

THE HUMAN PROJECT

THP

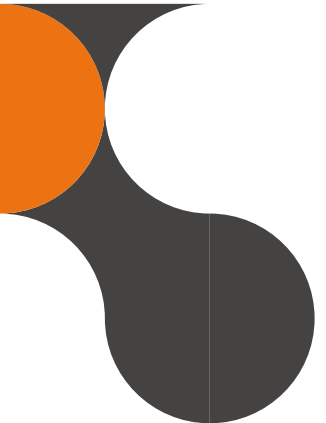
RELATÓRIO DE
ATIVIDADES



2024

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





RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2024



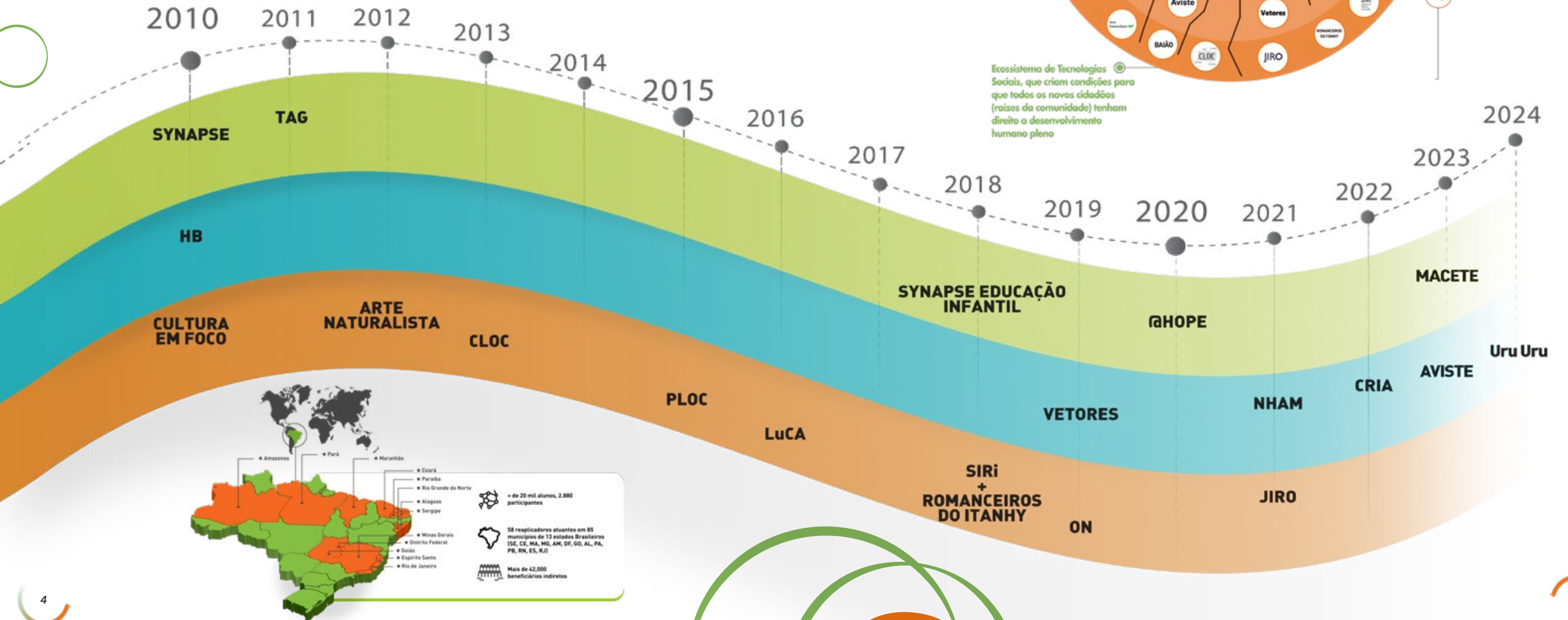
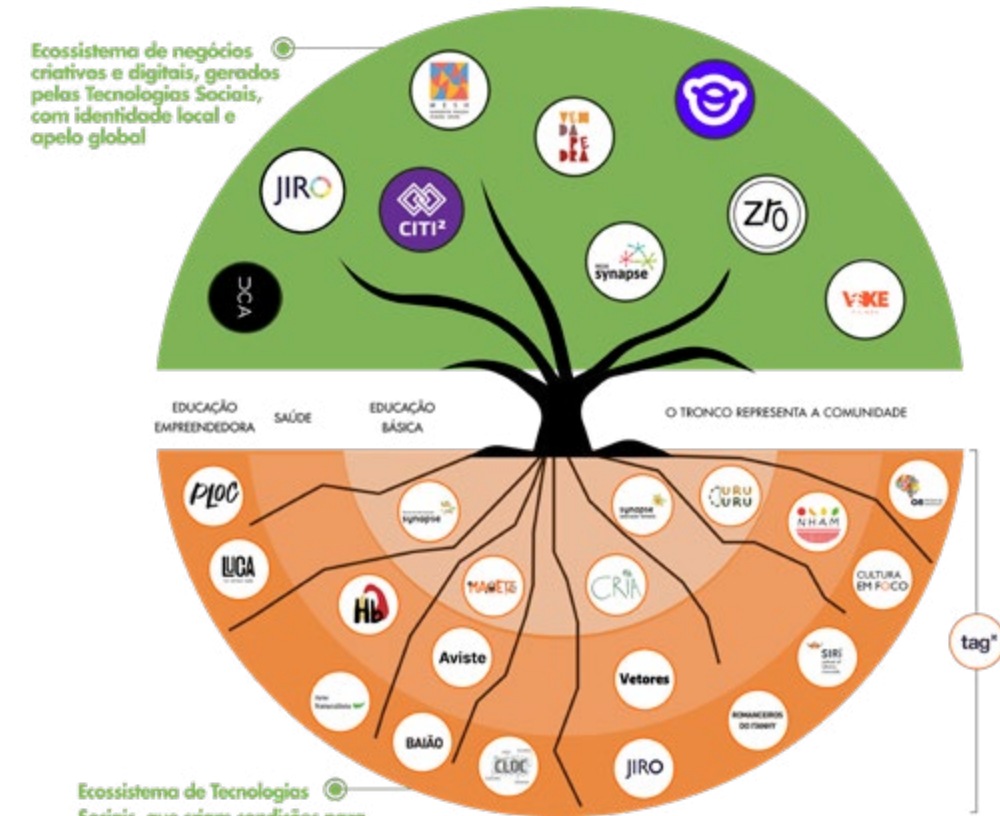
ÍNDICE

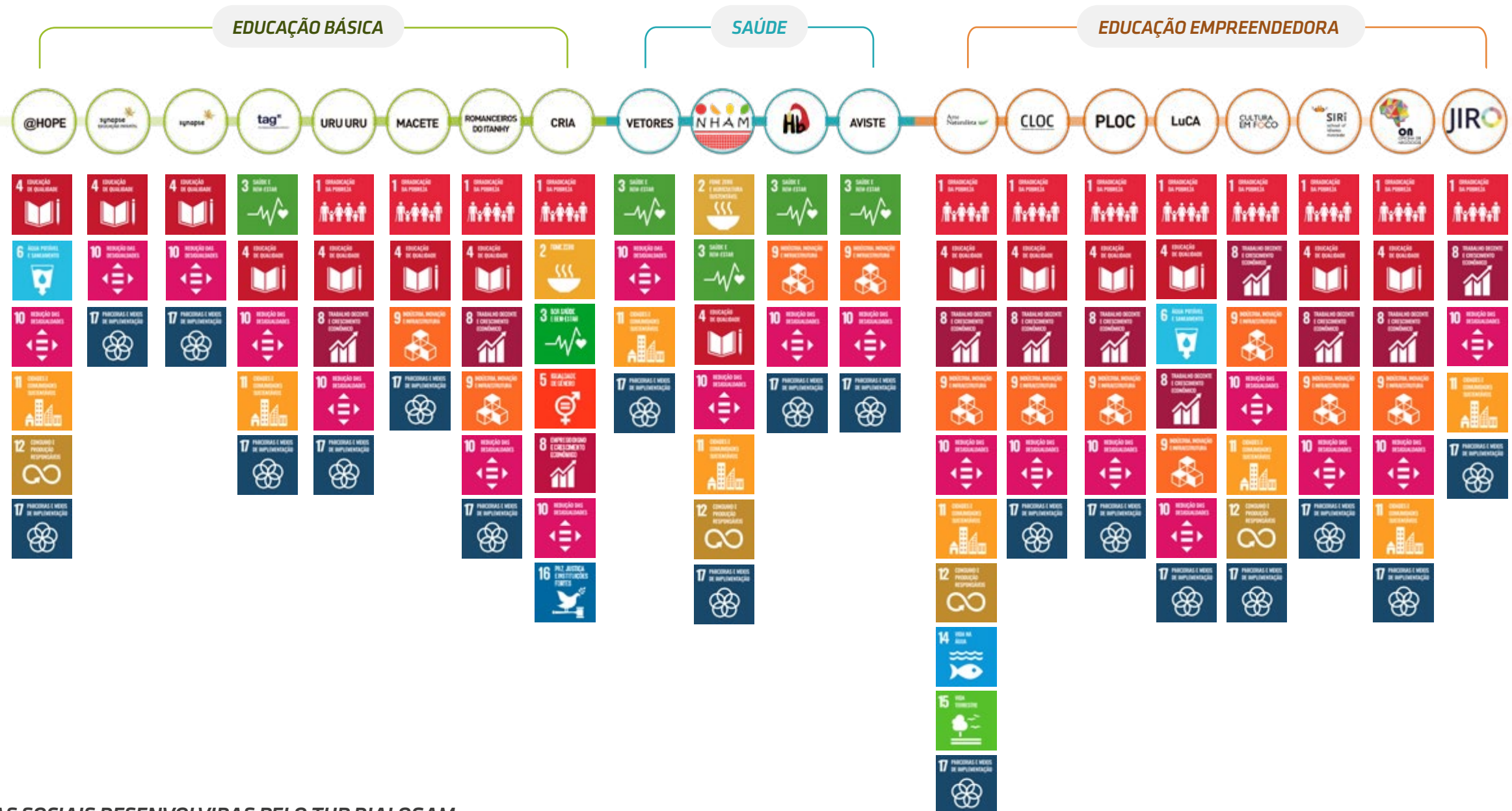
The Human Project	04
THP e o Governo de Sergipe	06
Mensagem do Presidente	10
Tecnologias Sociais para Educação Básica Synapse, Synapse EI, TAG, Uru Uru, Macete	12
Tecnologias Sociais para Educação Empreendedora Arte Naturalista, CLOC, LuCA, PLOC, Cultura em Foco, Romanceiros do Itanhy, ON, SIRi, Jiro	24
Tecnologias Sociais para Saúde Básica HB, NHAM, Vetores, CRIA, Aviste	42
Evento Anual Global	52
Evento Nacional SP	54
Biblioteca Luminescência	54
Parceiros	56
Demonstrativos Financeiros	58

