

Sistematização das Tecnologias Sociais

Prototipadas

Introdução

O **LabPop** – Laboratório de Tecnologias de Participação Popular – é uma iniciativa da Minha Campinas, com parceria investidora da Fundação FEAC, dedicada a criar, testar e colocar em prática soluções que aproximem a população de Campinas dos espaços de decisão política, com atenção especial a quem historicamente ficou de fora desses processos: mulheres, pessoas negras, moradores de territórios periféricos e outros grupos vulnerabilizados. O laboratório é conduzido por um Comitê de Coordenação Autogestionário, formado por representantes de beneficiários de políticas públicas, de coletivos e organizações da sociedade civil, da pesquisa científica e da própria Minha Campinas, que juntos decidem, de forma colaborativa – usando a metodologia de autogestão 02 da Target Teal –, os rumos do laboratório.



Foi dentro desse laboratório que nasceu o **CriaLab**, um mutirão de cerca de dois meses em que grupos da cidade se reuniram para criar, testar e apresentar soluções reais para os desafios da participação política em Campinas. O CriaLab caminhou por etapas de integração, imersão presencial, prototipagem em território e um evento final de apresentação dos resultados, sempre com o apoio de facilitadoras e mentores que acompanharam cada equipe de perto ao longo do processo.

O CriaLab se apoia na metodologia da **Inovação Cidadã**, desenvolvida pelo Instituto Procomum. Essa é uma forma de inovação colaborativa, sustentável e inclusiva, construída por quem vive o problema que se quer resolver – valorizando, lado a lado, o conhecimento acadêmico e o conhecimento popular. É a partir dessa inspiração que o LabPop entende as tecnologias sociais como técnicas e práticas criadas pela população para a população, pensadas para serem livres, acessíveis e fáceis de replicar por diferentes grupos e territórios.

Este documento é o **Registro com a Sistematização das Tecnologias Sociais Prototipadas**, e reúne, tecnologia por tecnologia, o que cada grupo testou em campo: as barreiras que enfrentaram, as soluções que criaram, os resultados alcançados e os aprendizados que ficarão para o futuro.

O CriaLab

O CriaLab é a etapa do LabPop dedicada à coprodução de tecnologias sociais junto com quem vive, no dia a dia, os desafios da participação política em Campinas. O processo seguiu um percurso estruturado em cinco grandes momentos públicos: seleção, encontros virtuais de aprofundamento, imersão presencial, jornada de aplicação do modelo e eventos de encerramento.

Antes das fases públicas, o LabPop atuou na formação do seu comitê e fortalecimento da gestão, mapeamento de metodologias de promoção de tecnologia social, análise de barreiras à participação política popular e escrita do edital.

A partir da análise do comitê acerca das barreiras, ou seja, os fatores que mais impedem as pessoas de participar da política da cidade, o comitê chegou à seguinte lista:

1. Tempo: Soluções que cuidam da redistribuição e otimização do tempo, enfrentando a sobrecarga de jornadas de trabalho e cuidados domésticos que impedem a dedicação à participação política. “Como posso participar se não tenho tempo?”
2. Recursos: Soluções que cuidam da viabilidade material, criando alternativas para a escassez de recursos financeiros ou técnicos que limitam a mobilização e a sustentabilidade de formas de

participação política. “Como posso participar se me faltam recursos?”

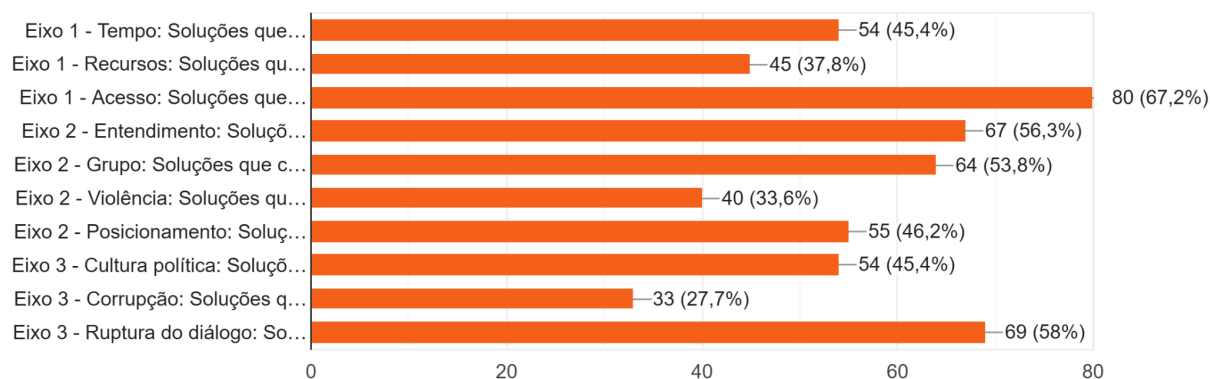
3. Acesso: Soluções que cuidam da democratização de espaços, rompendo barreiras físicas, digitais, geográficas ou sociais para garantir que a informação de como e onde participar alcancem a todos. “Como fico sabendo como e onde participar?”
4. Entendimento: Soluções que cuidam da tradução e simplificação da política, combatendo linguagens técnicas para tornar os processos institucionais compreensíveis a qualquer cidadão. “Como posso propor espaços políticos mais compreensíveis para mim?”
5. Grupo: Soluções que cuidam da identificação com coletivos, fomentando laços e identidades comunitárias que sustentam a participação para além do esforço individual. “Como posso promover espaços políticos em que eu me identifique e me reconheça mais?”
6. Violência: Soluções que cuidam da proteção e segurança política, criando estratégias de diminuição de agressões e intimidações que criam um clima que afasta pessoas do debate público. “Como diminuir a violência que coíbe a minha participação política?”
7. Posicionamento: Soluções que cuidam de pessoas que querem participar, mas tem dificuldade de se posicionar em espaços políticos diversos. “Como posso me posicionar melhor em espaços políticos?”
8. Cultura política: Soluções que cuidam do descrédito na política como barreira vivida por quem atua com mobilização política. “Como mobilizar pessoas que não acreditam mais na política?”
9. Corrupção: Soluções que cuidam da transparência e ética em espaços políticos, desenvolvendo métodos de controle social que melhorem a confiança em espaços políticos de forma simples e direta. “Como promovo espaços políticos sem corrupção e com mais transparência?”
10. Ruptura do diálogo: Soluções que cuidam do diálogo e da convivência, criando pontes democráticas para que a construção coletiva ocorra apesar das divergências políticas extremas. “Como promovo diálogos produtivos que abraçam o conflito democrático?”

