

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO – PROPPI
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO – AGIR
COORDENAÇÃO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS SOCIAIS

EDITAL DE CHAMAMENTO E REGISTRO DE EXPERIÊNCIAS DE TECNOLOGIA SOCIAL

AGIR/PROPPI N. 02/2022

A Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PROPPI) e a Agência de Inovação (AGIR) da Universidade Federal Fluminense (UFF) tornam público o presente Edital de Chamamento e Registro de Experiências de Tecnologia Social, e convidam docentes, técnicos-administrativos e/ou alunos a apresentarem, nos termos do presente Edital, experiências de tecnologia social desenvolvidas no âmbito da UFF, visando o mapeamento e a documentação das experiências de tecnologia social da Universidade Federal Fluminense e publicação do Catálogo de Tecnologias Sociais 2022. Além disso, em decorrência do cenário provocado pela pandemia do COVID-19, o edital também visa contemplar experiências de tecnologia social elaboradas para o enfrentamento do COVID-19 e que estejam de acordo com os itens abaixo.

1. OBJETIVO

O presente Edital tem como objetivo identificar, mapear e documentar as experiências de tecnologia social desenvolvidas pela Universidade Federal Fluminense e divulgá-las em seu Catálogo de Tecnologias Sociais 2022.

O mapeamento, documentação e divulgação das informações busca dar visibilidade às experiências de tecnologia social desenvolvidas pela UFF, produzir registro e criar memória a partir das iniciativas registradas, dar publicidade às experiências, além de permitir que os produtos, processos, metodologias, serviços e técnicas mapeadas, possam ser objeto de reaplicação e intercâmbio.

Este Edital também tem como objetivo reunir experiências de tecnologia social e/ou inovações para o desenvolvimento social e enfrentamento do COVID-19 – em curso, em fase piloto ou já finalizadas – desenvolvidas pela Universidade por meio dos seus docentes, estudantes ou técnicos-administrativos no âmbito de projetos de ensino, pesquisa, extensão e/ou inovação.

As experiências selecionadas por meio do presente Edital se somarão àquelas já catalogadas e integrarão o Catálogo de Tecnologias Sociais 2022. As experiências que constam nas publicações anteriores e tiveram mudanças no desenvolvimento não devem realizar uma nova submissão e serão contactadas por e-mail para atualização das informações.

O Catálogo de Tecnologias Sociais da Universidade Federal Fluminense teve sua 1ª Edição lançada em 2017 como produto do Edital de Chamamento e Registro de Experiências de Tecnologia Social, lançado em abril de 2017. Atualmente o catálogo possui quatro edições, todas disponíveis no link: http://tecnologiasocial.uff.br/?page_id=5764.

2. SOBRE AS EXPERIÊNCIAS

Para os objetivos do presente Edital, são consideradas experiências de tecnologia social os produtos, processos, metodologias, serviços e/ou técnicas replicáveis, construídas e desenvolvidas por docentes, técnicos-administrativos e/ou alunos da UFF, em interação com a comunidade e/ou público alvo interessado, e que representem soluções inovadoras voltadas para a transformação, desenvolvimento e/ou inclusão social.

As experiências podem ser fruto de projetos de ensino, pesquisa, extensão e/ou inovação e devem responder a demandas de áreas como: educação, energia, alimentação, cidadania, acesso à justiça, memória, geração de renda, habitação, saúde, recursos hídricos, meio ambiente, segurança, políticas públicas, dentre outras.

Em virtude da pandemia, diversas experiências foram desenvolvidas visando atender a urgência de enfrentamento ao COVID-19. Visto isso, este edital também tem como objetivo catalogar experiências de tecnologia social que sejam produtos, processos, metodologias, serviços e/ou técnicas replicáveis, construídas e desenvolvidas por docentes, técnicos-administrativos e/ou alunos da UFF, que estejam relacionados aos desafios criados pela pandemia do COVID-19.