THE HUMAN PROJECT

The Human Project - THP 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 THP DIALOGAM E SE INTEGRAM DE MANEIRA AMPLA COM OS DIVERSOS ODS's

THP

EO GOVERNO DE SERGIPE



“ Durante 2024, o The Human Project (THP) e o Governo do Estado, via Secretaria do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia (Sedetec), se uniram mais uma vez em prol de Sergipe e dos sergipanos. Dando continuidade a uma parceria que vem rendendo frutos cada vez mais positivos, as duas instituições mostram como a soma de esforços entre o poder público e a sociedade civil pode gerar resultados de grande impacto.

Implantando e expandindo tecnologias sociais, o THP e a Sedetec seguiram em seu propósito de moldar realidades e construir instrumentos capazes de transformar cenários localmente, com perspectiva de escalabilidade. Tudo isso, utilizando a inovação como ferramenta e como norte em seus fluxos.

Como resultado dessa articulação conjunta, o estado cresce em áreas estratégicas, com destaque para educação básica, empreendedorismo e saúde. E esse crescimento ocorre não só de forma geográfica, com a chegada a novos territórios, mas também humana, com novos atores envolvidos na teia construtiva.

Nesse caminho, a Sedetec mantém seu compromisso de, junto com o THP, prosseguir rumo a horizontes mais amplos para Sergipe. O menor estado do país é repleto de gente talentosa e disposta a enfrentar desafios e trabalhar em busca da grandeza. Com essa certeza, avançamos.

VALMOR BARBOSA

SECRETÁRIO DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA

MENSAGEM DO PRESIDENTE

2024

CONSOLIDANDO A NOVA FASE DO THP



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



Além da nossa atuação com os projetos em 46 municípios de 09 estados brasileiros, no decorrer de 2024 demos sequência a uma série de ações institucionais motivadas pelas mudanças iniciadas em 2023.

Agora como The Human Project - THP, passamos boa parte do ano de 2024 aprimorando a nossa comunicação institucional e o nosso site. Além da organização dos conteúdos sobre os projetos e da navegação entre os diversos assuntos, é através do nosso site que disponibilizamos todas as informações sobre a nossa governança e sobre as nossas demonstrações contábeis, com total transparência. Além disso, integramos ao nosso site recursos de acessibilidade e canais de comunicação com o público externo, seja para informações ou para denúncias.

Uma outra ação institucional importante realizada em 2024 foi a organização do Utopia Pragmática (UP). Com o objetivo de engajar lideranças da área de sustentabilidade do setor privado, o UP é um grupo de diálogo e discussões objetivas e produtivas sobre como inovar no investimento social e contribuir de forma efetiva em processos de promoção de prosperidade social e econômica nas comunidades, para que possamos construir caminhos possíveis e viáveis de investimento voltado ao impacto social.

Ainda em 2024, inauguramos o Espaço CRIA na comunidade da Pedra Furada em Santa Luzia do Itanhy, em Sergipe.

O espaço inaugurado é dedicado à promoção do desenvolvimento das mulheres e das crianças durante a fase da primeira infância. É nesse local que desenvolvemos o CRIA, o nosso projeto mais desafiador em termos de Tecnologia Social, pois engloba diversos aspectos relacionados à primeira infância simultaneamente, ao mesmo tempo em que busca encontrar sustentabilidade financeira para o espaço, enfatizando o protagonismo da comunidade, especialmente dos adolescentes e jovens.

Além disso, ampliamos as ações institucionais voltadas à nossa governança como o aprimoramento do Programa de Integridade e das Políticas Institucionais, além da alteração da composição do nosso Conselho de Administração, trazendo ainda mais pessoas e organizações compromissadas com a sinergia entre os setores público, privado e terceiro setor.

Concluindo, desejo uma boa leitura e agradeço a todas as pessoas que contribuem com a nossa missão!

RODRIGO DE MAIO
DIRETOR 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 Itanhy/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



THE HUMAN PROJECT



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 a nova instituição sem fins lucrativos chamada REDE SYNAPSE, que busca fortalecer seu projeto de forma sustentável e independente, mantendo parceria com o THP. A Rede é dedicada ao desenvolvimento humano através da educação, utilizando sua própria Tecnologia Social, a Metodologia Synapse. Ela oferece cursos de formação e suporte contínuo a professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental (1º ao 3º ano), promovendo a difusão de sua metodologia.

Neste ano, a Rede capacitou 505 profissionais de educação em 11 novos municípios de seis estados brasileiros (SE, MA, PB, PA, CE e MG), com destaque para a implantação na Amazônia, em Acará-PA, e no sertão da Paraíba. Também iniciou parceria com o BNDES por meio de Matchfunding com empresas público-privadas e atualizou seu Caderno Pedagógico, incluindo contribuições de professores de diversas regiões, resultando em materiais com atividades adaptadas ao contexto local. Em novembro de 2023, foi realizado o evento "Abaixo-Não-Assinado" para divulgar a Rede Synapse como uma nova instituição comprometida em disseminar sua metodologia e promover uma educação de qualidade por meio da capacitação de professores.

Ao longo do último ano, a Rede Synapse consolidou e expandiu suas ações em prol da educação de qualidade em diversas regiões do país. Foram alcançados resultados importantes, incluindo a implementação da Tecnologia Social Synapse em 16 novos municípios, levando inovação e metodologias eficazes a mais comunidades. Além disso, 10 municípios receberam formações avançadas na Metodologia Synapse, fortalecendo a capacitação de professores e profissionais de educação para a aplicação efetiva das práticas pedagógicas.

Para apoiar esse processo, foram construídos e disponibilizados seis edições do Material Pedagógico Synapse, que oferecem atividades e orientações adaptadas às realidades regionais, contribuindo para a melhoria do ensino.

No âmbito da comunicação, foi estabelecido um Plano de Comunicação e criados Canais Oficiais, garantindo maior transparência e alcance das ações realizadas. Também foi implantada uma plataforma de doações recorrentes no site oficial da Rede Synapse, facilitando o apoio contínuo às iniciativas.



NÚMEROS DO PROJETO

- 29 municípios em 6 estados
- 1094 participantes
- 250 escolas participantes
- 20.000 alunos beneficiados
- 21 novos reaplicadores

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Estruturar a Academia Synapse.
- Promover a sustentabilidade e autonomia da Rede Synapse.



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.

Desde 2019, o Synapse Educação Infantil desenvolveu materiais pedagógicos alinhados à BNCC e ao Currículo Sergipano, como o Caderno Pedagógico, Planos de Aula e Materiais de Apoio Pedagógico (MAPEI's). Com a chegada da pandemia em 2020, adaptou esses recursos para o formato virtual, oferecendo apoio psicológico aos professores e fortalecendo sua autopercepção e autovalorização. Esse esforço colaborativo resultou na segunda versão do Caderno de Planejamento, na criação de mais quatro MAPEI's e na implementação de uma Rede de Contato com revistas digitais e um canal no YouTube com 48 vídeos, essenciais para a apropriação da metodologia pelos educadores. A partir de 2021, o projeto retomou ações presenciais, expandindo formações para mais escolas, e em 2022, aplicou a Tecnologia Social em diversos municípios. Em 2023, as ações foram consolidadas em todas as escolas de Santa Luzia do Itanhhy e realizadas em Laranjeiras, atingindo seis municípios de Sergipe, incluindo formação de professores, materiais sobre saúde mental, oficinas de primeiros socorros, distribuição de materiais pedagógicos e a criação de um grupo de apoio ao planejamento, demonstrando o compromisso do Synapse em oferecer uma educação de qualidade que cuida da saúde mental e do bem-estar de crianças e educadores.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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

THE HUMAN PROJECT



Em 2024, as reaplicadoras do Synapse Educação Infantil, levaram o arcabouço metodológico da Tecnologia Social para a TS NHAM, contribuindo de forma significativa nas ações pedagógicas. Elas realizaram encontros formativos com as educadoras alimentares do NHAM e participaram de jornadas pedagógicas promovidas pela Rede Synapse, representando a metodologia do Synapse EI. Além disso, as professoras dos municípios onde o Synapse EI atua continuam conectadas em formato de rede, fortalecendo as práticas educativas desenvolvidas. Essas ações tiveram um impacto importante na consolidação e fortalecimento das práticas pedagógicas.



