

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: PHILIPÊ ÁVILA TEIXEIRA DOS SANTOS

TÍTULO: DESIGN E TECNOLOGIAS SOCIAIS APLICADOS À GESTÃO SOCIAL E POLÍTICAS PÚBLICAS

AUTORES: NADJA MARIA MOURÃO, PHILIPÊ ÁVILA TEIXEIRA DOS SANTOS, NADJA MARIA MOURÃO, RODOLFO NAZARETH JUNQUEIRA FONSECA, PHILIPÊ ÁVILA TEIXEIRA DOS SANTOS, RITA DE CASTRO ENGLER, IVY FRANCIELLE HIGINO MARTINS, FLÁVIA NEVES DE OLIVEIRA CASTRO, FERNANDA CILENE MOREIRA DE MEIRA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: TECNOLOGIA SOCIAL, POLITICAS PUBLICAS, GESTÃO SOCIAL

RESUMO

Esta pesquisa busca dar continuidade ao estudo da viabilidade de tecnologias sociais como políticas públicas a partir da experiência da pesquisa de mesmo nome aprovada no Edital da UEMG PAPq, 2016, interdisciplinar, entre a Escola de Design e a FPP/UEMG. Analisa-se a viabilidade técnica, social e política da Tecnologia Social "Livrário" a partir de técnicas de monitoramento, avaliação de projetos e políticas públicas. A pesquisa é qualitativa, fundamentada no design social e em técnicas de gestão, monitoramento e avaliação de projetos e políticas públicas. O método de investigação adotado é o estudo de caso, por meio de acompanhamento das atividades do Livrário, como objeto de estudo. Em resultados parciais, foram identificados elementos que incentivam ao desenvolvimento da proposta como políticas públicas: o material utilizado é de baixo custo e fácil reprodução; a proposta metodológica do Livrário é acessível a qualquer pessoa ou instituição; o aplicativo gratuito do Livrário contribui para o aprendizado da Libras; há um interesse das instituições de ensino em desenvolverem as oficinas com o uso do jogo físico; a tecnologia social pode se replicada em qualquer comunidade do território brasileiro e por qualquer instituição de ensino; há possibilidades da geração de novos suportes (no momento se desenvolve o Livrário da Matemática); permite superação das dificuldades da comunicação e possibilita a divulgação e aprendizado de Libras. A versão do Livrário em aplicativo para tecnologias móveis, adaptado a partir do jogo físico, permite também o jogo por um único jogador e o manuseio das tecnologias digitais confere acesso a um universo ilimitado de saberes e informações. O estudo encontra-se em análise, os dados quantitativos ainda não podem ser divulgados para não interferir nos resultados finais. Contudo, pode-se afirmar que o Livrário é um instrumento acadêmico de inclusão social que pode contribuir na argumentação da Libras para as políticas públicas no ensino.