

EDITAL FAPEMIG INOVAÇÃO SOCIAL 23/2010

PARCERIA FAPEMIG-PLUG MINAS

PESQUISAS NA ÁREA DE COMUNIDADE DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO PARA O PROTAGONISMO JUVENIL

A Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG, considerando as Leis de Inovação, Federal nº 10.973/2004 e Mineira nº 17.348/2008, as quais “dispõem sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo”, e atendendo à orientação programática da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior – SECTES, por orientações estratégicas do Sistema Mineiro de Inovação, observadas as diretrizes de políticas emanadas do Conselho Estadual de Ciência e Tecnologia – CONECIT, e de seu Conselho Curador e em parceria com a Secretaria de Estado de Cultura, através do Projeto Estruturador Centro da Juventude de Minas Gerais– Plug Minas, torna público o presente Edital e convida as Entidades Científicas, Tecnológicas e de Inovação – ECTIs, sediadas no Estado de Minas Gerais e cadastradas junto à FAPEMIG, a apresentarem propostas para obtenção de apoio financeiro para o desenvolvimento de projetos em conformidade com o que estabelece o presente Edital.

1 OBJETIVO

Financiar projetos de pesquisa que versem sobre aspectos da Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil, relacionados às linhas temáticas e pesquisas prioritárias descritas no item 2.

1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.1.1 Estudar aspectos da Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil, permitindo aprimorar o papel do Plug Minas na criação de oportunidades de desenvolvimento integral dos jovens mineiros, propiciando sua inserção econômica, social e política, na disseminação da cultura digital por esses jovens e na gestão da comunidade do conhecimento e inovação para o Protagonismo Juvenil.

1.1.2 Estruturar processo de pesquisa e desenvolvimento em parceria com ECTIs localizadas no Estado de Minas Gerais.

2 LINHAS TEMÁTICAS

O presente Edital destina-se a apoiar propostas que se enquadrem nas linhas temáticas a seguir.

2.1 Linha Temática 1 – Educação, Cultura Digital e Juventude

2.1.1 Configuração e perfis das Juventudes no cenário contemporâneo.

2.1.2 Cultura digital e processos de aprendizagem.

2.1.3 Ferramentas de rede social e produção de conhecimento.

2.1.4 Juventudes, participação política e mobilização social.

2.2 Linha Temática 2 – Gestão Social

2.2.1 Pesquisa do Modelo de Gestão da Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil.

2.2.2 Gestão intersetorial na implementação de políticas públicas.

2.3 O detalhamento das linhas temáticas e os objetivos esperados com as propostas de pesquisa se encontram no Anexo I.

3 NÚMERO DE PROPOSTAS E PRAZOS

3.1 O número de propostas a se contratar está condicionado ao limite dos recursos disponíveis neste Edital.

3.2 O prazo de execução de cada proposta contratada é de até doze meses, contados a partir da data do Termo de Outorga Eletrônico – TO@, cujo extrato será publicado no Diário Oficial do Estado de Minas Gerais.

4 PROPOSTAS ELEGÍVEIS

4.1 São consideradas elegíveis as propostas de ECTIs, sediadas no Estado de Minas Gerais e cadastradas junto à FAPEMIG, que atendam uma das linhas temáticas definidas no item 2.

4.2 Propostas que envolvam mais de uma instituição devem:

4.2.1 definir a instituição proponente, que firmará o Termo de Outorga Eletrônico – TO@ com a FAPEMIG, se tornando responsável pelas instituições parceiras e por toda a proposta, durante o prazo de sua execução nos termos do subitem 3.2, desde o recebimento dos recursos financeiros até a prestação de contas;

4.2.2 definir as atribuições e contrapartidas de cada instituição;

4.2.3 estabelecer a política de propriedade intelectual comum e de partição de benefícios, quando for o caso;

4.2.4 ter indicação do responsável pela execução da proposta e apresentar um termo de compromisso, assinado pela direção superior, confirmando sua participação e a aceitação de seu papel na parceria.

4.4 Cada coordenador só poderá apresentar e ser responsável por uma proposta.

5 RECURSOS FINANCEIROS

5.1 Os recursos alocados, para financiamento do presente Edital, serão da ordem de R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais), sendo R\$ 250.000,00 (duzentos e cinquenta mil reais) provenientes do Plug Minas e R\$ 250.000,00 (duzentos e cinquenta mil reais) da FAPEMIG.