NÚMEROS DO PROJETO

- **46** povoados beneficiados em 6 municípios do estado de Sergipe
- **166** professoras formadas
- **2** novas reaplicadoras formadas
- **1.953** novos reaplicadores

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Expandir** para mais municípios e aumentar o número de professores participantes.
- **Testar** Testar a escalabilidade do modelo em outros estados além de Sergipe.



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.

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.



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.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

● SYNAPSE

● SYNAPSE EI

● HB

● NHAM

● CLOC

THE HUMAN PROJECT

O ano de 2022 foi um marco importante na expansão da Tecnologia Social, com a parceria da Petrobrás que possibilitou a reaplicação do sistema nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e Espírito Santo. Além disso, o TAG foi contemplado pelo programa de matchfunding do BNDES em parceria com empresas privadas, o que ampliou sua presença em mais municípios.

Para aprimorar a tecnologia, foi desenvolvida e disponibilizada uma função de diário eletrônico para testes pilotos, permitindo que professores registrem frequência, notas e planos de aula diretamente no sistema. Também foi criado o hardware "CÓRTEX", que funciona como um cérebro de processamento de dados, operando online e offline, coletando informações dos dispositivos conectados ao TAG por meio de uma rede local e enviando para a base de dados do município, superando as dificuldades de conexão à internet em muitas escolas brasileiras.

Em 2023, o foco continuou na prospecção de novos municípios para os projetos apoiados pelo BNDES e Petrobrás, com encontros presenciais e virtuais para apresentar o sistema e verificar o interesse das cidades. Foram realizadas diversas formações, tanto para técnicos, sobre a exportação de dados para o EducaCenso, quanto para professores, com foco na nova funcionalidade do diário eletrônico. Os processos de formação foram otimizados, reduzindo o tempo de 24 semanas para entre 1 e 8 semanas, dependendo do município. Além disso, materiais de orientação, vídeos tutoriais e um canal de suporte ao usuário foram criados para facilitar a utilização do sistema e garantir o sucesso das implementações.

No último ano o TAG se desenvolveu acompanhando os desafios contemporâneos da gestão pública e das cidades inteligentes – aquelas que colocam as pessoas no centro, valorizam a inovação e respeitam as diversidades territoriais. Até o momento, o TAG Educação já foi reaplicado com sucesso em 62 municípios, distribuídos por 10 estados brasileiros. Atualmente, se encontra na fase de validação do módulo completo da assistência social, que contempla CRAS, CREAS, Casa Lar e Conselho Tutelar, e sua integração com o módulo de educação, já plenamente implementado. Mais do que uma ferramenta tecnológica, o TAG conecta informações de diferentes áreas, automatiza processos e amplia a capacidade de resposta da gestão pública municipal. Ao gerar inteligência com mais agilidade e promover fluidez na articulação intersetorial, fortalece as redes de proteção social e coloca as famílias no centro das decisões. Por isso, cada nova funcionalidade do TAG nasce com um propósito claro: transformar dados em ações concretas que impactam vidas.



Módulo Diário Eletrônico (Professores) - TAG

Visualizações	Picos simultâneos	Tempo total de edição
948	253	278:13:55
Taxa de chat	Duração média das visualizações	Duração
5	17:36	1:24:29

NÚMEROS DO PROJETO

- 29 municípios beneficiados em 8 estados
- 97.670 alunos cadastrados
- 715 participantes

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Entregar** as funcionalidades de Lista de Espera e Matrícula Online aos municípios, promovendo agilidade, transparência e eficiência na gestão de vagas escolares.
- **Dar continuidade** às atualizações e ao compartilhamento de conhecimento virtual, fortalecendo a capacitação dos usuários e o uso qualificado da ferramenta, especialmente diante das mudanças nas gestões municipais.
- **Integrar** os dados do TAG com no mínimo duas fontes externas para potencializar a análise intersetorial.
- **Desenvolver** um Dashboard acessível e funcional, com indicadores estratégicos dos municípios.
- **Implantar** a nova estrutura de controle de funcionalidades, otimizando o uso do sistema de acordo com as diferentes realidades e necessidades dos municípios.
- **Validar** o TAG da Assistência Social, com a implementação completa dos módulos de CRAS, CREAS, Casa Lar e Conselho Tutelar, fortalecendo a integração com as áreas de Educação e Assistência Social.
- **Propiciar** iniciativas que possam garantir a sustentabilidade do TAG



O projeto “Uru Uru” integra formação e produção musical com o fortalecimento das tradições culturais, atuando com crianças e adolescentes de comunidades afrodescendentes em Santa Luzia do Itanhy, especialmente no povoado Crasto. O nome do projeto remete ao canto típico das mulheres marisqueiras catadoras de aratu, um pequeno crustáceo que representa a principal fonte de renda das famílias ribeirinhas. A iniciativa surgiu a partir dos trabalhos realizados pelo THP na região, que incluíam sons para trilhas (PLOC) e formação instrumental em ritmo (Baião). Recentemente, um movimento de mulheres do Crasto se organizou para resgatar as tradições culturais de seus antepassados, com ênfase no Samba de Coco e no Reisado.

O projeto busca oferecer cursos de formação musical e construção de instrumentos percussivos, promovendo a disseminação das tradições culturais para crianças e adolescentes de povoados do município, iniciando pelo grupo do Crasto. Além disso, a produção musical associou o PLOC ao Uru Uru, valorizando a cultura local e criando produtos musicais inovadores e característicos da região, com o objetivo de atrair as novas gerações. O intuito é envolver e engajar os jovens em um processo de resgate e fortalecimento das tradições culturais das comunidades afrodescendentes de Santa Luzia do Itanhy, unindo protagonismo local, arte, design e inovação.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS
TECNOLOGIAS SOCIAIS DO
MODELO THE HUMAN PROJECT

PLOC

THE HUMAN PROJECT



NÚMEROS DO PROJETO

- 4 povoados em 01 município
- 49 participantes
- 4 espetáculos para-folclóricos apresentados
- 4 músicas produzidas e lançadas em um ep

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Ampliação do escopo** do Uru Uru para outros povoados da região de Santa Luzia do Itanhy.
- **Sistematização** da metodologia em desenvolvimento.



O MACETE (Matemática, Arte, Ciência, Empreendedorismo, Tecnologia e Ética) é uma tecnologia social fundamentada na metodologia STEAM, voltada para escolas públicas municipais. Ela integra conhecimentos das áreas exatas com a expressividade da inovação e das artes, promovendo a estruturação de ideias e protótipos para a solução de desafios comuns em localidades subestimadas. Entre 2023 e 2024, duas escolas da região de Santa Luzia do Itanhy participaram de forma colaborativa na construção dessa metodologia, que se baseia em três etapas: Envolver, Investigar e Agir. Essa abordagem sistêmica promove a sinergia com outras tecnologias sociais desenvolvidas pelo The Human Project, fortalecendo o impacto e a integração das ações.

Durante esse período, 54 alunos da rede municipal, além de 6 professores e 8 reaplicadores de outras tecnologias sociais, participaram ativamente da construção da metodologia do MACETE. Essa colaboração culminou na produção da primeira cartilha de reaplicação, marcando o encerramento do primeiro ciclo de implementação.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- PLOC
- SIRI
- LILO CULTURA EM FOCO
- CLOC
- ROMANCEIROS DO ITANHY

THE HUMAN PROJECT



O processo evidencia o compromisso da tecnologia social em promover a inovação pedagógica e fortalecer a autonomia dos atores envolvidos, consolidando o MACETE como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de soluções criativas e sustentáveis em comunidades escolares de contextos subestimados.



NÚMEROS DO PROJETO

- 1 povoado 2 em 1 município
- 54 participantes
- 8 reaplicadores atuantes de outras TSs
- 6 professores envolvidos

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Consolidação da metodologia desenvolvida no Macete.
- Implementação do Macete em novas escolas municipais da região de Santa Luzia do Itanhy.

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 grafite, pastel, pontilhismo e aquarela, 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 reaplicar a metodologia do Arte Naturalista, ensinando as técnicas em escolas de suas comunidades.

Desde sua fundação em 2014, o Arte Naturalista impactou positivamente mais de 2000 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. Nos anos de 2022 e 2023, 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. Neste período foram realizadas oficinas de estampas, visando aprofundar os conhecimentos nas técnicas de estampa e na produção de padrões mais complexos. Também em 2023 o Arte Naturalista começou a ser reaplicado no Ceará, para 40 jovens residentes na região de Umari.

