

INPUTS

Conhecimento

Nossa experiência, tecnologias sociais e descobertas.

Pessoas

Time de pessoas experientes no desenvolvimento de iniciativas de impacto.

Ecossistema

Nossas redes, parceiros, empresas, financiadores, organizações dos territórios, os próprios territórios, governos, etc.

ATIVIDADES

INOVAÇÃO

Educação STEAM

Desenvolver iniciativas de educação STEAM com foco em juventudes, transformá-las em tecnologias sociais e criar um ecossistema que fomenta e implementa iniciativas de educação STEAM em todo o país de forma descentralizada.

Inovação Social

Incentivar os territórios a propor soluções de desenvolvimento local, com foco em desenvolvimento social, econômico, participação social e política para o acesso à espaços de poder.

Inclusão Digital

Desenvolver iniciativas de inclusão sociodigital para pessoas de todas as idades, transformá-las em tecnologias sociais e criar um ecossistema que fomenta e implementa iniciativas de inclusão social e digital em todo o país de forma descentralizada.

ECOSSISTEMA

Financiamento e Recursos

Mobilizar recursos de fontes diversificadas, do setor público e privado, para financiar as estratégias de “Inovação”, incluindo ainda o compartilhamento das estratégias com o ecossistema.

Incidência em Políticas Públicas

Desenhar e apoiar iniciativas e estratégias de incidência em políticas públicas de direitos digitais, educação em ciência e tecnologia, além daquelas transversais: juventude, etnia e gênero.

RESULTADOS

CURTO PRAZO

Iniciativas de educação STEAM testadas com sucesso, aprimoradas e documentadas como tecnologia social.

Iniciativas criadas pelos territórios em desenvolvimento, com impacto positivo reportados, lideranças em desenvolvimento de capacidade empreendedora e de participação social.

Iniciativas de inclusão sociodigital testadas com sucesso, aprimoradas e documentadas como tecnologia social.

Recursos públicos e privados mobilizados por meio de leis de incentivo fiscal, com gestão e prestação de contas realizadas com sucesso, além da documentação do conhecimento da mobilização de recursos.

Monitoramento e assessoramento às comissões nas esferas estaduais e federais de educação, ciência e tecnologia.

LONGO PRAZO

Organizações de todo o país capacitadas e implementando nossas tecnologias sociais de educação STEAM e Inclusão Sociodigital.

Lideranças periféricas empreendendo iniciativas de impacto, desenvolvendo territórios, e acessando espaços de participação social e política.

Organizações do ecossistema mobilizando recursos públicos e privados por meio de leis de incentivo para financiar a implementação das tecnologias sociais.

Poderees executivos estaduais e federais implementando políticas públicas considerando o aumento no investimento da educação em ciência e tecnologia, além de iniciativas afirmativas considerando gênero e raça.

IMPACTO

Tecnologias digitais e a Internet são acessíveis para todos.

Todos os cidadãos são capazes de transformar seus territórios e participar de espaços de poder.