter experimentado tantos projetos e desafios ao longo dos anos, a escolha da minha graduação foi natural. O design uniu duas das minhas maiores paixões: tecnologia e criatividade.



Tive a oportunidade de estagiar no escritório do Instituto, na equipe de tecnologia, como designer de interface, por dois anos. Nesse período, participei da criação e evolução de diversos projetos, sendo o mais marcante a implementação e manutenção do novo site institucional do THP. Foi muito significativo contribuir com essa grande mudança - a transição de IPTI para THP. Essa experiência me revelou uma nova face do Instituto: a das pessoas que fazem tudo acontecer nos bastidores, com dedicação e propósito.

Atualmente, sou designer de produto júnior na CV CRM e integro a equipe de Comunicação do THP, onde sigo aprendendo, me desafiando e me divertindo com o que faço.

Em cada projeto, busco criar soluções que comuniquem, conectem e inspirem - acreditando que o design é uma ponte entre ideias e pessoas.

Vitória

VITÓRIA COSTA

# ESPAÇOS

## BIBLIOTECA LUMINESCÊNCIA

Especializada em artes visuais, foi inaugurada em 2013, no povoado Crasto, em Santa Luzia do Itanhy (SE), e está alinhada com a visão do THP de fomentar o desenvolvimento humano na região por meio da integração entre arte, ciência e tecnologia. Para o sucesso deste modelo é crucial incentivar as artes, especialmente entre adolescentes e jovens, oferecendo condições para que as novas gerações liderem os processos futuros de criação e desenvolvimento socioeconômico.

Seu nome homenageia a biodiversidade local e o poder iluminador do conhecimento.

Com um acervo superior a 1.700 obras, incluindo literatura infantil, o espaço atua como uma incubadora de ideias, promovendo aulas, oficinas e sessões de cinema para crianças. Esse impacto cultural foi reconhecido nacionalmente em 2023 com o Prêmio Pontos de Leitura do Ministério da Cultura, reafirmando a importância do espaço na formação de novos leitores e no fortalecimento da diversidade cultural brasileira.

Com as portas sempre abertas, a biblioteca Luminescência é uma das nossas principais incubadoras de ideias na região.










# CVT (Centro Vocacional Tecnológico)

Localizado no povoado Crasto, em Santa Luzia do Itanhy (SE) o CVT de Arte, Ciência e Tecnologia é fruto de uma parceria entre o Ministério da Ciência e Tecnologia (MCTI), a Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico, da Ciência e do Turismo de Sergipe (SEDETEC) e o The Human Project. Com uma infraestrutura moderna, o espaço funciona como um hub de ensino, pesquisa e inovação, voltado ao fortalecimento dos arranjos produtivos locais e à inserção social das comunidades da região.

O centro atua como um motor de desenvolvimento sustentável, promovendo o empreendedorismo na economia criativa, a geração de emprego e renda. Além disso, o CVT busca democratizar o acesso à ciência e tecnologia, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da região por meio de cursos, pesquisas e ações que potencializam o desenvolvimento econômico e social das comunidades. Essa iniciativa representa um avanço significativo na promoção da inovação, educação e inclusão social, consolidando-se como um espaço de transformação e oportunidades para a população local.





# ESPAÇO CRIA

O Espaço CRIA, localizado no povoado Pedra Furada, em Santa Luzia do Itanhy (SE), é um centro de transformação social focado na primeira infância e no fortalecimento comunitário. Seu modelo integra educação, saúde e economia local através de quatro eixos, sendo dois deles ainda em desenvolvimento (Empreendedorismo e Cápsula Telessaúde).

No Módulo Infantil, a Creche Escola dos Sonhos oferece atendimento pedagógico inspirado na metodologia Waldorf para crianças de 2 a 3 anos. Complementando esse cuidado, o Módulo Comunidade promove o bem-estar familiar por meio de oficinas, práticas de saúde integrativa e suporte no acesso a serviços públicos essenciais.

A frente de Empreendedorismo Social atuará na geração de renda e autonomia econômica para as mulheres da região, fomentando negócios sociais de gestão coletiva. Por fim, a Cápsula de Telessaúde utilizará a tecnologia para democratizar o acesso à saúde preventiva e especializada em áreas remotas. Juntos, esses eixos reforçam o compromisso do Espaço CRIA com a sustentabilidade e o desenvolvimento integral da comunidade local.