Em 2024, o projeto Arte Naturalista foi reaplicado em três municípios brasileiros: Santa Luzia do Itanhy e Laranjeiras, em Sergipe e Umari, no Ceará. Essa iniciativa beneficiou 135 alunos da rede municipal de ensino dessas localidades. Além da reaplicação do projeto, foram produzidas quatro estampas, sendo duas em Laranjeiras e duas em Umari. Para celebrar o trabalho desenvolvido pelos alunos, também foram realizadas duas exposições, uma em cada cidade, destacando a criatividade e o talento dos estudantes de Laranjeiras e Umari.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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

CASA DO CACETE – CDC



www.casadocacete.com

f casadocacete.br

casadocacete

Casa do Cacete

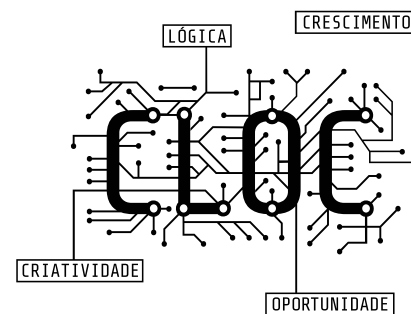


NÚMEROS DO PROJETO

- 126 participantes
- 3 municípios beneficiados em 2 estados
- 2 reaplicadores atuando em Santa Luzia do Itanhy, 1 oficinairo atuando em Santa Luzia do Itanhy, Laranjeiras e Umari e 1 coordenador de campo atuando em Umari
- 1 negócio gerado
- 2 exposições de arte, sendo 1 em Aracaju/SE e 1 em Umari/CE

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Ampliar a atuação para novos povoados em Santa Luzia do Itanhy.
- Reestruturar o núcleo de ilustração.
- Expandir referências artísticas para outras manifestações culturais, como o folclore.



CLOC é uma Tecnologia Social (TS) da área de educação empreendedora voltada ao ensino de programação e robótica para jovens de Santa Luzia do Itanhyl, 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 Itanhyl/SE, formada por alunos do CLOC.

Nos últimos anos a robótica foi reintegrada ao currículo do CLOC, utilizando kits educacionais e a plataforma Arduino, além de focar no desenvolvimento de jogos digitais com uma metodologia baseada em desafios. Duas turmas foram implementadas e uma cartilha foi produzida. Simultaneamente, iniciou-se a reestruturação da Tecnologia Social (TS), revisando conteúdos e aplicando uma nova metodologia. Os reprodutores também foram incentivados a atualizar seus conhecimentos por meio da plataforma Alura.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

TAG

NHAM

HB

SYNAPSE

SYNAPSE EI

VETORES

SIRI

OFICINA DE NEGÓCIOS



THE HUMAN PROJECT

A metodologia do CLOC é aprimorada anualmente para se adaptar às mudanças no setor de tecnologia. Em 2024, a abordagem da TS foi sistematizada e atualizada, resultando em uma nova cartilha de reaplicação. Novos alunos foram capacitados na turma básica, enquanto uma turma de elite recebeu formação para reaplicar o CLOC em 2024. No total, foram oferecidas mais de 320 horas de formação nos níveis básico e avançado em três localidades da região de Santa Luzia do Itanhyl. Além disso, três workshops foram realizados ao longo do ano, abordando temas atuais como Inteligência Artificial, Programação em inglês e Integração Contínua com o GitHub, com o objetivo de fortalecer e dar continuidade à TS, focando na formação de programadores cada vez mais qualificados e atualizados.

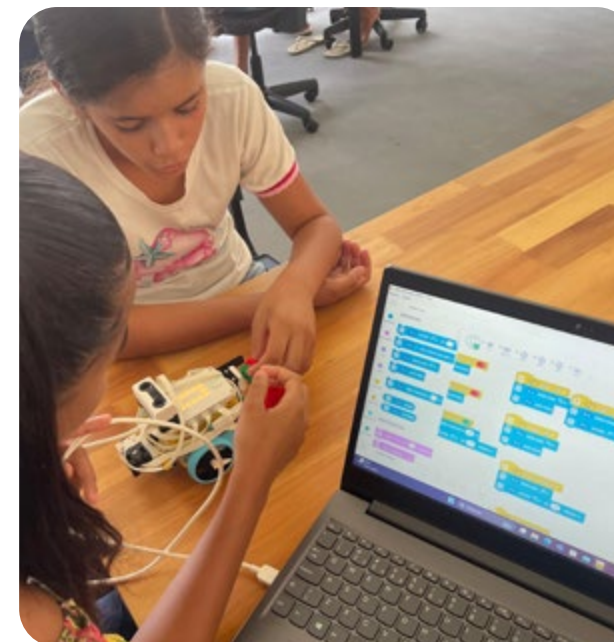
CITI²



<http://citi2.com.br/>

@citi2

A CITI² (Centro Integrado de Tecnologia da Informação do Itanhyl) foi fundada em 2019 como a primeira startup de ensino de programação e robótica, criada por alunos do CLOC em Santa Luzia do Itanhyl/SE. É uma parceira estratégica do THP, contribuindo para o desenvolvimento de sistemas computacionais, incluindo os aplicativos CLIC – Comunidade, CLIC – Agente de Endemias, JIRO (turismo de experiência) e NHAM (gestão da merenda escolar). A CITI² também desenvolveu o site para o Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente (CMDCA) e realiza outros projetos.



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. Ao longo dos dois últimos anos o projeto executou atividades no Ceará, Bahia, Minas Gerais e Sergipe, contando com mais de 180 alunos formados, 8 reprodutores e 2 prêmios internacionais.



NÚMEROS DO PROJETO

- 243 participantes
- 12 alunos cadastrados
- 3 workshops realizados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Fortalecer** a dimensão profissionalizante da metodologia
- **Ampliar** a conexão com as empresas para promover a inserção no mercado de trabalho

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 ampliou suas atividades focando em Motion Graphics, oferecendo uma nova turma com ênfase em roteiro e história da animação, além de oficinas técnicas para alunos avançados, resultando na produção de um curta-metragem. Também foi realizada uma formação em linguagem fotográfica, que gerou 30 fotografias artísticas. Em 2023, o projeto lançou sua primeira cartilha para facilitar a reaplicação em outras localidades e formou 60 jovens em produção audiovisual, fotografia e roteiro, com imersões em Santa Luzia do Itanhhy. Isso resultou na criação de 5 curtas-metragens e no Cineminha do Itanhhy, um cineclube para exibições de filmes infantis, proporcionando experiências educativas e criativas para as crianças.

Dando sequência às atividades, em 2024, o LuCA organizou oficinas técnicas especializadas em Produção 3D, capacitando novos protagonistas nas técnicas audiovisuais, que após a trilha formativa desenvolveram a start-up "Pixel ao Cubo", voltada para a produção de produtos em 3D utilizando peças de plástico com encaixe. Além disso, foi realizada uma exposição virtual com 20 render-arts em 3D, hospedada na plataforma online gratuita "ArtSteps", que permite a criação de galerias. Essa ferramenta possibilitou a montagem de uma exposição interativa, simulando uma galeria de arte física, acessível a qualquer pessoa com internet, em qualquer lugar do mundo. Duas exposições de fotografias ocorreram neste ano também. Foram criados dois cineclubes em povoados de Santa Luzia do Itanhhy, beneficiando 141 alunos da rede municipal. Essa iniciativa visa principalmente a formação de público e apresentou 18 filmes de curta-metragem. Por fim, em 2024, de forma colaborativa, foi atualizada a última versão da cartilha de reaplicação do LuCA.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

ROMANCEIROS DO ITANHHY

PLOC

JIRO

SIRI

OFICINA DE NEGÓCIOS

THE HUMAN PROJECT



VIXE FILMES

A **Vixe Filmes** é primeira startup de audiovisual em Santa Luzia do Itanhhy, 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 Protagonismo Negro no FECEA (Edição 6), menção honrosa no Cine Fantasy 10 "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.

> Em 2023 é contemplada pelo Edital da Economia Criativa do Sebrae Sergipe, através do projeto "Fotografia Documental: os saberes e fazeres da cultura artesanal". Como resultado, no mesmo ano consegue a inserção de jovens da comunidade na exposição coletiva "Bridging Horizons: Brazilian Photography Today" no Consulado do Brasil em Nova Iorque. Foram 10 fotografias de Santa Luzia do Itanhhy, dividindo espaço com grandes nomes do cenário como João Farkas e Maritza Caneca, todas oriundas das oficinas formativas da produtora.

> Ainda em 2023 funda o cineclube "Cineminha do Itanhhy". Um cineclube gratuito que há mais de dois anos atua na formação de público, possibilitando crianças de 4 a 11 anos a terem acesso a diversas animações e debates de assuntos sobre educação, cultura e tradições. Em 2024, o cineclube foi selecionado para integrar a programação da Mostra Nacional de Cinema Infantil da Mercosur, com apoio do Ministério da Cultura, assim como, foi uma das sedes exibidoras do Dia Nacional da Animação.

> Em 2024, é contemplada pelos editais de Fomento da Lei Paulo Gustavo em Sergipe com: A produção de um curta-metragem sobre a história de Santa Luzia do Itanhhy, O Podcast "Maré", um podcast sobre os fazedores de cultura do sul sergipano, e o Cinema Itinerante "Marezinhas", projeto que visa levar cinema, cultura e educação para praças públicas, especialmente em comunidades do sul sergipano com pouco, ou quase nenhum acesso à cultura, como as zonas rurais, ribeirinhas e periféricas.

NÚMEROS DO PROJETO

- 54 participantes
- 2 povoados beneficiados
- 3 negócios gerados
- 1 exposição virtual em render-arts
- 3 exposições de fotografias em Sergipe

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Ampliar** a oferta de atividades e formações
- **Integrar** todas as áreas do audiovisual
- **Incentivar** a criação de novos negócios e trajetórias profissionais na área

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

THE HUMAN PROJECT



Em 2022, foram realizadas duas colaborações artísticas com osicineiros Andrey May, focadas na criação de sites e plataformas digitais sonoras, e DJ Dolores, que abordou a identidade sonora para produções audiovisuais. Em 2023, o PLOC deu continuidade às atividades, realizando duas oficinas de som no povoado Cajazeiras, além de oficinas de audiovisual, podcast e do software Blender. Simultaneamente, um grupo de alunos continuou a participar ativamente, auxiliando na parte sonora das produções cinematográficas da Tecnologia Social LuCA.