É desejável que as experiências apresentem – pelo menos – 3 (três) dos seguintes valores abaixo mencionados:

- 1) Responde a um problema social (a experiência responde a um problema e/ou demanda social, preferencialmente desenvolvida considerando o saber local e/ou da comunidade para a sua realização);
- 2) Replicabilidade (possibilidade da experiência ser adaptada à outros contextos semelhantes e, por sua vez, replicada);
- 3) Sustentabilidade Econômica (a experiência possibilita, com ou sem a produção de renda, o desenvolvimento de ferramentas que viabilizam a organização econômica local e a distribuição equilibrada das riquezas produzidas);
- 4) Sustentabilidade Ambiental (a experiência possibilita ferramentas que viabilizam a manutenção e preservação dos recursos naturais);
- 5) Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores e/ou público alvo interessado, estimulando a autonomia, a administração dos seus processos e recursos e a tomada de decisão);

- 6) Baixo custo (a experiência proposta é viável com poucos recursos);
- 7) Interdisciplinariedade/Intersetorialidade (a experiência articula saberes de duas ou mais disciplinas e/ou campos de conhecimento);
- 8) Acessibilidade (a experiência promove acessibilidade em diversos âmbitos);
- 9) Outros.

3. FASES DO MAPEAMENTO E CATALOGAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS

O mapeamento das experiências de tecnologia social será realizado em cinco fases, assim definidas:

Fase I – Recebimento dos formulários, análise e validação das experiências

- *Recebimento dos formulários*
- *Análise das informações coletadas pela Equipe da Coordenação de Inovação e Tecnologias Sociais e validação das experiências*
- *Resultado preliminar*

Fase II – Entrevista com as experiências

- *Coleta, junto aos responsáveis das experiências validadas na Fase I, de informações complementares (documentos, publicações, fotos, material didático, vídeos, etc.)*
- *Entrevista online ou presencial com os coordenadores, responsáveis e/ou participantes*

Fase III - Análise das informações complementares e resultado final

- *Análise das informações complementares (documentos, publicações, fotos, material didático, vídeos, etc.)*
- *Resultado final*

Fase IV – Redação e catalogação

- *Registro das informações das experiências mapeadas, catalogação e divulgação das informações*

Fase V – Lançamento

- *Lançamento do Catálogo de Tecnologias Sociais 2022*

4. CRITÉRIOS DE VALIDAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS

A validação das experiências ficará a cargo da Coordenação de Inovação e Tecnologias Sociais da UFF (AGIR). Para a validação das experiências, serão considerados os seguintes critérios:

1. A experiência considerou o saber da comunidade e/ou do público alvo interessado (saber local) para a sua concepção ou foi desenvolvida a partir de uma demanda social.
2. Foi realizada pela UFF ou contou com a sua participação para a concepção/desenvolvimento.
3. Reúne pelo menos 3 valores/características apontadas no formulário de inscrição.
4. Apresentou formulário de inscrição devidamente preenchido.
5. Forneceu informações complementares, quando solicitado.

5. ENVIO DAS INFORMAÇÕES

A submissão das informações das experiências para avaliação do presente Edital deve ser realizada exclusivamente por meio do preenchimento do formulário online (<https://forms.gle/ZEk3fZhmcWeaZPgm6>), também disponível em anexo para conhecimento dos interessados (ANEXO I – Formulário de Registro), em data estabelecida no cronograma deste Edital.

As experiências que constam em edições anteriores serão contactadas por email e receberão um formulário para atualização das informações.

6. CRONOGRAMA

Atividade	Data
Lançamento do Edital	08/06/2022
Recebimento de formulários por meio de preenchimento online (Anexo I)	Até 10/07/2022
Análise e validação das informações	Até 31/07/2022
Divulgação do resultado preliminar	02/08/2022
Entrevista com as experiências para o recebimento de informações complementares	Até 31/08/2022
Divulgação do resultado final	23/09/2022
Redação e catalogação das experiências	Até 25/11/2022
Lançamento do Catálogo de Tecnologias Sociais 2022	07/12/2022

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

Informações complementares ou dúvidas acerca do presente Edital podem ser encaminhadas para tecnologiasocial.uff@gmail.com.