5.2 As despesas decorrentes deste Edital correrão às contas das dotações orçamentárias da FAPEMIG, a seguir relacionadas, ou pelas que as sucederem:

2071.19.571.043.4083.0001.442042.1.101
2071.19.571.043.4083.0001.444042.1.101
2071.19.571.043.4083.0001.445042.1.101
2071.19.571.043.4083.0001.449020.1.101
2071.19.573.259.4626.0001.442042.0.101
2071.19.573.259.4626.0001.444042.0.101
2071.19.573.259.4626.0001.445042.0.101
2071.19.573.259.4626.0001.449020.0.101

5.3 A proponente deverá, obrigatoriamente, indicar uma instituição Gestora cadastrada junto à FAPEMIG, para gerenciamento dos recursos a serem liberados para a proposta aprovada. A inexistência deste dado impedirá o encaminhamento da proposta por meio eletrônico.

5.4 Constitui fator impeditivo ao julgamento e à liberação do apoio financeiro a existência de inadimplência ou pendências de natureza financeira ou técnica do Coordenador, da Proponente e/ou da instituição Gestora.

6 ITENS FINANCIÁVEIS

6.1 Serão financiados, desde que compatíveis com o objetivo do presente Edital, com o Manual da FAPEMIG e devidamente justificados e comprovados, os seguintes itens de despesa:

6.1.1 equipamentos e material permanente;

6.1.2 material de consumo;

6.1.3 serviços de terceiros (consultoria limitada a 20% do total solicitado);

6.1.4 *software* voltado para a área de desenvolvimento de sistemas;

6.1.5 manutenção de equipamentos;

6.1.6 passagens e diárias de hospedagem, conforme valores previamente validados pela FAPEMIG e Plug Minas;

6.1.7 bolsas, até o limite de duas bolsas por projeto, nas modalidades de Iniciação Científica e Tecnológica – BIC, Gestão em Ciência e Tecnologia – BGCT, Pós doutorado – PD e Especialista Visitante – EV;

6.1.8 manutenção de equipamentos e de material permanente, exceto automóvel;

6.1.9 despesas acessórias de importação;

6.1.10 despesas operacionais.

6.2 Neste Edital, desde que devidamente justificado, comprovado e pertinente com o objetivo da proposta de projeto, será permitido, excepcionalmente, o financiamento dos itens listados a seguir:

6.2.1 passagens e diárias para participação nas reuniões previstas;

6.2.2 aluguel de equipamentos;

6.2.3 material de escritório.

7 PROPOSTAS

7.1 As propostas devem ser apresentadas sob a forma de projeto de pesquisa, e submetidas, obrigatoriamente, em versão eletrônica.

7.2 A proposta deverá ser preenchida no aplicativo AgilFap, clicando em www.fapemig.br/agilfap e deverá conter as seguintes informações:

7.2.1 Formulário Eletrônico do AgilFap, devidamente preenchido;

7.2.2 detalhamento, listado no formulário eletrônico, de todos os recursos necessários e financiáveis para a execução da proposta, inclusive despesas operacionais e mensalidades de bolsas, entre outros. A não observância deste procedimento implicará no não financiamento dos itens, sendo, os itens não informados, automaticamente considerados pela FAPEMIG, como contrapartida da proponente. Não serão considerados os itens e/ou justificativas, dos recursos necessários, apresentados exclusivamente no corpo da proposta;

7.2.3 arquivo eletrônico com a proposta de financiamento contendo: título; objetivo; justificativa; metodologia de trabalho, cronograma de atividades a serem desenvolvidas, indicando as fases ou etapas do projeto e o detalhamento das atividades de cada membro da equipe; instalações e equipamentos existentes ou a serem utilizados para a execução das atividades previstas; identificação dos itens que integrarão a contrapartida proposta, quando for o caso, e o valor; resultados e impactos esperados que atendam aos objetivos deste Edital e, ainda, possíveis benefícios à sociedade;

7.2.3.1 no caso deste Edital deve ser informada, também, a linha temática a qual o projeto se destina e como este se alinha à mesma.

7.2.4 arquivo eletrônico contendo documento definindo a forma de cooperação estabelecida entre as instituições/entidades e empresas partícipes do projeto, se houver;

7.2.5 arquivo eletrônico com o(s) plano(s) de trabalho(s) proposto(s) para o(s) bolsista(s), quando couber;

7.3 Os documentos citados nos subitens de 7.2.2 a 7.2.5 deverão ser encaminhados em arquivo a ser anexado ao formulário eletrônico no próprio sistema.

7.4 O coordenador e todos os integrantes do projeto devem possuir currículo na Plataforma Lattes do CNPq e estar adimplentes, técnica e financeiramente, com a FAPEMIG.

7.5 No momento de submissão das propostas, as instituições proponentes e gestoras deverão estar cadastradas na FAPEMIG. A relação das instituições e gestoras credenciadas encontra-se na página da FAPEMIG, no endereço www.fapemig.br/cadastro. Todas as instituições que tiverem propostas aprovadas deverão atualizar seu credenciamento na FAPEMIG até dez dias

corridos da publicação dos resultados, sob pena de desclassificação das propostas.