# PARCEIROS


ambev
voa
ATLAS
RENEWABLE ENERGY
Foundation
BNDES
btg pactual
CMDCA
CONSELHO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE DE SANTA LUZIA DO ITANHI
criança esperança
CSN
Electrolux Group
ENGIE
FMDCA
Fundação Itaú
Fundação Telefônica vivo
Fundação tellescom
GarciaFamilyfoundation
JACQUES & NATASHA Gelman Foundation
humanize
Infinis
Instituto Futuro é Infância Saudável
Instituto Beja
instituto localiza
INSTITUTO MAHLE
IPTI [US]
localiza&co
LORINVEST
Lux Design constructions
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO
MOVIMENTO BEMMAIOR
Natural one
norfil
PETRONAS
REIN
Hydro
SCANIA
SEBRAE
SECRETARIA DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SERGIPE
GOVERNO DO ESTADO
SONDA
make it easy
unesco

# Transparência
# DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

## PROJETOS

| Título | Área de Conhecimento | Período do Contrato | Valor Contratado | Valor Recebido em 2025 | Fonte de Recursos | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | Público | Privado |
| Técnicas Construtivas - n.º 892115/2019 | Economia Criativa | 2019 2025 | R$ 546.677,60 | R$ - | 100% | - |
| Jiro - n.º 898821/2020 | Economia Criativa e Educação | 2020 2025 | R$ 1.534.000,00 | R$ - | 100% | |
| Jiro Fase 2 - n.º 919068/2021 | Economia Criativa e Educação | 2021 2025 | R$ 850.000,00 | R$ - | 100% | |
| Synapse Educação Infantil & Synapse & TAG - nº 916449/2021 | Educação | 2021 2025 | R$ 500.000,00 | R$ - | 100% | |
| Ed Mundo/CE - Fase II | Economia Criativa e Educação | 2022 2025 | R$ 124.400,00 | R$ - | | 100% |
| Romanceiros do Itanhy Infantil - Tem Uma História no meu Desenho \| 2024 | Educação | 2024 2025 | R$ 100.000,00 | R$ - | | 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$ 1.210.695,63 | 50% | 50% |
| Cria | Saúde | 2022 2026 | R$ 3.957.280,00 | R$ 600.000,00 | | 100% |
| Jiro \| 2024 | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 80.000,00 | R$ 35.000,00 | | 100% |
| Jiro | Economia Criativa e Educação | 2025 2026 | R$ 80.000,00 | R$ 80.000,00 | | |
| Macete \| N.º 935368/2022 | Economia Criativa e Educação | 2022 2025 | R$ 500.000,00 | R$ - | 100% | |
| Arte Naturalista \| Ceará | Economia Criativa | 2023 2025 | R$ 399.200,00 | R$ - | | 100% |
| EdMond \| Ceará | Economia Criativa e Educação | 2023 2025 | R$ 732.935,61 | R$ - | | 100% |
| Arte Naturalista \| Laranjeiras -SE | Economia Criativa | 2024 2026 | R$ 220.150,00 | R$ 119.497,51 | | 100% |
| TF Nº 02/2024 \| Arte Naturalista | Economia Criativa | 2024 2025 | R$ 122.500,00 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 03/2024 \| Cloc Novos Negócios | Economia Criativa | 2024 2025 | R$ 209.531,76 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 07/2024 \| Cria | Saúde | 2024 2025 | R$ 263.637,67 | R$ - | 100% | |
| Ed Mundo/CE - Fase II | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 124.400,00 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 05/2024 \| Macete | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 426.092,80 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 01/2024 \|MMG - Mangrove Motion Graphics | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 292.600,00 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 06/2024 \| Segurança Alimentar nas Escolas (Nham - fase 4) | Saúde | 2024 2025 | R$ 270.771,90 | R$ - | 100% | |
| TF Nº 04/2024 \|Oficina de Negócios - Fase 3 | Economia Criativa | 2024 2025 | R$ 299.840,80 | R$ - | 100% | |
| Nham Educação Alimentar | Saúde | 2024 2025 | R$ 213.495,00 | R$ 88.956,25 | | 100% |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Uru Uru | Economia Criativa | 2024 2025 | R$ 200.000,00 | R$ 20.000,00 | | 100% |
| Cria \| 2025 | Saúde | 2025 2026 | R$ 200.000,00 | R$ 200.000,00 | | 100% |
| TF n.º 01/2025 \| Cloc - Novas Perspectivas da Tecnologia | Economia Criativa | 2025 2026 | R$ 489.895,30 | R$ 489.895,30 | 100% | |
| TF nº 02/2025\| Oficina de Negócios | Economia Criativa | 2025 2026 | R$ 287.150,81 | R$ 287.150,81 | 100% | |
| TF nº 03/2025\| Nham - Fase 5 | Saúde | 2025 2026 | R$ 297.500,00 | R$ 297.500,00 | 100% | |
| TF n.º 04/2025 \| Mangrove Motion Graphics - MMG | Economia Criativa e Educação | 2025 2026 | R$ 144.200,00 | R$ 144.200,00 | 100% | |
| TF nº 05/2025\| Romanceiros do Itanhy: crianças e adolescentes | Educação | 2025 2026 | R$ 41.300,00 | R$ 41.300,00 | 100% | |
| TF n.º 06/2025 \| CRIA | Saúde | 2025 2026 | R$ 271.081,60 | R$ 271.081,60 | 100% | |
| TAG | Educação | 2025 2026 | R$ 300.000,00 | R$ 300.000,00 | | 100% |
| Clic | Saúde e Educação | 2025 2026 | R$ 600.000,00 | R$ 360.000,00 | | 100% |
| Romanceiros Crianças e Adolescentes | Educação | 2025 2026 | R$ 100.000,00 | R$ 100.000,00 | | 100% |
| Ed Mundo - Pirapora | Educação | 2025 2026 | R$ 240.564,38 | R$ 240.282,19 | | 100% |
| TF n.º 07/2025 \| Macete | Educação | 2025 2026 | R$ 350.000,00 | R$ 350.000,00 | 100% | |
| Synapse (módulo básico) e Romanceiros | Educação | 2025 2026 | R$ 295.742,86 | R$ 147.871,43 | | 100% |