Para saber mais sobre tecnologia social e informações complementares para submissão das experiências acesse nosso site <http://tecnologiasocial.uff.br> e Instagram <https://www.instagram.com/tecnologiasocial.uff/>

Niterói, 08 de junho de 2022

Coordenação de Inovação e Tecnologias Sociais
Agência de Inovação – AGIR
PROPPi

Ricardo Henriques Leal
Diretor da Agência de Inovação – AGIR/PROPPi

ANEXO I – FORMULÁRIO DE REGISTRO

Prezado(a) Coordenador(a),

O formulário abaixo integra o Edital de Chamamento e Registro de Experiências de Tecnologia Social (AGIR/PROPI N. 02/2022), que tem como objetivo o mapeamento e a documentação das experiências de tecnologia social da Universidade Federal Fluminense e publicação do Catálogo de Tecnologias Sociais 2022.

Em decorrência do cenário provocado pela pandemia do COVID-19, o edital também visa contemplar experiências de tecnologia social elaboradas para o enfrentamento do COVID-19 e que estejam de acordo com os itens do Edital.

O formulário está dividido em 5 Partes. O tempo de preenchimento pode variar de 30 a 40 minutos. Leia atentamente todas as perguntas antes de responder.

IMPORTANTE:

- Recomendamos que responda as questões em um arquivo de Word ou outro editor de texto antes de responder diretamente no formulário;

- As experiências que constam em edições anteriores do Catálogo de Tecnologias Sociais não devem responder a este formulário. Serão contactadas por email e receberão um formulário específico para atualização das informações.

Em caso de dúvidas, você pode entrar em contato conosco pelo e-mail tecnologiasocial.uff@gmail.com

Para saber mais sobre nosso trabalho, acesse nosso site <http://tecnologiasocial.uff.br> e Instagram <https://www.instagram.com/tecnologiasocial.uff/>

PARTE I – Identificação geral

1. Nome do coordenador da experiência:
2. Natureza do coordenador da experiência (assinale a opção que se aplicar):
 - Docente. Departamento/Unidade (por extenso): _____
 - Técnico-Administrativo. _____ Órgão/Lotação _____ (por extenso): _____
 - Aluno. Curso: _____
 - Outros: _____
3. Telefones: (com DDD): _____
4. Link do lattes: _____
5. Email: _____

Vice-coordenação:

1. Nome do vice coordenador da experiência:
2. Natureza do vice coordenador da experiência (assinale a opção que se aplicar):
 - Docente. Departamento/Unidade (por extenso): _____
 - Técnico-Administrativo. Orgão/Lotação _____ (por extenso): _____
 - Aluno. Curso: _____
 - Outros: _____
3. Telefones: (com DDD): _____
4. Email: _____
5. Link do lattes: _____

Equipe:

1. Nome e email dos integrantes da equipe: _____

PARTE II – Dados sobre a experiência

1. Título da experiência:
2. Site e/ou mídias sociais, se possuir:
3. Assinale a área cuja experiência busca apresentar solução (marque as opções que se aplicarem):
 - Acesso à Justiça
 - Alimentação
 - Cidadania
 - Comunicação
 - Cultura
 - Direito
 - Divulgação científica
 - Economia solidária
 - Educação
 - Empreendedorismo
 - Energia
 - Geração de renda
 - Habitação
 - Inclusão social
 - Letramento científico
 - Meio Ambiente
 - Memória
 - Políticas Públicas
 - Recursos Hídricos
 - Saúde
 - Segurança
 - Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)

- Outra. Qual? _____
4. Resumo da experiência:
 5. Objetivo:
 6. Metodologia (Explique como se desenvolve a experiência, de modo a destacar o seu método)
 7. Qual é o problema que a experiência pretende responder (caracterização do problema)?
 8. Natureza da experiência (se produto, processo, metodologia, serviço ou técnica):
 - Produto
 - Processo
 - Metodologia
 - Serviço
 - Técnica
 - Outro: _____
 9. Local onde a experiência é/foi implementada/desenvolvida:
 10. Data de início:
 11. Data de fim (no caso das já finalizadas):
 12. Público-alvo (quem são eles e o número aproximado de público atingido):
 13. A experiência contou em alguma medida com a participação e/ou engajamento do público alvo interessado para a sua concepção e/ou desenvolvimento?
 14. Há parcerias estabelecidas? Caso sim, explique. (Indicar outros parceiros que também foram responsáveis pela criação/desenvolvimento da experiência):
 15. A experiência obteve recursos? Caso sim, indique os recursos e instituição financiadora/patrocinadora. (Exemplo: Bolsa de Iniciação Científica, Recursos de Custeio e Capital, etc.)
 16. Quais os impactos e/ou efeitos que essa experiência produz?
 17. A pandemia do COVID-19 impactou o desenvolvimento das atividades da experiência? Caso sim, explique.