8 SELEÇÃO E JULGAMENTO

8.1 As propostas serão analisadas em três etapas.

8.1.1 Enquadramento: as propostas submetidas serão analisadas pelo corpo técnico da FAPEMIG para verificar se atendem aos termos do presente edital. Esta etapa é eliminatória.

8.1.2 Mérito: cada proposta enquadrada será analisada quanto ao mérito técnico, científico, relevância, estruturação e adequação metodológica, orçamento e qualificação da equipe e classificadas em ordem de prioridade. As propostas que obtiverem pelo menos 70% (setenta por cento) da pontuação máxima, por item, serão classificadas.

8.1.3 Homologação: as propostas recomendadas e classificadas na etapa anterior serão homologadas pela Direção da FAPEMIG e a do Plug Minas.

8.2 Os critérios de julgamento das propostas apresentadas para obtenção de apoio são:

8.2.1 consistência, mérito e viabilidade do conteúdo da proposta;

8.2.2 originalidade e/ou relevância da pesquisa;

8.2.3 justificativa fundamentada para o apoio solicitado;

8.2.4 competência e experiência prévia, na área do projeto de inovação, do coordenador da proposta;

8.2.5 qualificação da equipe para execução da proposta;

8.2.6 plano de trabalho do(s) bolsista(s);

8.2.7 viabilidade de execução do projeto e do(s) plano(s) de trabalho;

8.2.8 adequação dos aparelhos, equipamentos e espaço físico disponíveis para o funcionamento e operacionalização efetiva da proposta;

8.2.9 adequação do orçamento proposto aos objetivos do projeto;

8.2.10 cronograma físico-financeiro e indicadores de progresso no projeto;

8.2.11 contrapartidas financeiras e econômicas, quando for o caso;

8.2.12 estrutura de P&D da ECTI;

8.2.13 estrutura de acompanhamento do projeto;

8.2.14 viabilidade da utilização dos resultados do projeto pelo Plug Minas.

9 ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

9.1 A FAPEMIG e o Plug Minas se reservam o direito de, a qualquer tempo, acompanhar o desenvolvimento das atividades e, após a conclusão dos trabalhos, verificar o cumprimento das condições fixadas nos TO@s.

- 9.2** A FAPEMIG e o Plug Minas adotarão instrumentos de acompanhamento e avaliação final dos projetos com base nos critérios descritos a seguir:
- 9.2.1** cumprimento dos objetivos propostos e apresentação dos produtos descritos na apresentação da proposta;
- 9.2.2** impactos diretos e indiretos gerados pela proposta, inclusive na contribuição para formação de recursos humanos;
- 9.2.3** contribuição para difusão de tecnologia/informação.

10 DIREITO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL E DE EQUIPAMENTOS

- 10.1** Os direitos relativos à propriedade intelectual porventura resultante da proposta desenvolvida com o apoio da FAPEMIG e do Plug Minas serão objeto de ajustes nos termos da legislação específica sobre a propriedade intelectual – Lei nº 9279/96 (Lei de Propriedade Industrial), Lei nº 9609/98 (Lei de Programas de Computador), Lei nº 9610/98 (Lei de Direitos Autorais) e Decreto nº 2553/98 (que dispõe sobre a obrigatoriedade de premiação para inventores de instituições públicas) – e Deliberação nº 34/2008 da FAPEMIG, adequadas suas condições ao quanto aqui se ajusta e, relacionadas a esta matéria.
- 10.2** Os equipamentos adquiridos com os recursos provenientes do financiamento deste Edital são de propriedade da FAPEMIG e do Plug Minas.
- 10.3** A FAPEMIG e o Plug Minas poderão doar ou ceder, à Outorgada, os equipamentos adquiridos em decorrência deste Edital, mediante a figura jurídica da “doação sob encargo” ou outro instrumento equivalente.
- 10.4** A FAPEMIG e o Plug Minas poderão dar outra destinação aos equipamentos adquiridos com os recursos provenientes deste financiamento, diferentemente dos previstos neste Edital, no caso de a(s) parte(s) contratada(s) deixar(em) de cumprir o estabelecido no TO@.

11 DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

- 11.1** O resultado final da seleção das propostas será publicado no Diário Oficial do Estado de Minas Gerais, em forma de extrato e, na íntegra, incluindo a relação nominal dos projetos, na página da FAPEMIG, no endereço www.fapemig.br.
- 11.2** Eventuais recursos poderão ser interpostos junto ao Presidente da FAPEMIG, no prazo de cinco dias úteis, após a publicação do resultado.