Em 2024, o PLOC promoveu oficinas técnicas especializadas em Sound Design para os alunos, além de dois workshops de musicalidade e contribuiu com a criação de quatro músicas para o Projeto Uru Uru. O espetáculo parafolclórico contou com uma trilha sonora desenvolvida de forma participativa entre o reprodutor e os alunos do PLOC e a equipe do Uru Uru.



NÚMEROS DO PROJETO

- 54 participantes
- 2 povoados beneficiados
- 4 músicas produzidas
- 1 negócios gerados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Formação de novos reprodutores
- 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 Itanhhy 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.

A produção de ladrilhos hidráulicos e tijolos BTC teve sequência em 2023, sendo utilizados na escola da comunidade da Pedra Furada. Paralelamente, iniciou-se um estudo de comunicação e viabilidade para a empresa “Vem da Pedra” e houve participação em formações com a Bemtevi visando o fortalecimento de Negócios Sociais.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

ARTE NATURALISTA

NHAM

OFICINA DE NEGÓCIOS

THE HUMAN PROJECT



Em 2024, o negócio Vem da Pedra foi estruturado e formalizado, proporcionando aos integrantes da iniciativa novas capacitações que melhoraram a qualidade dos produtos iniciais, especialmente os ladrilhos hidráulicos, que começaram a ser vendidos neste ano. Além disso, foram criadas três coleções: as linhas Caju e Feito à Mão, desenvolvidas em colaboração com arquitetos locais, e a série Raízes, Manguezal e Moringa, que surgiu em parceria com a Tecnologia Social Arte Naturalista. Como parte das atividades da Vem da Pedra em 2024, destaca-se a exposição permanente de ladrilhos emoldurados no salão do restaurante Seu Sergipe, além da utilização de peças exclusivas criadas para a ambientação da Casa Cor Aracaju 2024.



NÚMEROS DO PROJETO

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

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Expansão** da comercialização dos produtos Vem da Pedra
- Desenvolvimento** de novos produtos

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.

O projeto Romanceiros do Itanhy, iniciado em 2021, visa estimular a criatividade e o interesse literário na primeira infância, promovendo o desenvolvimento integral das crianças. Em 2022, o projeto beneficiou 20 crianças, resultando na produção colaborativa de uma coletânea de 20 livros, 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. Os livros foram lançados em um evento na comunidade e expostos no Museu da Gente Sergipana, em Aracaju. Em 2023, a metodologia foi sistematizada no “Material de Apoio Pedagógico - MAP”, que inclui orientações e planos de aula para oficinas de contação de histórias. O projeto adquiriu 81 novos livros e mobiliário para as oficinas, alcançando 74 crianças matriculadas e realizando 96 oficinas nas comunidades da Pedra Furada e Crasto, além de contações de histórias em escolas locais.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

SYNAPSE EI

ARTE NATURALISTA

LUCA

OFICINA DE NEGÓCIOS

CRIA



Em 2024, o projeto Romanceiros do Itanhy envolveu a concepção e implementação da proposta de um núcleo de reaplicadores, composto por jovens das comunidades do município de Santa Luzia do Itanhy, os quais estão sendo preparados para atuar como cogestores das ações de expressão artística e literária da metodologia desenvolvida. Promoveu quatro eventos artísticos e literários nos povoados do Crasto e da Pedra Furada, fundamentados nos quatro pilares do projeto: indivíduo, família, escola e comunidade. Essas atividades mobilizaram um total de 126 participantes, resultando na criação de 43 obras literárias. Além disso, foi realizada a sistematização do acervo e das obras produzidas pelos adolescentes, que foram organizadas em formato digital para o Romanceiros do Itanhy.



NÚMEROS DO PROJETO

- 85 crianças participantes
- 2 reaplicadores atuantes
- 153 beneficiários indiretos
- 2 povoados de 01 município

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Engajar mais adolescentes na metodologia como estratégia de ampliação da escala
- Incluir outras linguagens literárias nas formações e produções do projeto como roteiros



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, deu-se início à Fase 2 da Oficina de Negócios, focada no acompanhamento personalizado de indivíduos com ideias de negócio consolidadas. O programa abordou temas essenciais como precificação, estratégias de vendas, organização empresarial, criação de catálogos e abertura de CNPJ. A iniciativa foi amplamente reconhecida pela comunidade como uma referência em empreendedorismo, resultando em uma crescente procura por parte dos beneficiados. Durante as formações, foram abertos três CNPJs e desenvolvidas quinze ideias com grande potencial de crescimento.



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

THE HUMAN PROJECT



Em 2024, o Oficina de Negócios (ON) foi reaplicado para 93 novos alunos, testou e validou uma metodologia que tem como objetivo a incubação de negócios, desenvolveu ,de forma colaborativa, material pedagógico voltado para a educação empreendedora, com ênfase em Educação Financeira e Inteligência Emocional, utilizando a gamificação como ferramenta didática. Nesse contexto, foram criados quatro novos jogos, destacando-se “Caminhos do Quilombo”, um projeto colaborativo que envolveu reaplicadores do ON e dois professores da rede municipal de Santa Luzia do Itanhhy. Essa iniciativa também promoveu construções coletivas junto a educadores da rede municipal, abordando a disciplina “Projeto de Vida”, contribuindo assim para a formação integral e o desenvolvimento de habilidades essenciais nos jovens da comunidade. Por fim, foi colocada em prática uma incubação que visa o acompanhamento contínuo dos negócios até que estejam prontos para o mercado.



NÚMEROS DO PROJETO

- 93 participantes
- 4 novos jogos desenvolvidos
- 1 pitch anual para apresentação de novas idéias de negócios
- 6 negócio gerado
- 15 ideias de negócio com potencial de crescimento
- Criação de proposta de incubação e teste com 6 ideias de negócios

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Estruturar-se** como um negócio educacional sustentável
- **Consolidar** a integração com o ensino integral por meio do componente “Projeto de Vida”.



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 Itanhy, 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

THE HUMAN PROJECT

Em 2022, foi fundada a MESH – Mangrove English School House, o primeiro negócio social de ensino de inglês em Santa Luzia do Itanhy, voltado para comunidades remotas com acesso limitado a tecnologias digitais. A MESH desenvolve metodologias personalizadas para atender às características e necessidades de cada grupo, visando preparar jovens para o mercado de trabalho globalizado de forma sustentável. Em 2023, a escola lançou novos materiais pedagógicos, destacando o aplicativo SIRi, que funciona como uma plataforma de ensino semelhante ao Google Classroom, permitindo a apresentação de conteúdos, questionários interativos e avaliações de desempenho. Além disso, foram criadas turmas de conversação e estabelecida uma conexão entre a metodologia do SIRi e outras Tecnologias Sociais, como a Oficina de Negócios e o CLOC, promovendo o empreendedorismo e a programação.

Em 2024, o SIRi promoveu sinergias com outras tecnologias sociais do The Human Project, como o Arte Naturalista, CLOC, Jiro e o projeto Ed-mundo, com foco no ensino de inglês adaptado às diversas necessidades dessas iniciativas. Essas interfaces do SIRi resultaram em recursos pedagógicos importantes, como a cartilha do Ed-mundo em inglês e a construção do dominó em parceria com os alunos do Arte Naturalista. Além dessas ações, também foram produzidos vídeos em língua inglesa para o aplicativo Jiro, fortalecendo a integração e o impacto dessas tecnologias no processo de aprendizagem.



NÚMEROS DO PROJETO

- 25 participantes
- 5 localidades alcançadas em dois estados
- 2 novos reaplicadores formados
- 45 beneficiários indiretos
- 1 aplicativo desenvolvido

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Reestruturação de metodologia**
- **Incorporação do SIRi** em outras Tecnologias Sociais
- **Definição de escopo** de médio prazo do projeto

JIRO | Jornadas Integradas por Rotas Originais

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.

O JIRO deu sequência com as atividades direcionadas a capacitação em 2022, envolvendo novos participantes e estruturando cinco roteiros turísticos em três localidades. Diversos pequenos negócios, como artesanato e culinária, foram integrados à rede do projeto. O ano também marcou a criação da identidade visual do JIRO e o lançamento da primeira versão de um aplicativo para comercialização de produtos e serviços turísticos, que inclui registro de experiências e informações sobre reservas. Em 2023, a versão beta do app foi disponibilizada para testes, e o modelo de negócio JIRO começou a ser estruturado em parceria com a Bemtevi. A Tecnologia Social foi reaplicada em São Cristóvão e Itaporanga D'Ajuda, em Sergipe, expandindo para seis municípios. Em São Cristóvão, melhorias na metodologia foram implementadas, e placas de sinalização com QR-codes foram desenvolvidas com o objetivo de sinalizar os atrativos turísticos da região.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

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



THE HUMAN PROJECT



Em 2024, a plataforma do app Jiro recebeu a adesão de 8 novos participantes, elevando o total para 36 atrativos. O aplicativo passou por significativas melhorias e aperfeiçoamentos, e a empresa Jiro agora está oficialmente formalizada. Além disso, 13 conteúdos exclusivos sobre os atrativos Jiro foram lançados no Instagram, trazendo ainda mais novidades e informações para os usuários e possibilidade de negócios para os empreendedores beneficiados, seja na oferta de produto ou serviço turístico na região centro sul do estado.