A primeira etapa pública foi a de seleção, com inscrições abertas de 5 de fevereiro a 22 de março de 2026, seguidas por entrevistas com as 50 pessoas pré-selecionadas, realizadas entre 6 e 17 de abril. A divulgação das pessoas selecionadas aconteceu em 24 de abril, priorizando critérios de diversidade e equidade – como território, gênero, raça e sexualidade – além do potencial de replicação da tecnologia e do

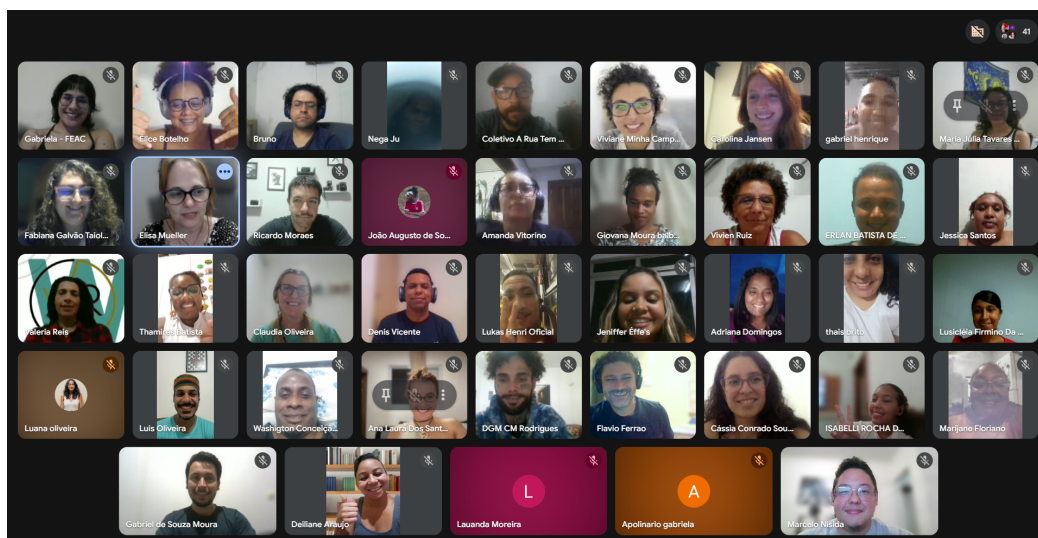
engajamento demonstrado no processo colaborativo. Ao final das inscrições, também notamos uma preferência por algumas barreiras de participação. Por isso, já nessa etapa as barreiras que não escolhidas por pelo menos 40% dos inscritos foram despriorizadas.

Quais problemas da participação política em Campinas você mais gostaria de ajudar a resolver?

119 respostas



Depois da seleção, veio a etapa dos encontros virtuais de aprofundamento e preparo, realizada em dois encontros, nos dias 4 e 7 de maio, sempre à noite. O primeiro foi dedicado a alinhar a metodologia do CriaLab, o cronograma e os compromissos assumidos por quem participaria – incluindo termos de compromisso e informações sobre bolsas de apoio. O segundo aprofundou a discussão sobre os problemas da participação política em Campinas, preparando o grupo para a etapa presencial que viria a seguir.



Entre as etapas, cada participante foi convidado a preencher um formulário priorizando a barreira de participação que a pessoa mais se motivava a resolver. O comitê entendeu que essa seria mais uma estratégia para priorizar as barreiras que seriam tratadas. A partir da resposta das selecionadas à pergunta “Descreva o problema de participação que você vive e mais quer resolver”, chegamos às 5 barreiras a serem tratadas pelos grupos do CriaLab: Acesso, Compreensão, Descrença, Diálogo e Tempo.