12 CONTRATAÇÃO E LIBERAÇÃO DOS RECURSOS

- 12.1** A contratação dos apoios propiciados por este edital obedecerá à ordem de classificação e dar-se-á de acordo com a disponibilidade financeira, através da assinatura do TO@, que será firmado entre a FAPEMIG, a Proponente

legalmente constituída, a Gestora e o Coordenador, todos indicados na proposta nos termos deste Edital.

12.2 A liberação dos recursos far-se-á na forma estabelecida nos correspondentes TO@s, devendo o repasse financeiro se iniciar após sua assinatura pelos representantes das partes interessadas e posteriormente à publicação do seu extrato no Diário Oficial do Estado de Minas Gerais.

12.3 Serão definidas nos TO@s as formas, condições de participação, direitos e obrigações de cada um dos partícipes.

13 ORIENTAÇÕES GERAIS

13.1 Este Edital se submete no que couber, aos dispositivos legais e regulamentares vigentes e, ainda, em conformidade com o Manual da FAPEMIG.

13.2 O Manual da FAPEMIG, os formulários e as tabelas de diárias e de mensalidades de bolsas encontram-se disponíveis na página da FAPEMIG no endereço www.fapemig.br.

13.3 Todos os valores relativos às despesas no país deverão ser expressos em reais.

13.4 Não é permitida a contratação de pessoa física por um período superior a oitenta e nove dias, vedada a prorrogação. É vedado, também, o pagamento, a qualquer título, para servidor da administração pública, ou empregado de empresa pública ou de sociedade de economia mista, por serviços de consultoria ou assistência técnica.

13.5 Todos os itens necessários ao desenvolvimento da proposta deverão estar previstos, não sendo permitida alteração após sua submissão à FAPEMIG.

13.6 Os TO@s definirão as bases em que a FAPEMIG acompanhará e supervisionará tecnicamente a evolução da execução das atividades objeto deste Edital.

13.7 Decairá do direito de impugnar os termos deste Edital aquele que, tendo-o aceito sem objeção, venha a apontar, posteriormente, eventuais falhas ou imperfeições, hipótese em que sua comunicação não terá efeito de recurso.

13.8 Toda correspondência emitida, por qualquer das partes envolvidas, relativas às propostas e os seus respectivos processos deverá, obrigatoriamente, mencionar o seu código de identificação.

13.9 As partes contratadas se obrigam a prestar contas do valor financiado em épocas e condições previamente definidas no TO@.

13.10 Os profissionais prestadores de serviços técnicos especializados, consultores científicos, consultores *ad hoc*, bolsistas, membros de Comissão Especial de Julgamento e quaisquer outros profissionais e/ou entidades

envolvidas nas ações e atividades decorrentes deste Edital, deverão se obrigar, por escrito, à manutenção de sigilo sobre os conteúdos de todas as propostas recebidas.

- 13.11** As cláusulas de sigilo não serão objeto de renúncia, por qualquer das partes signatárias dos TO@s, enquanto vigentes os objetivos e finalidades deste Edital e suas cláusulas correspondentes, resguardando-se irrestritamente eventuais direitos de propriedade intelectual e de patente das partes ou interessados.
- 13.12** Os casos omissos serão resolvidos pela Direção da FAPEMIG e a do Plug Minas.

14 INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

- 14.1** Não será concedida suplementação de recursos para fazer frente a despesas adicionais, ficando entendido que qualquer acréscimo de gastos será de responsabilidade da instituição proponente.
- 14.2** A ausência de quaisquer documentos e informações exigidas pela FAPEMIG, bem como o preenchimento incorreto do formulário e seus anexos, implicará na desqualificação da proposta.
- 14.3** Outras informações poderão ser obtidas junto à Central de Informações da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG, através do correio eletrônico ci@fapemig.br.

15 CALENDÁRIO

As propostas serão recebidas, eletronicamente, pela FAPEMIG, até as dezessete horas do dia 03 de março de 2011.

16 DISPOSIÇÕES GERAIS

- 16.1** Os resultados dos recursos, previstos no subitem 11.2, serão comunicados por escrito aos recorrentes.
- 16.2** A existência de eventuais recursos impedirá o andamento normal de todas as demais ações e procedimentos previstos para este Edital.
- 16.3** A qualquer tempo o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão unilateral da FAPEMIG, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

Belo Horizonte, 28 de dezembro de 2010

Prof. Dr. José Policarpo G. de Abreu
Diretor Científico da FAPEMIG

Prof. Mario Neto Borges, PhD
Presidente da FAPEMIG

Anexo I

Linhas Temáticas

No Plano Mineiro de Desenvolvimento Integrado – PMDI, 2007-2023, os jovens protagonistas foram identificados como um dos destinatários prioritários das políticas públicas, sendo incorporados na estratégia de governo. Nesse sentido, dentre os projetos integrantes da área de resultados Protagonismo Juvenil, foi instituído na revisão do Plano Plurianual de Ação Governamental – PPAG, 2008-2011, o Projeto Estruturador Centro da Juventude de Minas Gerais – Plug Minas.