NÚMEROS DO PROJETO

- 6 municípios
- 23 participantes
- 2 reaplicadores atuantes
- 41 beneficiários indiretos
- 36 atrativos cadastrados no app Jiro

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Melhorias contínuas no app Jiro
- Inserir novos empreendedores no app Jiro
- Ampliar a divulgação do app Jiro
- Ampliar o engajamento dos participantes do app Jiro



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.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

NHAM

TAG

SYNAPSE

SYNAPSE EI

CLOC

CRIA

THE HUMAN PROJECT

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.

Em 2023, o foco foi validar um modelo matemático e um aplicativo em desenvolvimento com a Universidade Federal de Juiz de Fora. Foram selecionadas 5 escolas em diferentes distritos para coletar 383 amostras de sangue, resultando em 55 crianças diagnosticadas com anemia ferropriva, das quais 33 iniciaram tratamento. Além disso, foi concluída a impressão da revista "Guerra nas artérias: o Ataque dos Vermes" e criada a "Oficina HB", em parceria com o NHAM e a equipe de enfermagem da Secretaria de Saúde, visando conscientizar a comunidade de forma lúdica.

Em 2024, foi implementada a taxa de ferritina no sistema de gestão TAG, com geração automática de medidas para casos de alerta. Houve a construção participativa de estratégias para conscientizar e mudar hábitos alimentares e de higiene em crianças de 2 a 8 anos, seguindo as melhores políticas do Ministério da Saúde. Um protocolo de ação foi criado para a comunidade dos planos pilotos, visando o tratamento da anemia ferropriva em crianças diagnosticadas, com resultados significativos no controle da prevalência da anemia entre alunos das escolas participantes.



NÚMEROS DO PROJETO

- 5 escolas beneficiadas em 4 povoados
- 382 alunos testados

PRÓXIMOS DESAFIOS

- 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 focou em capacitar as merendeiras como educadoras em Segurança Alimentar e Nutrição, através de ciclos de formação e materiais de apoio. Elas também avaliaram a aceitação da merenda escolar pelos alunos, utilizando os dados para aprimorar os cardápios. Em 2023, as merendeiras continuaram a desempenhar um papel ativo, ministrando aulas, criando recursos pedagógicos e realizando oficinas para a construção de hortas. Um destaque foi o desenvolvimento de um software para gestão de cardápios e controle de estoque, além da implementação do sistema CórTEX para otimizar a distribuição da merenda escolar. Essas iniciativas impactaram diretamente 90 crianças e indiretamente 801, além de contribuírem para a elaboração do Material de Apoio e Pedagógico (MAP).

Em 2024, a NHAM promoveu diversas iniciativas voltadas para a Educação Alimentar e Nutricional, destacando-se a realização de um curso ministrado pelas merendeiras. Além disso, foi desenvolvido um livro sensorial infantil sobre Segurança Alimentar e Nutrição e construídas hortas escolares nas instituições selecionadas de Santa Luzia do Itanhhy. O ano também foi marcado pela implementação de novas funcionalidades e melhorias no sistema TAG, bem como aprimoramentos no aplicativo do agricultor familiar. Para fortalecer ainda mais a capacitação das merendeiras, foram realizados cursos focados em alimentos de base agroecológica, consolidando o compromisso com a promoção da saúde e educação nutricional na comunidade, além da ampliação do protagonismo das merendeiras e agricultores envolvidos na construção da tecnologia social.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

HB

TAG

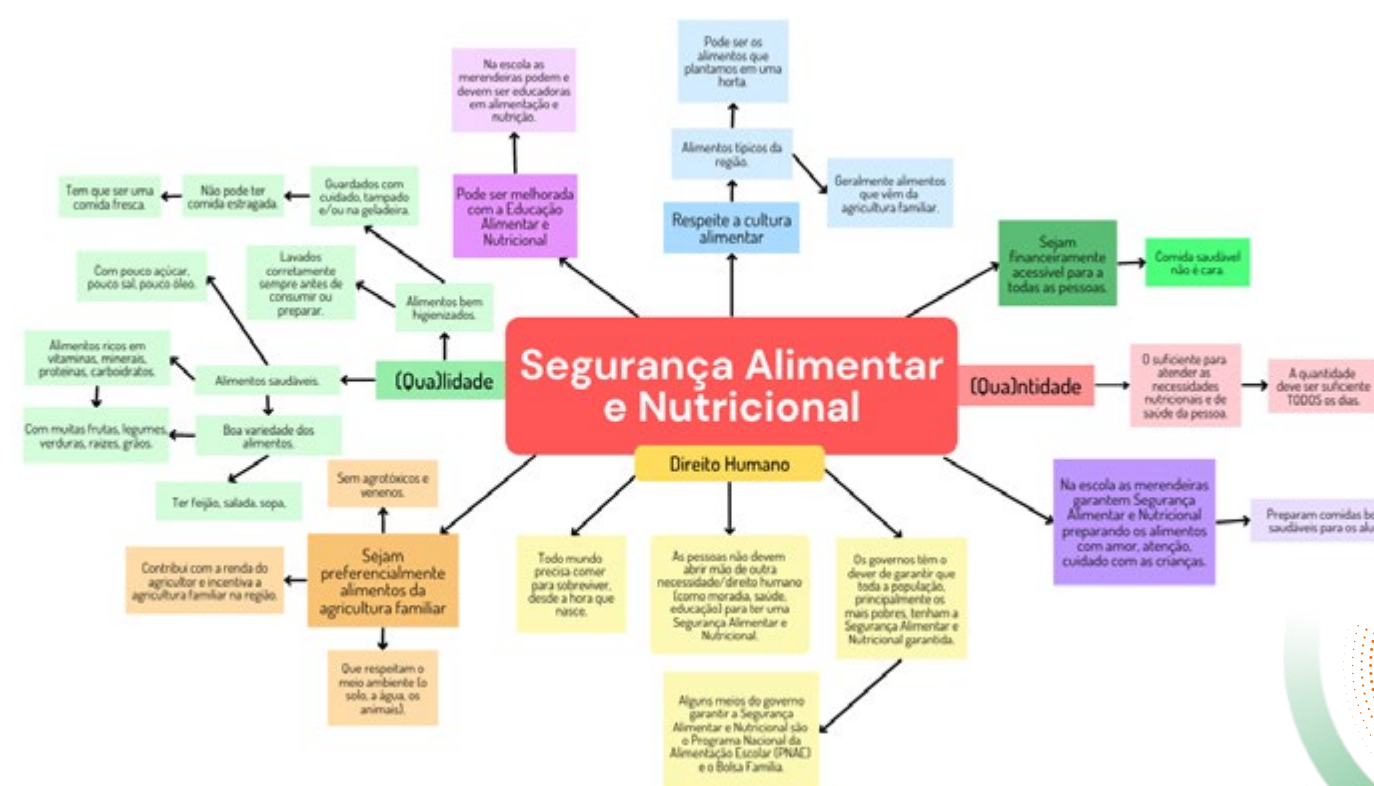
SYNAPSE

SYNAPSE EI

CLOC

CRIA

THE HUMAN PROJECT



NÚMEROS DO PROJETO

- 5 escolas atingidas
- 12 participantes
- 4 hortas criadas
- 1000 alunos das escolas beneficiados
- 76 alunos beneficiados por atividades com as merendeiras

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Consolidar** a escalabilidade da tecnologia social
- Desenvolver** o "CUCA" como iniciativa de alfabetização de adultos, voltada à merendeiras e agricultores
- Fomentar** o empreendedorismo entre as merendeiras
- Garantir** a informatização e transparência dos editais de compra de alimentos da agricultura familiar.

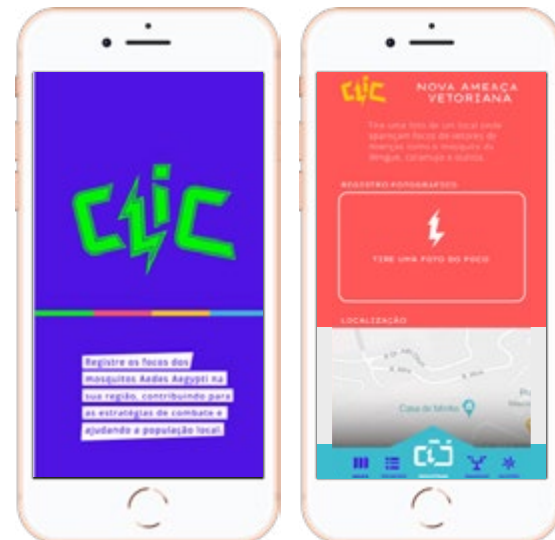
VETORES

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.