Na sequência, veio a imersão presencial, realizada nos dias 16 e 17 de maio. No primeiro dia, as 35 pessoas selecionadas trabalharam a sua integração e o aprofundamento coletivo dos problemas de participação política identificados nos territórios. Para isso, foi utilizada a metodologia do Café Mundial, na qual grupos aleatoriamente formados circularam, em rodadas, pelos cinco temas e mapearam as causas raízes dessas grandes barreiras da participação.



No segundo dia, aconteceu a divisão dos grupos de trabalho, priorização da causa mapeada a ser tratada e o início do desenho das soluções, com direito a rodadas de votação para a escolha da causa a ser abordada por cada equipe, uma chuva de ideias registrada coletivamente e a construção das primeiras propostas de solução, com apoio de facilitadoras e mentores.



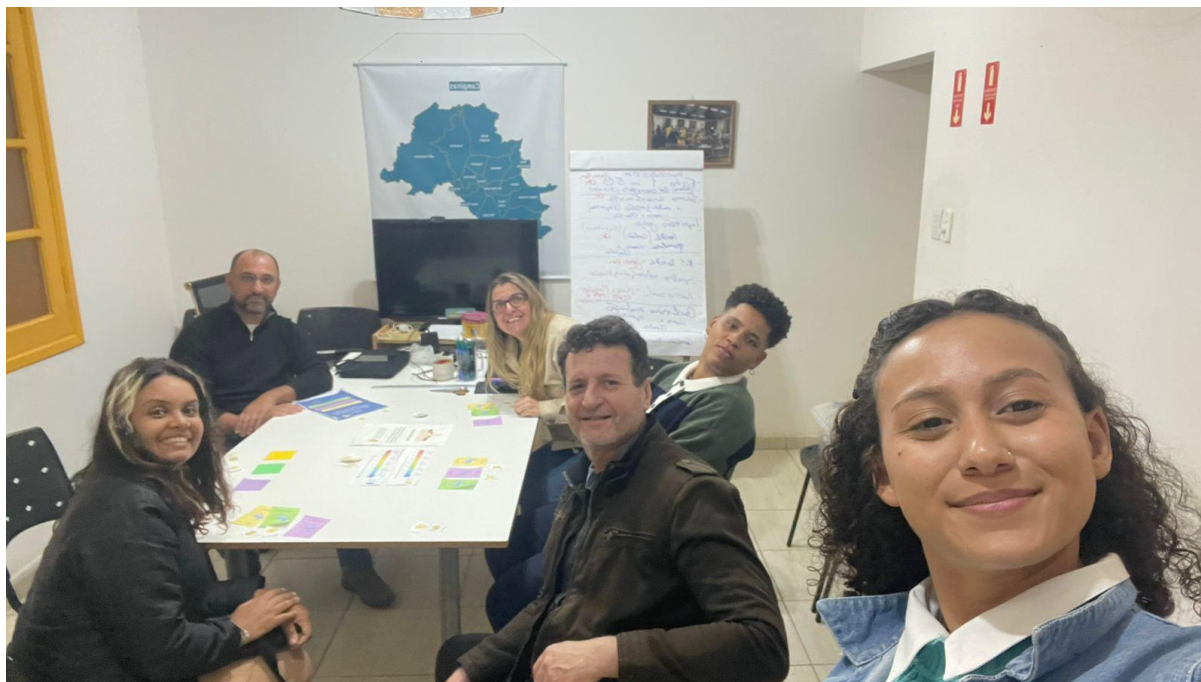
A partir da imersão, teve início a jornada de aplicação do modelo, entre 18 de maio e 26 de junho – o período em que cada grupo colocou sua tecnologia social em prática no território. Essa jornada foi organizada em encontros semanais de acompanhamento e mentoria: no primeiro encontro, as equipes consolidaram seu plano de ação e criaram os indicadores quantitativos que usariam para monitorar os resultados; nos encontros seguintes, finalizaram os detalhes do planejamento, concretizaram suas soluções e partiram para o teste em campo, sempre com apoio semanal – presencial ou on-line – de mentoras e mentores. Ao final dessa jornada, cada equipe analisou e descreveu os aprendizados obtidos, já pensando em como aprimorar sua solução.

O processo se encerrou com uma imersão final para sistematizar a jornada, em 27 de junho, fazendo a preparação para o evento público final presencial, em 30 de junho, quando as tecnologias sociais prototipadas foram apresentadas publicamente, encerrando esse ciclo de criação coletiva e abrindo caminho para os próximos passos do LabPop.

Tecnologia Social: CIVIS — política do cotidiano

Grupo responsável

Erlan Batista de Sousa, Jeniffer Fernanda de Oliveira Francisco, Luana Oliveira de Souza, Luiz Marcelo Ribeiro da Luz.



Barreira identificada

Ausência de participação popular na política cotidiana em função da restrição de tempo. A hipótese de trabalho do grupo partiu de uma pergunta: é possível utilizar o tempo de espera nos espaços públicos para promover o letramento político e a participação na política do dia a dia?

A Tecnologia Social

O CIVIS é um jogo de dilemas pensado para ser aplicado em espaços onde as pessoas já esperam por algum serviço público – aproveitando esse tempo ocioso para promover reflexão sobre política de um jeito leve e acessível. A partir de situações reais do cotidiano, envolvendo serviços públicos, direitos ou desafios de participação, o jogo convida o grupo a discutir alternativas individuais e coletivas diante de um dilema, mostrando na prática a diferença entre resolver um problema sozinho e resolver um problema em conjunto com a comunidade.