O objetivo deste projeto é criar um espaço interinstitucional de referência para os jovens, capaz de estimular a postura pró-ativa desses em relação ao seu futuro. Este espaço visa propiciar ao jovem uma formação diferenciada, que não lhe fosse acessível pela educação formal, com uma linguagem própria e a edificação de alicerces sólidos para que este mesmo jovem pudesse se formar como agente de transformação social. Assim, incorporado ao eixo norteador da arte e cultural digital visa-se estabelecer uma interlocução direta com o seu público-alvo, o jovem.

O Plug Minas – Centro de Formação e Experimentação Digital tem como público-alvo estudantes e egressos da rede pública estadual de ensino, com idade entre 14 e 24 anos, e que tem como base para o desenvolvimento de suas atividades as artes e a cultura digital. Por meio do acesso irrestrito às redes e da autonomia para produzir informação, arte e cultura, o Plug Minas tem como objetivo promover a apropriação da cultura digital pelos jovens, para que cada um se coloque no mundo como protagonista de sua própria trajetória e possa usufruir o seu direito ao trabalho, à educação e à participação.

O escopo de atuação do Plug Minas prevê a realização de uma intervenção integrada entre o setor público e privado e terceiro setor com vistas à consecução de um espaço de referência para a juventude, tendo como parâmetro a importância da educação para essa parcela da população.

Para ingressar nos núcleos é indispensável que os jovens se submetam a um processo seletivo. A inscrição se dá por meio do preenchimento de formulário de inscrição e um questionário de preferências, que são disponibilizados na internet. A partir daí, os jovens são classificados e encaminhados para a seleção dentro dos núcleos, de acordo com o perfil do jovem alinhado à identidade do núcleo.

Linha 1 – Educação, Cultura Digital e Juventude

1) Configuração e perfis da Juventude no cenário contemporâneo

Justificativa

Após um ano da implantação do Plug Minas, algumas questões assolam os seus gestores no que diz respeito ao seu público-alvo. Conceitos como os apresentados por Mark Prensky, em seu artigo "Digital natives, digital immigrants", onde expõe que a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX causou mudanças substanciais na relação que esta geração mantém com o mundo, são base da construção conceitual do Plug Minas. Alinhado a isto, conceitos sobre as chamadas Gerações Y e Z, as questões da interconectividade, da interatividade e da supremacia da informação e do universo digital, contribuem enormemente para o entendimento do público que o Plug Minas deseja alcançar.

Questões relevantes surgem neste momento quando os gestores do Plug Minas percebem que, enquanto projeto de política pública, que tem o amplo atendimento do jovem como atividade prioritária, seu público é formado basicamente por jovens oriundos de comunidades menos favorecidas, de baixa renda e, logo, com pouco acesso aos meios digitais, com destaque para a internet. Neste contexto, as indagações se transformam em questões conceituais, do tipo: as tais Gerações Y e Z estão também nos aglomerados e favelas? Os nativos da cultura digital estão localizados nas periferias de Belo Horizonte? O acesso ao universo digital está intimamente ligado à posição econômica que este jovem possui?

Objetivos Gerais

Investigar as configurações de diferentes juventudes no cenário contemporâneo e o modo como se apropriam das tecnologias e culturas digitais, ao mesmo tempo em que as edificam.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Pesquisar se os jovens oriundos de aglomerados e favelas possuem acesso aos mecanismos da cultura digital e, caso isso ocorra, como se dá este acesso.

Pesquisa sobre os perfis e configurações das juventudes contemporâneas, verificando como são os jovens que fazem parte do público do Plug Minas, atentando às suas situações socioeconômicas, ao local onde eles vivem e a sua relação com o universo da cultura digital.

Estudo do processo de acessibilidade à Internet nos aglomerados e favelas de Belo Horizonte.

Analisar o impacto do acesso à cultura digital na percepção e autonomia dos jovens com idade entre 14 e 24 anos, de Belo Horizonte, estudantes de escolas públicas estaduais.