PARTE III – Características/Valores

Dentre as/os características/valores abaixo apontadas, **indique pelo menos 3 (três)** que julga estarem presentes na experiência de tecnologia social inscrita. Justifique sua escolha para cada item/valores assinalado (item obrigatório)

1. Responde a um problema social (a experiência responde a um problema e/ou demanda social, preferencialmente desenvolvida considerando o saber local e/ou da comunidade para a sua realização)
Justifique:
2. Reaplicabilidade (possibilidade da experiência ser adaptada à outros contextos semelhantes e, por sua vez, aplicada)
Justifique:

3. Sustentabilidade econômica (a experiência possibilita, com ou sem a produção de renda, o desenvolvimento de ferramentas que viabilizam a organização econômica local e a distribuição equilibrada das riquezas produzidas):

Justifique:

4. Sustentabilidade ambiental (a experiência possibilita ferramentas que viabilizam a manutenção e preservação dos recursos naturais);

Justifique:

5. Baixo custo (a experiência proposta é viável com poucos recursos);

Justifique:

6. Interdisciplinariedade/Intersetorialidade (a experiência articula saberes de duas ou mais disciplinas e/ou campos de conhecimento).

Justificativa:

7. Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores e/ou público alvo interessado, estimulando a autonomia, a administração dos seus processos e recursos e a tomada de decisão);

Justifique:

8. Acessibilidade (a experiência promove acessibilidade em diversos âmbitos)

9. Outro:

Justifique:

10. As experiências presentes no atual Catálogo de Tecnologias Sociais estão distribuídas em 9 grupos. Indique em qual(is) das categorias abaixo sua experiência pode ser incluída.

Metodologias e ferramentas didáticas inovadoras (metodologias e/ou produtos inovadores e criativos voltados para o aprimoramento do ensino e aprendizagem)

Jogos (jogos que tornam o ensino e aprendizagem mais atraentes e criativos)

Valorização e preservação da memória cultural (iniciativas voltadas para a preservação da memória, cultura e ancestralidade)

Geração de renda (aprimora processos que resultam na geração de renda e na autonomia econômica dos envolvidos)

Acesso a direitos e cidadania (reconhecimento de direitos de cidadania de populações tradicionais, assim como para a promoção de direitos sociais e difusos)

Inovação e saúde (propõe melhorias ou oferece serviços na área da saúde de forma inovadora)

Formação de recursos humanos e intervenção social (iniciativas de formação e metodologias inovadoras voltadas para intervenção social)

Redes e políticas públicas (articulação de redes formadas por agências públicas e por atores sociais interessados)

Popularização e democratização da ciência e da tecnologia (divulgação da ciência em diferentes áreas do saber)

- Experiências piloto (encontram-se em fase inicial de desenvolvimento)
- Outro: _____

PARTE IV – Avaliação

1. Na sua opinião e segundo os dados descritos, o que faz dessa experiência uma Tecnologia Social?
2. Essa experiência pode ser considerada uma inovação? Por quê?
3. Avalie, em poucas palavras, a experiência descrita, apontando seus pontos positivos e fragilidades:

PARTE V – Anexo

Faça o upload de dados adicionais caso julgue necessário (publicações, fotos, vídeos, material didático, etc.).

Se julgar necessário, acrescente aqui comentários adicionais sobre a experiência.

Obrigado pela participação!

Coordenação de Inovação e Tecnologias Sociais
Agência de Inovação – AGIR
PROPP/UFF