Como foi o teste

O teste do CIVIS aconteceu durante o Programa Viva Leite, no Jardim Bassoli, reunindo 38 participantes, com foco em mulheres que exercem função de cuidado. O teste contou com apoio do Coletivo Vulcana.

O processo de aplicação seguiu onze passos. Primeiro, o grupo definiu o público-alvo, o número de participantes – preferencialmente entre 10 e 30 pessoas –, o tempo da atividade (cerca de 20 a 30 minutos) e preparou os materiais: pulseiras de identificação, cartões de resposta e roteiro de facilitação. Em seguida, escolheu previamente um dilema relacionado ao cotidiano do público, considerando situações reais envolvendo serviços públicos, direitos ou desafios de participação, e organizou o espaço em círculo ou pequenos grupos, para favorecer a interação.



Na aplicação em si, o grupo recepcionava as participantes e entregava as pulseiras de controle, apresentava os objetivos da atividade e as regras do jogo, e fazia um breve quebra-gelo perguntando como as pessoas percebiam seu tempo e energia para enfrentar os desafios do dia a dia.

Depois, apresentava o dilema escolhido, contextualizando a situação e seus impactos na vida cotidiana das participantes, e distribuía os três cartões de resposta – duas alternativas individuais e uma alternativa coletiva –, pedindo que cada pessoa escolhesse a opção que considerasse mais adequada. A discussão sobre as escolhas era conduzida estimulando que as participantes explicassem seus motivos e refletissem sobre vantagens, limitações e consequências de cada alternativa, provocando o grupo com perguntas abertas como "quem é responsável por essa situação?", "esse problema acontece no nosso território?" e "que ações individuais e coletivas podem contribuir para transformá-lo?" – sempre cuidando para acolher diferentes pontos de vista sem induzir respostas.

Ao final, o grupo sistematizava as soluções levantadas, destacando a diferença entre respostas individuais e estratégias de organização coletiva, e encerrava a atividade reforçando a mensagem central da tecnologia: a de que a pessoa cidadã é protagonista da transformação

social, e que a participação coletiva é fundamental para produzir mudanças no cotidiano.

Resultado – eficiência

O valor total investido foi de R\$ 5.000,00, sendo R\$ 300,00 considerados essenciais – destinados exclusivamente à produção dos materiais do jogo, como cartas de dilemas, cartas de resposta, tabuleiro e materiais de apoio à facilitação. Sem esses elementos, a metodologia não pode ser aplicada.

Sobre sustentabilidade financeira, o grupo enxerga potencial na oferta de oficinas, formações e assessorias para implementação da tecnologia em equipamentos públicos, organizações da sociedade civil e instituições de ensino, além da possibilidade de comercializar o kit do jogo para instituições interessadas em ações de educação política e equidade de gênero.

Resultado – impacto

Considerando indicadores como número de participantes, tempo de participação e interesse demonstrado, o grupo observou que a falta de tempo apareceu como o principal obstáculo à participação política: 57,9% das participantes afirmaram que responsabilidades de trabalho e cuidado dificultam sua participação comunitária.

Antes da atividade, pouco mais da metade das 38 participantes (53%) via a conversa sobre os desafios do cotidiano e as políticas públicas como uma forma de participar da política da cidade; depois do teste, esse número subiu para 66%. Quem não considerava a política do cotidiano como parte da participação política caiu de 26% para 13%. Depois do teste, a maioria das participantes (71%) se sentiu mais disposta a participar de espaços como aquele, e 66% reconheceram que momentos assim contribuem muito ou contribuem para que pessoas com pouco tempo livre participem da política.

Na análise do grupo, 77,2% das participantes são mulheres negras, moradoras do Jardim Bassoli e entorno, e a maioria (74,1%) tem renda familiar média de até um salário mínimo. Além disso, 73,1% não exercem atividade remunerada, mas 73,3% delas dedicam mais de cinco horas por dia ao trabalho de cuidado.

Esses números confirmam que a falta de tempo é, de fato, a maior barreira de participação para essas mulheres – 76,3% delas declararam que suas responsabilidades diárias dificultam a participação comunitária. O grupo entende que os resultados mostram o potencial da tecnologia em ampliar essa participação justamente onde ela já está impedida pela sobrecarga de tempo, aproveitando momentos de espera que de outra forma seriam apenas tempo perdido.

Limites e futuro

Como limites, o grupo recomenda a aplicação com no mínimo três participantes e uma pessoa facilitadora, e identificou que não seria interessante aplicar a dinâmica em serviços de saúde, dada a condição das pessoas presentes nesses espaços.

Entre os aprendizados, o grupo destaca que as formas de coleta de dados socioeconômicos e de avaliação precisam ser sucintas, já que a aplicação acontece em ambientes externos e dinâmicos. Também reforçam a importância de estabelecer parcerias prévias com os espaços onde a tecnologia será aplicada, garantindo alinhamento sobre os objetivos da atividade, definição do público participante, disponibilidade de um espaço adequado e apoio da equipe local na mobilização e organização da ação – esse planejamento prévio evita impedimentos para a realização da atividade, reduz o risco de cancelamentos ou interrupções, e garante as condições necessárias para aplicar a metodologia como planejado.