2) Cultura digital e processos de aprendizagem

Justificativa

O Plug Minas é um centro que, na busca de atender estudantes ou egressos de escolas públicas de diferentes regiões da cidade de Belo Horizonte e região metropolitana, oferece núcleos de formação em diversas áreas do conhecimento que respondem aos interesses desses jovens. Em suas premissas, apresenta o compromisso de que os núcleos de suas áreas trabalhadas ou atividades oferecidas ensejem o desenvolvimento de competências nos caminhos da cultura digital. Esta, no cenário atual, evidencia-se como via importante de acesso tanto a novos campos de conhecimento, de relações interpessoais e sociais até a tecnologias de ponta, pois se constitui em espaço propício à emergência de novas formas de produção de sentidos: o campo dos micro-romances em SMS, das relações sociais em rede, das aprendizagens baseadas em *games*, da localização por GPS, da digitalização por telas, que virtualizam e semiotizam as relações humanas.

Como o espaço da pesquisa apresenta-se como um caminho que favorece a utilização e sistematização do conhecimento do mundo dos artefatos digitais, ele passa a representar um passo necessário a ser buscado e alcançado dentro das propostas pedagógicas dos núcleos oferecidos, tornando-se um dos pressupostos teóricos que embasam os processos de aprendizagem no Plug Minas.

Por isso, para um projeto do porte do Plug Minas, que é fruto de uma política pública, é de grande importância o relacionamento com institutos de pesquisa, empresas, órgãos do governo, ONGs, Terceiro Setor, o que poderá proporcionar-lhe oportunidades de aprofundamento do processo de aprendizagem que desenvolve assim como de sua replicação em outros projetos sociais com foco na educação e que apontem para visões inovadoras da realidade.

Objetivos Gerais

Pesquisar e sistematizar, as práticas pedagógicas e metodologias que envolvem o ensino como uso das Tecnologias da Informação e Comunicação e a Cultura Digital, tomando como base as metodologias já desenvolvidas pelos núcleos do Plug Minas e por outros projetos correlatos, identificando os componentes da cultura digital e sua relação com o processo de aprendizagem.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Mapear e sistematizar as práticas pedagógicas e metodologias desenvolvidas pelos núcleos que, em sua dinâmica, incluem a cultura digital.

Compreender, a partir da análise dos dados obtidos, os processos de aprendizagem desenvolvidos nos núcleos a fim de disponibilizar esse conhecimento para uso em outros projetos sociais com foco na educação.

Mapear iniciativas e projetos similares, levantando as metodologias utilizadas e estabelecendo um estudo comparativo com a atuação do Plug Minas

3) Ferramentas de rede social e produção de conhecimento

Justificativa

Uma das características do universo da cultura digital é o uso da Internet como instrumento facilitador de relacionamentos e, neste contexto, o surgimento de plataformas tecnológicas dotadas de ferramentas facilitadoras das relações sociais, o conceito de “redes sociais” foi sendo associado ao dessas plataformas, misturando-se com elas. Assim, é comum entendermos hoje que Orkut, Twitter, Facebook, Ning, Formspring, e outros, são redes sociais. Porém, esses artefatos devem ser entendidos como ferramentas que contribuem para a formação de redes sociais, pois sem a vontade, o conteúdo e a animação, essas plataformas seriam meras caixas vazias.

O movimento percebido dentro destas ferramentas varia desde relações dos usuários com seus pares do mundo real, com interesses em comunidades a que pertencem usualmente também no mundo real, até relações com usuários e comunidades absolutamente distantes de seus universos reais. Os interesses são os mais variados, dependendo apenas da vontade de cada usuário e da própria ferramenta facilitadora de relações sociais na rede.

O Plug Minas utiliza muitas destas ferramentas para manter contato com seu público, para expor suas ações e ser transparente quanto às suas realizações. Além disso, o Plug Minas pretende usar estas ferramentas para gerar e receber conhecimento, para ser fonte de estudos como também para poder interagir com outros projetos e programas que possuem a juventude e o Protagonismo Juvenil como público e atividade.

Objetivos Gerais

Pesquisar como ocorrem as trocas de conhecimento dentro das ferramentas de redes sociais e desenvolver um modelo de trocas reais de conhecimento dentro das ferramentas facilitadoras de relações sociais na rede, com atenção especial ao Orkut, se atentando para o acesso dos jovens a este tipo de conhecimento gerado.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Desenvolver tecnologia (processos, sistemas e metodologia) da produção de conteúdo de qualidade, inclusive com fins acadêmicos, dentro das plataformas de redes sociais, com foco no Orkut.

Mapear as comunidades e/ou perfis do Orkut que se preocupam em disseminar informações sobre cultura digital e qual a quantidade e a qualidade destas informações, com foco em Belo Horizonte.

Pesquisa quantitativa e qualitativa dos os jovens de Belo Horizonte que participam de comunidades que disseminam informações sobre cultura digital.

Desenvolver uma metodologia que propicie a geração de conteúdo, inclusive acadêmico, com foco no Plug Minas.