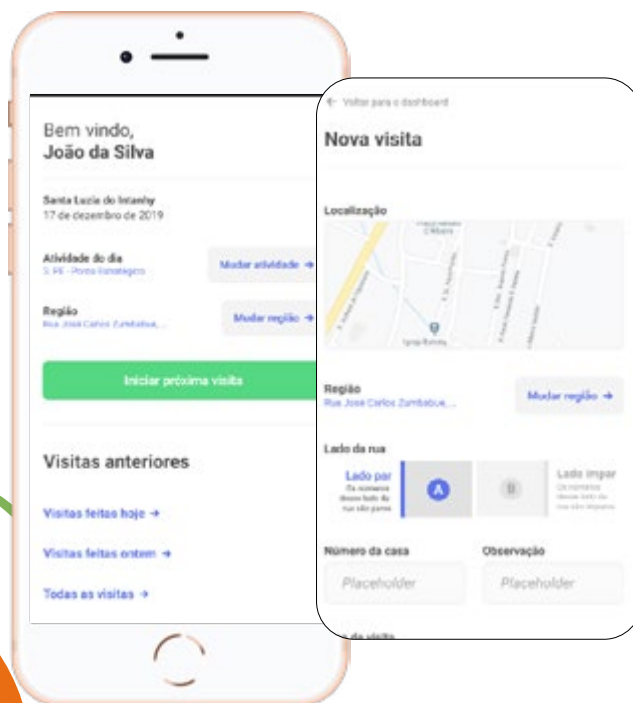
Criado em 2019, o Vetores contou com profissionais de saúde de Santa Luzia do Itanhhy para desenvolver o aplicativo “CLIC - Comunidade”, focado em incentivar a participação e a colaboração da comunidade no monitoramento e na erradicação de vetores por meio de estratégias de gamificação. O aplicativo 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 SisPND:



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

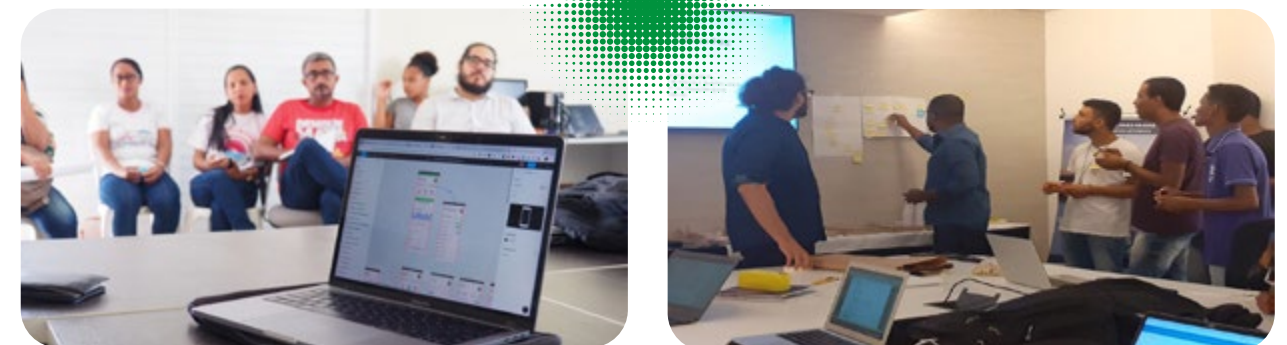
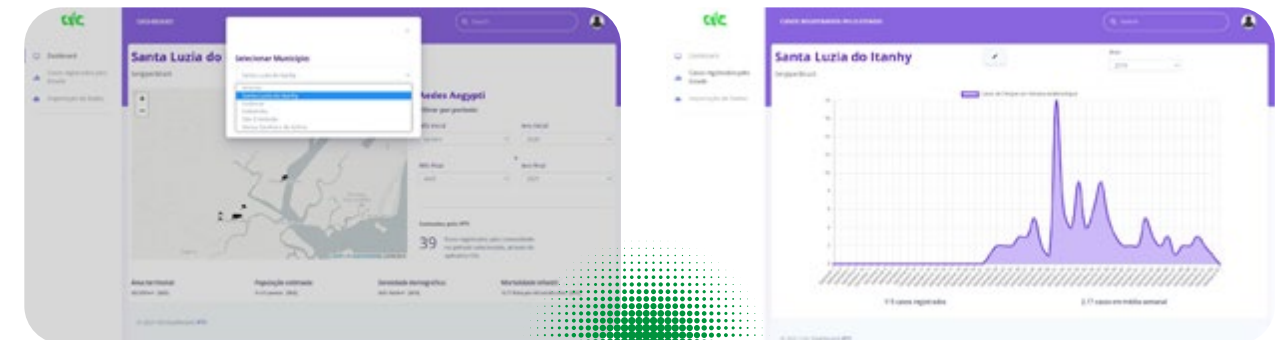
HB

CLOC

THE HUMAN PROJECT

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.

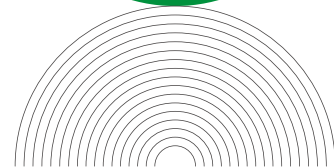
Em 2023, o Vetores trabalhou ainda no desenvolvimento de uma minissérie animada, com o apoio do Carlos Saldanha, para auxiliar no engajamento da comunidade. A minissérie conta a história de uma raça de criaturas, conhecidas como “Vetorianos”, que dominou o planeta no ano de 3022. Para solucionar o problema, 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.

No final de 2024 ocorreu a retomada do Vetores, com o objetivo de facilitar o engajamento da população no combate ao Aedes aegypti por meio do aplicativo gamificado CLIC, incentivando ações contínuas de prevenção e eliminação de criadouros, com foco na educação em saúde e na mobilização comunitária.

PRÓXIMOS DESAFIOS

- **Desenvolvimento** e aperfeiçoamento do aplicativo CLIC
- **Implementação do app** CLIC em dois estados brasileiros
- **Estabelecer** integração com escolas, envolvendo alunos, professores e turmas para utilização pedagógica do aplicativo
- **Implementar** uma versão específica para os agentes de endemias, com funcionalidades adequadas às suas necessidades

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 atividades na comunidade da Pedra Furada, promovendo encontros sobre desenvolvimento infantil, saúde mental e pré-natal, os quais levaram os participantes a discutir temas como comunicação violenta e gravidez na adolescência, dentre outros.

Em 2023, foram implementadas novas ações, incluindo um ciclo formativo para Agentes de Saúde na Adolescência (ASA) e um programa para Agentes de Desenvolvimento Infantil (ADI), focando na relação com a criança e o papel da família e comunidade. Ao todo, aconteceram 25 encontros abordando temas como planejamento familiar e amamentação. Neste ano iniciou a construção do Espaço CRIA, finalizou um diagnóstico situacional do povoado, avaliando perfil populacional e acesso a serviços de saúde. Por fim, foram produzidos quatro materiais de apoio, como manuais e cartilhas, para auxiliar a comunidade.

Em 2024, um importante avanço foi alcançado no Povoado da Pedra Furada com a formação de mais nove jovens para atuarem na unidade de apoio comunitário do CRIA. Neste mesmo ano, foi inaugurado o Espaço CRIA, um local destinado à convivência e à realização de atividades multidisciplinares, projetado com mobiliário apropriado para o desenvolvimento infantil.

A reaplicação da experiência do Agente de Saúde na Adolescência (ASA) foi implementada, visando fortalecer a abordagem na saúde e bem-estar dos jovens e adolescentes. Além disso, um novo modelo de suporte foi concebido, focando na gestão, planejamento e apoio psicológico para os usuários do Espaço CRIA.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

SYNAPSE EI

NHAM

HB

TAG

OFICINA DE NEGÓCIOS

ROMANCEIROS DO ITANHY

THE HUMAN PROJECT



Foi igualmente implantado o programa de Agente de Desenvolvimento Infantil (ADI), que se propõe a promover a saúde e o desenvolvimento das crianças. Este programa inclui atividades direcionadas ao equilíbrio e à harmonia emocional, tanto de crianças quanto de adultos, contribuindo para um ambiente familiar saudável.

Outras iniciativas importantes foram desenvolvidas, como o acompanhamento da saúde materno-infantil, que oferece orientações sobre hábitos saudáveis e métodos não farmacológicos para alívio de desconfortos comuns durante a gestação. A programação também abrange a preparação para o parto e a maternidade/paternidade, além de apoio ao aleitamento materno.

Por fim, o Espaço CRIA oferecerá uma variedade de oficinas, atividades e terapias, promovendo o bem-estar e a formação integral da comunidade local. Essas ações consolidam o compromisso do CRIA com o desenvolvimento sustentável e saudável dos moradores da região.

NÚMEROS DO PROJETO

- 74 participantes
- 149 beneficiários indiretos
- 9 participantes da formação CRIA

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Criar e implementar** o módulo de empreendedorismo para as marisqueiras
- Estruturar** um módulo de atendimento direto à comunidade
- Ampliar** a escala de atuação
- Promover** a integração de idosos nas ações do projeto

Aviste

O Aviste é um projeto que visa consolidar uma tecnologia social, eficaz, escalável e sustentável em saúde visual nas escolas públicas municipais com especial foco nas crianças da educação infantil e Fundamental I.

O Aviste aborda um problema crítico de saúde infantil relacionado à visão, já que grande parte do aprendizado depende do sistema visual e os danos irreversíveis podem comprometer toda a vida das crianças. Dados globais indicam que mais de 75% dos casos de cegueira evitável, causada por condições como catarata, erros refrativos, glaucoma e degeneração macular, poderiam ser prevenidos. No Brasil, cerca de 20% das crianças em idade escolar apresentam distúrbios oculares, e estudos em Sergipe mostram que 30% das crianças triadas em escolas públicas têm alguma deficiência visual, com mais da metade precisando de óculos. O acesso aos cuidados é dificultado por fatores socioeconômicos, geográficos e pela escassez de oftalmologistas, especialmente em regiões remotas, onde há uma grande desigualdade na distribuição desses profissionais.

Com apenas um oftalmologista para cada 9.224 habitantes no país, e uma concentração maior nas regiões Sudeste, muitas crianças não têm acesso a diagnósticos precoces. Assim, o objetivo do projeto é criar uma tecnologia social que leve saúde visual às escolas públicas de Santa Luzia do Itanhy, com parceria do Conselho Brasileiro de Oftalmologia e da Sociedade Sergipana de Oftalmologia.