Olhando para o futuro, o grupo destaca que a metodologia do jogo permite a aplicação de vários dilemas diferentes, a depender do público e do objetivo de cada aplicação.

Tecnologia Social: Conexão Popular

Grupo responsável



Adriana Pereira Lopes
Limeira, Gabriela
Apolinário, Isabelli Rocha
da Silva, Juliana Cristina
Trindade de Souza, Marcela
Regina Miguel Reis,
Washington da Conceição
Moura.

Barreira identificada

Acesso a canais de participação existentes. A hipótese de trabalho do grupo era a de que, se representantes dos espaços de participação política fossem até o território e explicassem como esses espaços funcionam, as pessoas passariam a participar mais deles, uma vez que geralmente elas não sabem que existem ou como acessá-los.

A Tecnologia Social

A Conexão Popular é uma metodologia que aproxima os espaços de participação política do território onde as pessoas vivem. Ela começa com uma etapa de escuta e pesquisa, que serve para entender o território e o que faz sentido para aquele público específico – seus interesses, sua experiência de participação, suas dúvidas e suas barreiras de acesso. A partir dessa escuta, a metodologia propõe um encontro presencial que conecta a comunidade – e suas necessidades específicas – aos espaços de participação já existentes, explicando porque participar importa e, principalmente, mostrando de forma concreta como cada pessoa pode participar do espaço. Na prática, leva os representantes desses espaços até a comunidade, ao invés de esperar que a comunidade descubra, entenda e vá até eles.

Como foi o teste

O teste da Conexão Popular aconteceu no Campo Belo I, em Campinas/SP, e reuniu 15 participantes, além de 105 pessoas que responderam à pesquisa aplicada pelo grupo. O público-alvo do teste foram as mulheres periféricas.

Para chegar ao formato do evento, o grupo passou primeiro por uma etapa de pesquisa e análise de dados, que serviu de base para decisões importantes, priorizando o que medir na pesquisa: qual território escolher na cidade, qual tema usaria como atração, quais dados demográficos precisavam conhecer sobre o público, como estava a participação em espaços já existentes e qual era o interesse das pessoas no próprio evento de teste.



A partir dessas respostas, o grupo preparou a roda, cuidando do espaço, da comida, de kits com brindes como atração e acolhimento do público, da presença de um fotógrafo/registro audiovisual para poder compartilhar o conhecimento gerado depois do evento. A divulgação, do evento e da pesquisa, incluiu um post patrocinado no território, publicações no Instagram, um vídeo e o uso da lista de transmissão do bairro, contactando pessoas chave da região. A programação do dia teve fala de abertura, uma dinâmica de conexão entre as mulheres, com a

personalização de ecobags, falas das convidadas, um momento de troca e depoimentos das participantes, um momento de confraternização e o registro das avaliações ao final.



O teste contou com apoio de organizações parceiras: o Prodicta colaborou encontrando o espaço, mobilizando mulheres, ajudando na divulgação e influenciando o público, incluindo mulheres vítimas de violência; o Conselho das Mulheres e a Comissão das Mulheres da OAB também apoiaram a iniciativa participando como palestrantes na ação.



Resultado – eficiência

O valor total investido no teste foi de R\$ 4.276,88. Desse total, o grupo identificou R\$ 1.525,33 como valor mínimo essencial, cobrindo comida, local e a presença de palestrantes – ou seja, sem esse valor mínimo a tecnologia social não teria como ser implementada. Sobre sustentabilidade financeira, o grupo não indicou, por ora, uma forma de a tecnologia gerar renda própria para se manter.

Resultado – impacto

Os indicadores levantados no monitoramento mostraram que, das 15 participantes e 105 respondentes, 53% não conheciam o Conselho da Mulher antes do evento; 100% sentem que participar desses espaços pode ter impacto positivo; 100% concordam que momentos como esse melhoram o acesso a esses espaços; 86% das pessoas se sentem confortáveis para participar; 66% indicaram que a falta de tempo é o que mais dificulta o acesso; e 100% recomendariam a atividade para uma amiga.

Na análise do grupo sobre esses números, a falta de tempo e a falta de informação aparecem como as principais barreiras de acesso à participação – muitas mulheres acabam recorrendo aos espaços que têm mais visibilidade simplesmente por não conhecerem outras opções, indicando que a hipótese estava correta. As próprias mulheres participantes indicaram que seria melhor o espaço (o conselho) ir até o território, como propõe a metodologia, já que quem tem meios de comunicação e condição acaba indo até o centro, mas nem todas têm essa condição.

O grupo reforça que levar representantes dos espaços de referência até a comunidade parece promover esse acesso, e que isso só funciona quando o público, no caso as mulheres, é mapeado, escutado e analisado, para que a informação chegue até elas pela voz de quem realmente entende de um assunto que interessa. Ainda que a quantidade de participantes não represente uma amostra ideal, a percepção das próprias mulheres sobre o teste foi muito positiva, o que confirma que a pesquisa prévia foi decisiva para levar um conteúdo que de fato conecta com o público e que há uma demanda por esse tipo de informação nos territórios que participaram da pesquisa.