Mapear iniciativas e projetos similares, levantando as metodologias utilizadas e estabelecendo um estudo comparativo com a atuação do Plug Minas.

4) Sistematização de metodologias dos núcleos para Replicação

Justificativa

O Plug Minas possui uma arquitetura organizacional que privilegia a articulação em rede entre os chamados Núcleos, entendidos como unidades educacionais que compõem o Plug Minas, onde são desenvolvidas atividades de formação, produção e experimentação voltadas para a construção de aprendizagens significativas na cultura digital.

Os núcleos já implantados que serão objeto dessa pesquisa são:

a) Valores de Minas: cursos em diversas manifestações das artes (teatro, circo, artes plásticas, dança e música) e na produção tecnológica de eventos. As atividades foram iniciadas no começo de 2009, com atendimento de 570 jovens ao ano.

b) Oi Kabum – Escola de Arte e Tecnologia: formação em linguagem multimídia, com cursos de design, computação gráfica, vídeo e fotografia. As atividades foram iniciadas no meio de 2009 com atendimento de 100 jovens por ano.

c) Amigo do Professor: laboratório de teste, sistematização e disseminação de princípios, tecnologias e metodologias didáticas inovadoras, através e em conjunto com os educadores da rede pública de ensino do Estado. Com início de suas atividades em junho de 2010 sendo o público atendido de 840 educadores por ano nas atividades presenciais e milhares de educadores e universitários nas atividades virtuais.

d) Empreendedorismo Juvenil: formar os jovens na área de gestão de empresas, desenvolvendo suas capacidades empreendedoras e conhecimentos básicos de administração, através de ferramentas de e-commerce. As atividades

foram iniciadas em fevereiro de 2010, sendo o número de atendimento de 180 jovens ao ano.

e) INOVE – Desenvolvimento de Jogos Digitais: formação e profissionalização por meio de oficinas de estudo e criação de jogos digitais. Início das atividades em agosto de 2010 e atendimento de 500 jovens por ano.

Vale destacar que cada um dos núcleos é mantido por parceiros da iniciativa privada e, ao final do ano, cerca de três mil pessoas, entre jovens e professores, serão atendidas no Plug Minas.

Objetivos Gerais

Pesquisar e sistematizar as práticas pedagógicas e metodologias de ensino desenvolvidas pelos núcleos com fins de replicação por outros projetos sociais públicos ou privados e na elaboração de políticas públicas.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Mapear e sistematizar as principais metodologias desenvolvidas pelos núcleos.

Pesquisar as metodologias que são passíveis de replicação apontando os respectivos fins e usos possíveis.

Desenvolver um modelo de ações públicas com foco na juventude a partir dos dados levantados.

5) Juventudes, participação política e mobilização social

O Plug Minas tem como uma das suas áreas de resultados a “participação”, entendendo o jovem Plug Minas como um multiplicador de suas ações e aprendizados em sua comunidade, atuando de forma ampla no fomento de tais iniciativas.

Para atingir seu público-alvo de forma mais efetiva, o Plug Minas também realiza ações diretas na comunidade, buscando mapear onde está o jovem que se procura atender no projeto e o que possa se interessar em participar do mesmo.

Com esse tema, busca-se o estudo das complexas articulações políticas que perpassam as redes de sociabilidade juvenis. Refletir sobre as modalidades participativas utilizadas e inventadas pelas juventudes, bem como sobre suas experiências de ação política e sobre suas estratégias de mobilização.

Tais estudos ajudariam a compreender melhor os jovens envolvidos com o Projeto Plug Minas, permitindo, ainda, que se reflita sobre a dimensão política do projeto. Ademais, esse enfoque político poderia estabelecer ricas pontes com os outros temas de investigação propostos, incluindo as discussões sobre a cultura digital e os processos de gestão social abarcados pela Linha 2.

Objetivos Gerais

Realizar um estudo sobre as articulações políticas juvenis de modo a entender melhor o processo de participação das juventudes em suas comunidades, buscando uma estratégia de mobilização social que poderia ser adotada pelo Plug Minas para possibilitar uma aproximação deste projeto com a comunidade e fomentar ações multiplicadoras dos jovens do Plug Minas na sociedade.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Mapear as modalidades participativas juvenis e como transcorre esse processo.

Estudar as estratégias de mobilização social da juventude, estabelecendo um modelo correlato de ação mobilizadora a ser realizada pelo Plug Minas.

Estudar quais e como seriam as formas de fomentar ações multiplicadoras dos egressos do Plug Minas em suas comunidades ou na sociedade em geral.