## CONTRATO DE GESTÃO

| Título | Área de Conhecimento | Período do Contrato | Valor Contratado | Valor Recebido em 2025 | Fonte de Recursos Público | Fonte de Recursos Privado |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Contrato de Gestão 01/2021 | P&D | 2021 2026 | R$ 2.993.935,20 | R$ 637.167,20 | 100% | |

## DOAÇÕES

| Título | Área de Conhecimento | Período do Contrato | Valor Contratado | Valor Recebido em 2025 | Fonte de Recursos Público | Fonte de Recursos Privado |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pessoa Física e Jurídica | | 2025 | | R$ 591.540,87 | | |
| Patrocínio | | 2025 | | R$ 645.000,00 | | |

## DOAÇÕES

| Título | Área de Conhecimento | Período do Contrato | Valor Contratado | Valor Recebido em 2025 | Fonte de Recursos Público | Fonte de Recursos Privado |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Ed Mundo \| MG | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 725.865,01 | R$ 21.905,26 | | 100% |
| Contrato n.º 01/2024 (Sedetec) | Economia Criativa e Educação | 2024 2025 | R$ 112.500,00 | R$ 22.500,00 | 100% | |
| Zro (Sebrae x THP) | Economia Criativa | 2024 2027 | R$ 3.300,00 | R$ 1.010.631,60 | | 100% |
| | | | **Total:** | **R$ 8.312.175,65** | | |

## 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 1204- Jardins
49025-740

+55 (79) 3027-6866

thp@thp.org.br

## SÃO PAULO

Giulia Santana

+55 (79) 98875-0793

giulia.santana@thp.org.br

## ESTADOS UNIDOS

Lara Fontes

+1 (347) 993-6237

lara.fontes@thp.org.br

Sônia Esteves

+1 (914) 886-8016

sonia.esteves@thp.org.br

**Relatório Social 2025 - The Human Project**


Produção de Conteúdo e Texto
**DÉBORA BAHIA**
**SUZANA VASCONCELOS**

Fotografia
**CAROLINE BARROS**

Projeto Gráfico e Diagramação
**PATRICIA FABER**