Limites e futuro

O grupo identificou que os formulários digitais não são acessíveis para boa parte do público, e que a alfabetização do público também impede o preenchimento desses formulários.

Entre os aprendizados, o grupo destacou que as palestrantes escolhidas fugiram um pouco do propósito de representar os espaços políticos, e que poderiam ter chamado pessoas mais próximas do assunto.

O grupo reconheceu a necessidade de lidar com personalidades diferentes dentro do coletivo, sempre com foco no propósito comum, e

destacou como muito potente a presença de crianças no evento, possibilitando ainda mais a participação do público.

Ficou como aprendizado mapear bem, na pesquisa, as necessidades das mulheres que potencialmente estariam presentes no evento, e deixar materiais de compartilhamento de informação para uso futuro. Isso foi previsto no planejamento, mas o grupo afirmou que precisou priorizar a realização da roda.

O grupo também avalia que poderia ter divulgado melhor o evento, inclusive comunicando sobre a comida oferecida, e que o boca a boca funcionaria melhor do que os canais usados para mobilizar mais mulheres. Entendem ainda que, com melhor organização, poderiam ter conseguido brindes melhores e mais baratos.

O momento de fala das próprias mulheres participantes foi apontado como extremamente importante para gerar um espaço de acolhimento, confiança e conexão. Como reflexão, o grupo comenta que, ao invés de usar "direito das mulheres" como gancho de divulgação, poderiam ter usado a comida oferecida como chamada para atrair o público, algo como "Café da Tarde Para Mulheres". Também consideram que pensar o espaço da escola como local do evento poderia ter sido interessante. Por fim, a falta de tempo para se dedicar à tecnologia social aparece como um limite enfrentado pelo próprio grupo.

Olhando para o desenvolvimento futuro da tecnologia, o grupo aponta caminhos em diferentes frentes. Na pesquisa, sugerem um formato híbrido, com alguém explicando presencialmente a pesquisa para quem precisar de apoio, necessitando de alguém dedicado a essa atividade no território.

Na divulgação, indicam mapear e articular com as lideranças do território para divulgar melhor, além de reservar mais tempo para essa etapa. Na articulação, propõem buscar parcerias para conseguir brindes da própria região, oferecendo divulgação como contrapartida, além de trabalhar a conscientização do território antes do evento acontecer. Sobre a frequência, o grupo sugere que a ação poderia se repetir periodicamente, por exemplo a cada dois meses, como tática de fixação do que foi aprendido e promoção de presença do público.

Tecnologia Social: Fiscalizaí Campinas

Grupo responsável

Adriana Domingos Lima, Amanda Vitorino dos Santos Melonio, Ana Laura dos Santos Ribeiro, Giovana Érica Balbino Moura, Lucas Henrique da Silva Manoel, Luily Amiri Bee do Nascimento da Silva Cardoso, Thais Brito Nascimento Jardim.



Barreira identificada

Falta de retorno e de comunicação com o poder público, funcionando como um elemento de desesperança para a participação política. A hipótese de trabalho do grupo era a de que uma ferramenta digital poderia facilitar a apresentação de demandas ao poder público, fortalecendo o senso de comunidade para o enfrentamento coletivo dos problemas.

A Tecnologia Social

O Fiscalizaí Campinas é uma plataforma digital pensada para tornar mais simples, rápido e transparente o processo de registrar demandas junto ao poder público. A ideia central é reduzir a burocracia que hoje afasta as pessoas de canais oficiais como o 156 da prefeitura, e criar um ambiente onde a pessoa consiga acompanhar o que aconteceu com sua reclamação, se identificar com outras pessoas que vivem o mesmo problema em seu território, e sentir que a demanda de fato chega a alguém.



Como foi o teste

Para a construção da tecnologia, o grupo repassou a ideia geral da parte visual para uma pessoa designer *front-end*, e o mínimo necessário para o funcionamento da ferramenta para uma pessoa designer *back-end*. A plataforma foi pensada para permitir que as pessoas compartilhassem demandas dos territórios, com visibilidade por temáticas e um mapa de calor. Como próximos passos de desenvolvimento, a ideia é que as demandas sejam encaminhadas a vereadores e secretarias associadas, que a plataforma ajude a fortalecer os territórios, que existam devolutivas públicas sobre as reclamações feitas ao poder público, que sejam publicados projetos de lei relacionados aos problemas relatados, e que, se possível, a denúncia também possa ser recebida direto pelo WhatsApp ou por uma inteligência artificial.



O teste da tecnologia foi realizado com 8 pessoas de periferias com diferentes formações, em duas etapas: na primeira, as pessoas usaram o site oficial do 156 da prefeitura para registrar uma denúncia; na segunda, testaram a plataforma do próprio grupo, registrando a mesma denúncia. Em ambas as etapas, era preciso fazer um cadastro inicial e seguir as instruções do site para concluir o registro. O teste não contou com apoio de organizações parceiras.

Resultado – eficiência

O valor total investido foi de R\$ 3.400,00, sendo R\$ 3.000,00 essenciais para o desenvolvimento front-end e back-end da plataforma – R\$ 1.200,00 e R\$ 1.800,00, respectivamente, um valor para cada etapa. Vale registrar que a entrega foi parcial do MVP (versão mínima viável do produto) e que o orçamento contou com apoio solidário, um valor menor do serviço pelo caráter social.