INTEGRAÇÃO COM OUTRAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO MODELO THE HUMAN PROJECT

- ARTE NATURALISTA
- LUCA
- PLOC
- SIRI
- LILO CULTURA EM FOCO
- CLOC
- ROMANCEIROS DO ITANH

THE HUMAN PROJECT



A iniciativa inclui uma unidade móvel de diagnóstico e materiais de treinamento para profissionais escolares, visando prevenir problemas como ambliopia e deficiência visual irreversível em crianças, especialmente até os 8 anos de idade.



NÚMEROS DO PROJETO

- 5 povoados e 1 município
- 166 participantes
- 4 escolas atendidas
- 25 alunos encaminhados para consulta

PRÓXIMOS DESAFIOS

- Estruturar** o modelo como um negócio social de atendimento oftalmológico acessível em comunidades pequenas e rurais
- Assegurar** escala e continuidade por meio de um modelo de operação eficaz e replicável.

EVENTO ANUAL (GLOBAL) DO THP 2024

No dia 10 de outubro de 2024, o IPTI_US realizou com grande sucesso seu 9º Jantar Anual de Arrecadação de Fundos no Yale Club, em Nova York. O evento reuniu cerca de 150 convidados brasileiros e americanos, que apoiam projetos sociais no Brasil por meio do The Human Project e da Rede de Professores Synapse. A noite contou com apresentações institucionais, um emocionante concerto, um Silent Auction com itens doados por parceiros e artistas, além da homenagem ao Brazilian-American Chamber of Commerce. O objetivo foi ampliar a rede de doadores e fortalecer vínculos, reforçando a colaboração internacional para promover transformação social no Brasil. Neste ano, tivemos a oportunidade de levar 1 representante de Santa Luzia do Itanhhy, a Raiana Silva, coordenadora do projeto Oficina de Negócios, que compartilhou sua história de vida, sonhos futuros e como a participação no projeto tem mudado a sua vida e a comunidade da qual faz parte.



PATROCINADORES EVENTO ANUAL 2024

GarciaFamilyfoundation

STELLA ✶ ARTOIS®

EVENTO THP EM SÃO PAULO

O jantar de captação na cidade de São Paulo ocorreu no dia 26 de agosto de 2024 no restaurante Cantaloup. O evento foi dedicado a fortalecer nosso compromisso com a educação empreendedora, um pilar fundamental de nossa missão social. Contamos com a presença especial de Raiana Silva, coordenadora da tecnologia social Oficina de Negócios, que compartilhou insights valiosos sobre a metodologia inovadora contida nessa tecnologia social. Além disso, ela destacou as conquistas alcançadas pelo Programa ON até o momento, evidenciando o impacto positivo de nossas ações na transformação de vidas e no desenvolvimento de habilidades empreendedoras. Este momento reforçou nosso compromisso de promover mudanças sociais duradouras por meio da educação e do empreendedorismo, consolidando nossa trajetória de sucesso e impacto na comunidade.

biblioteca Luminescência*

A criação da Biblioteca Luminescência representa uma peça fundamental da nossa estratégia de promover o desenvolvimento humano, unindo arte, ciência e tecnologia em ações integradas e transformadoras. Desde 2013, essa biblioteca tem sido um verdadeiro farol de conhecimento e criatividade para toda a comunidade de Santa Luzia do Itanhy, com um foco especial em jovens e adolescentes do povoado Crasto, onde está situada.

Embora seja especializada em Artes Visuais, a Luminescência também oferece uma seleção de publicações em literatura infantil, devido à sua localização próxima à Escola Infantil Sítio do Pica Pau Amarelo. Seu acervo, rico e diversificado, conta com 1.272 volumes cuidadosamente organizados segundo a Classificação Decimal Universal (CDU) e a tabela de autores Dewey Cutter, facilitando o acesso e a exploração do conhecimento.

O nome Luminescência é uma homenagem ao fenômeno natural da bioluminescência, comum na região do Crasto, onde micro-organismos chamados dinoflagelados emitem luz quando excitados, criando um espetáculo de brilho nas águas costeiras. Além disso, a escolha do nome também faz referência à Santa Luzia, padroeira dos olhos, que simboliza proteção e iluminação. Assim como ela ilumina e protege os fiéis, a biblioteca tem o poder de iluminar vidas, despertando sonhos, curiosidade e o desejo de aprender.



PARCEIROS E APOIADORES EM 2024

ambev voa



BEJA
INSTITUTO



CAIXA



FCMCA



Localiza&co



MAHLE



MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO



DEMONSTRATIVO FINANCEIRO

Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2024	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
Técnicas Construtivas - n.º 892115/2019	Economia Criativa	2019	2024	R\$ 546.677,60	-	100%	-
Synapse Laranjeiras	Educação	2020	2023	R\$ 3.799.516,88		-	100%
Projeto Synapse 20578 - FBB	Educação	2021	2024	R\$ 482.513,34			100%
Jiro - n.º 898821/2020	Economia Criativa e Educação	2020	2024	R\$ 1.534.000,00		100%	
Jiro Fase 2 - n.º 919068/2021	Economia Criativa e Educação	2021	2023	R\$ 850.000,00		100%	
Synapse Educação Infantil & Synapse o-TAG - nº 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%
Romanceiros do Itanhy Infantil - Tem Uma História no meu Desenho	Educação	2024	2025	R\$ 100.000,00	R\$ 100.000,00		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\$ 368.676,80			100%
Cria Matchfunding	Saúde	2022	2026	R\$ 4.213.384,00	R\$ 935.000,00		100%
Alavancagem Jiro -Jornadas Integradas por Rotas Originais	Economia Criativa e Educação	2022	2025	R\$ 280.000,00	R\$ 45.000,00		100%
Jiro	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 250.000,00	R\$ 250.000,00		100%
Macete N.º 935368/2022	Economia Criativa e Educação	2022	2024	R\$ 500.000,00		100%	
Animação e Motion Graphics	Economia Criativa e Educação	2023	2024	R\$ 350.000,00			100%
Arte Naturalista Ceará	Economia Criativa	2023	2025	R\$ 399.200,00			100%
Artes Visuais	Economia Criativa	2023	2024	R\$ 207.750,00			100%
Cloc - Jogos Digitais	Economia Criativa	2023	2024	R\$ 333.723,00			100%
Cria 2024	Saúde	2023	2024	R\$ 391.101,00			100%
Cultura em Foco	Economia Criativa	2024	2024	R\$ 100.000,00	R\$ 100.000,0		100%
EdMond Ceará	Economia Criativa e Educação	2023	2025	R\$ 732.935,61			100%
MMG - Mangrove Motion Graphics	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 292.600,00	R\$ 292.600,00		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\$ 2.129.670,28	50%	50%
Segurança Alimentar nas Escolas (Nham -fase 4)	Saúde	2024	2025	R\$ 270.771,90	R\$ 270.771,90		

Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2024	Fonte de Recursos	
						Público	Privado
Segurança Alimentar nas Escolas (Nham -Fase 3)	Saúde	2023	2024	R\$ 413.000,00			100%
Synapse Educação Infantil -Fase 4	Educação	2023	2024	R\$ 262.500,00			100%
Oficina de Negócios	Economia Criativa e Educação	2023	2024	R\$ 273.339,50			100%
Siri	Educação	2023	2024	R\$ 312.800,00			100%
Synapse Educação Infantil Laranjeiras-SE	Educação	2023	2023	R\$ 216.000,00			100%
Arte Naturalista Laranjeiras-SE	Economia Criativa	2024	2026	R\$ 220.150,00	R\$ 117.954,94		
Arte Naturalista	Economia Criativa	2024	2025	R\$ 122.500,00	R\$ 122.500,00		
Cultura em Foco	Economia Criativa	2024	2024	R\$ 100.000,00	R\$ 75.000,00		
Cloc Novos Negócios	Economia Criativa	2024	2025	R\$ 209.531,76	R\$ 209.531,76		
Cria	Saúde	2024	2025	R\$ 263.637,67	R\$ 263.637,67		
Ed Mundo/CE - Fase II	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 124.400,00	R\$ 130.520,00		
Macete	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 288.769,60	R\$ 288.769,60		
Ma Nham Educação Alimentar	Saúde	2024	2025		R\$ 124.538,75		
Oficina de Negócios - Fase 3	Economia Criativa	2024	2025	R\$ 299.840,80	R\$ 299.840,80		
Uru Uru	Economia Criativa	2024	2025	R\$ 200.000,00	R\$ 160.000,00		

CONTRATO DE GESTÃO							
Título	Área do Conhecimento	Período de Contrato		Valor Contratado	Valor Recebido em 2023	Fonte de Recursos	
PROJETOS						Público	Privado
Contrato de Gestão 01/2021	P&D	2021	2026	R\$ 2.993.935,20	R\$ 614.256,00	100%	-
DOAÇÕES							
Pessoa Física e Jurídica	-	2024		-	R\$ 2.602.261,00	-	-
SERVIÇOS							
Ed Mundo BA	Economia Criativa e Educação	2024	2024	R\$ 100.000,00	R\$ 100.000,00		100%
Ed Mundo MG	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 725.865,02	R\$ 702.422,18		100%
Contrato 01/2024 Sedetec x THP	Economia Criativa e Educação	2024	2025	R\$ 112.500,00	R\$ 90.000,00	100%	
Zro Sebrae x THP	Economia Criativa	2024	2026	R\$ 2.648.460,00			

As demonstrações financeiras referentes ao exercício findo em 31 de dezembro de 2024 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*