Linha 2 – Gestão Social

1) Pesquisa do Modelo de Gestão da Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil

Justificativa

No contexto do Projeto Estruturador Centro da Juventude de Minas Gerais – Plug Minas são gerados conhecimento e tecnologias que permitem aos jovens inovar tanto em suas próprias vidas, como no processo de desenvolvimento na comunidade em que ele está inserido.

O conhecimento e as tecnologias são produzidos a partir de ações do governo estadual e da iniciativa privada na educação e cultura digital dos jovens, iniciada no projeto do Plug Minas. Desse projeto participam pesquisadores, institutos de pesquisa, iniciativa privada, gestores governamentais e organizações sociais, que realizam a pesquisa, desenvolvimento e demonstração das tecnologias de forma colaborativa, permitindo que os resultados sejam adequados às necessidades dos jovens, tendo como foco o Protagonismo Juvenil.

Todo o processo de inovação juvenil foi permeado por um amplo programa de desenvolvimento de competências, que capacitou os jovens para realizar as transformações que permitem melhorar a sua qualidade de vida e da sociedade.

Pelo exposto acima, optou-se por criar um projeto visando à continuidade das ações iniciadas, tendo foco à criação de um modelo de inovação para fomentar o Protagonismo Juvenil. Esse modelo seria responsável em apoiar e desenvolver uma Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil, visando à pesquisa e disseminação das tecnologias produzidas para um conjunto maior de entidades públicas e privadas, que delas necessitam, para criar as condições para a melhoria da qualidade da educação e do desenvolvimento social dos jovens. Essa comunidade terá como objetivo principal disseminar o conhecimento e as tecnologias voltados ao Protagonismo Juvenil desenvolvidas pelo Brasil. Têm-se ainda como objetivos específicos a disseminação do conhecimento e as tecnologias para a inovação juvenil produzidos no Plug Minas; operação de uma rede de inovação com foco no Protagonismo Juvenil; articular institutos de pesquisa, universidades e empresas privadas, que apoiem a disseminação do conhecimento e tecnologias para as práticas da educação e cultura digital juvenil; além de desenvolver um modelo de P&D no Plug Minas.

Objetivos Gerais

Desenvolver e validar o modelo de gestão e funcionamento da Comunidade do Conhecimento e Inovação para o Protagonismo Juvenil.

Elencam-se possíveis objetivos específicos:

Mapear as principais instituições de pesquisa, universidades e empresas que desenvolvem trabalhos nas áreas correlatas a juventude.

Estabelecer um modelo que permita uma efetiva articulação dessas instituições.

Desenvolver um modelo de trabalho conjunto para o desenvolvimento das inovações entre as instituições.

Desenhar processos de interação, apontando os meios mais adequados para o desenvolvimento de projetos e pesquisas conjuntas.

2) Gestão intersetorial na implementação políticas públicas

Justificativa

A arquitetura organizacional do Plug Minas privilegia a articulação em rede entre os chamados Núcleos, que colaboram para que as metas sejam atingidas de direito e de fato. Estes Núcleos são entendidos como unidades educacionais que compõem o Plug Minas, onde são desenvolvidas atividades de formação, produção e experimentação voltadas para a construção de aprendizagens significativas na cultura digital.

Apesar de fazerem parte de um mesmo espaço, cada Núcleo possui uma entidade responsável por sua implementação e execução, e um parceiro mantenedor responsável pelo aporte financeiro às atividades. Assim, no caso do Plug Minas, existem quatro agentes importantes dentro dessa concepção:

a) Estado: representando o poder público, detentor da política pública desenvolvida. Tem como papel realizar a articulação externa do projeto com o aparato burocrático do Estado, dar apoio técnico e metodológico para o implemento das ações do Centro.

b) Organização da Sociedade Civil de Interesse Público – OSCIP, Gestora: parceira direta do Estado na execução do projeto tem a função de executar os recursos públicos repassados via termo de parceria e articular internamente a rede de parceiros e colaboradores dos Núcleos.

c) Instituições Mantenedoras: instituições privadas ou da sociedade civil responsáveis pela viabilização do funcionamento de um Núcleo do Plug Minas por meio do aporte financeiro, logístico e/ou metodológico, conforme definido na relação de parceria;

d) Instituições Executoras: entidades do Terceiro Setor ou empresas encarregadas pelas instituições mantenedoras dos Núcleos e/ou pelo Estado de operar Núcleos em seu nome, através do planejamento, desenvolvimento e execução de atividades formativas e/ou experimentais, fazendo cumprir as metas negociadas com os parceiros e os gestores do Plug Minas.

Objetivos Gerais

Pesquisar as características e modelos da gestão social e da gestão participativa, buscando sistematizar e desenvolver o modelo de gestão intersetorial do Plug Minas.