Sobre sustentabilidade financeira, o grupo enxerga espaço para uma área própria de anúncios de produtos, como é comum em aplicativos gratuitos, além de patrocínios de projetos de transparência e participação política ou de empresas alinhadas a essas causas.

Resultado – impacto

Os indicadores levantados incluíram a diferença de dificuldade ou facilidade em acessar as diferentes plataformas, o grau de satisfação em

usar a ferramenta, a usabilidade da plataforma, o tempo necessário para usá-la, o alcance e conhecimento da ferramenta, e a transparência das denúncias nas diferentes plataformas comparadas.

No teste, feito com oito pessoas, o grupo mediu uma redução de 90% no tempo para registrar uma denúncia: enquanto o 156 levava cerca de 10 minutos, o Fiscalizaí levou 1 minuto. Enquanto a maioria achou o 156 difícil de usar (67%), 78% consideraram o Fiscalizaí fácil. Nenhuma pessoa tinha certeza de que sua reclamação pelo 156 chegaria a alguém, mas 100% sentiram que, pelo Fiscalizaí, sua reclamação geraria algum resultado. Todas as pessoas disseram que usariam a plataforma se ela existisse de verdade, e todas acreditam que uma ferramenta como essa contribui para que as pessoas se mobilizem coletivamente e tenham mais esperança na política. Todas também destacaram como é importante ver que outras pessoas registraram os mesmos problemas.

Na análise do grupo, boa parte da dificuldade com o 156 vem do fato de as pessoas não conhecerem o site – só o telefone – e de o cadastro exigir conta no portal gov.br, além do próprio tempo de registro desestimular o uso. Em contrapartida, a plataforma criada permite acompanhar denúncias anteriores e criar conexão de causa entre diferentes territórios que enfrentam problemas parecidos.

O grupo entende que a ferramenta amplia a participação por ser menos burocrática, mais acessível, criativa e interativa, e por permitir que as pessoas se identifiquem umas com as outras, gerando mobilização. A tecnologia supera a desesperança ao permitir que as pessoas observem o ciclo da própria denúncia, sintam que não estão sozinhas na demanda, e possam até denunciar o próprio poder público em caso de ausência de retorno. Isso também gera dados úteis para o engajamento da sociedade civil. Enquanto no 156 a pessoa recebe apenas um protocolo, na tecnologia criada há uma redução real da jornada do usuário, com menos burocracia envolvida.

Limites e futuro

Como limites, o grupo identificou desafios tecnológicos – como a estrutura de servidor necessária para lidar com dados sensíveis –, a dificuldade de moderação da própria tecnologia, o desafio de contratar profissionais sem ter conhecimento técnico prévio do trabalho a ser feito, a dificuldade de disseminar a plataforma, e a limitação de

encaminhar denúncias ao poder público sem ter devolutivas garantidas, já que a ferramenta não é um canal oficial de denúncia.

Entre os aprendizados, o grupo destaca a importância de alinhar expectativas em relação ao desenvolvimento e ao engajamento das pessoas envolvidas no trabalho. Notaram, por exemplo, que pagar cem reais para que pessoas participassem do teste não garantiu a presença delas, e que o teste acabou sendo feito com um público diferente do inicialmente combinado – a ideia era testar com lideranças, mas o grupo testou com pessoas diversas, sem seguir os combinados originais.

A falta de tempo e de presença nas reuniões dificultou a organização da equipe. O grupo também percebeu que convidar pessoas para testar a tecnologia mais pela necessidade do dinheiro do que pelo interesse na causa trouxe limitações, e que desenhar ferramentas que realmente facilitem a vida de quem usa não foi um desafio simples de resolver – a cada etapa, novos problemas surgiram. Um aprendizado central: não importa quão boa seja a tecnologia criada, se não for possível gerar conexão humana em torno dela – o grupo reconhece que não conseguiu mobilizar as pessoas como planejado, e que provavelmente o teste teria funcionado melhor se realizado no território onde as pessoas moram, em vez do centro da cidade. A falta de tempo também prejudicou a realização do próprio teste, e as reuniões online, ainda que dificultassem a interação, foram a alternativa possível diante da falta de tempo para encontros presenciais. Por fim, contratar pessoas desconhecidas para desenvolver a tecnologia, sem parâmetros claros de contratação, também apareceu como ponto de atenção.

Olhando para o futuro, o grupo aponta como caminhos importantes: realizar o teste diretamente no território das pessoas, reservar mais tempo para cada etapa do desenvolvimento, criar uma comunidade ativa com campanhas de disseminação da plataforma, estabelecer uma conexão mais efetiva para levar a denúncia até o poder público, e continuar as demais etapas do MVP, como o acompanhamento do processo legislativo, das respostas recebidas e das ações relacionadas às denúncias registradas.

Referências

A tecnologia pode ser acessada em fiscalizaicampinas.online.

Tecnologia Social: Sanko — Resgatando conquistas e construindo o futuro



Grupo responsável

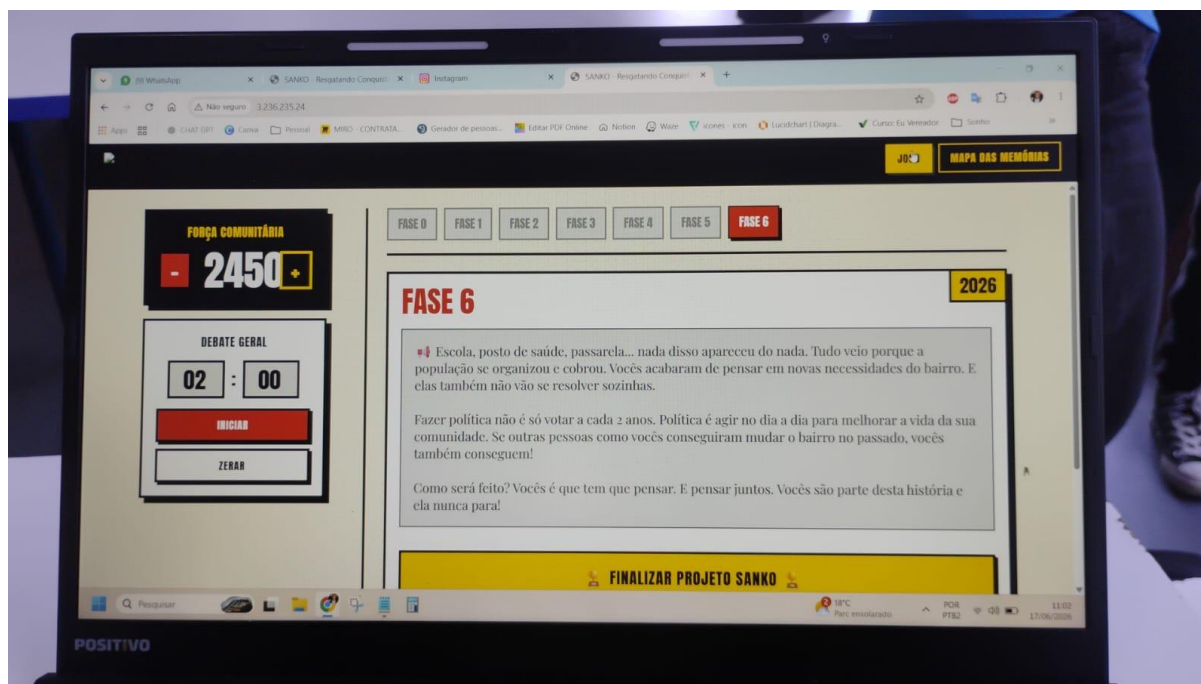
Bruno Cezar Martins
Sant'Anna, Cássia Conrado
Souto, Denis Marcelo Miranda
Vicente, Gabriel de Souza
Moura, João Augusto de Souza
Paranhos, Lauanda Leonel
Moreira, Vivien Helena de
Souza Ruiz.

Barreira identificada

A falta de mobilização das pessoas nasce da falta de esperança de que a luta popular dê resultado, por causa do pouco reconhecimento das conquistas de direitos e políticas públicas já alcançadas por meio da mobilização popular. A hipótese de trabalho do grupo era que se as pessoas reconhecerem que a mobilização popular já gerou resultados positivos em outros momentos, elas teriam mais esperança e, conseqüentemente, mais disposição para se engajar na luta política.

A Tecnologia Social

O Sanko é um jogo que resgata a memória de conquistas concretas de uma comunidade para fortalecer a esperança política de quem vive ali hoje. A ideia nasce da compreensão de que a descrença na mobilização popular muitas vezes vem do desconhecimento de que ela já funcionou antes, no próprio território. Ao entrevistar lideranças e moradores para reconstruir a história de luta por um direito local – no caso, a própria conquista da escola do bairro – e transformar essa história em um jogo vivencial, a tecnologia convida os jovens a "reviver" esse processo de conquista, como se tivessem sido eles próprios os protagonistas da época.



Como foi o teste

Antes de iniciar o teste, o grupo entrevistou pessoas da comunidade para reconstruir o processo de conquista da Escola Estadual Professora Rita de Cássia, no Parque São Jorge, em Campinas/SP. Esses depoimentos deram base para a criação do protótipo do jogo usado no teste, que reuniu 49 participantes – jovens de 16 a 18 anos, estudantes do 2º ano do ensino médio da própria escola.



O teste foi realizado durante duas aulas cedidas pela escola. Os alunos foram divididos em três grupos de dez pessoas, e os membros da equipe se dividiram em duplas para aplicar o jogo. Cada dupla começou com uma breve fala introdutória sobre o que se tratava o teste, seguida de um questionário individual de uma pergunta, usado como indicador inicial. Em seguida, o jogo virtual era conduzido com o auxílio de um notebook por dupla de aplicadores, mostrando aos alunos todo o passo a passo.



O jogo teve cinco fases, cada uma contando uma parte do processo de conquista da escola, sempre com um desafio que gerava discussão entre os alunos sobre como eles agiriam se tivessem vivido aquele momento. Ao final de cada fase, havia sugestão de minijogos para somar pontos e manter o engajamento – jogo da memória impresso, quiz, imagem em ação, telepatia e batalha naval, sendo que a dinâmica de imagem em ação não funcionou como esperado. Ao concluir as cinco fases, os estudantes "conquistavam" a escola, como se tivessem sido eles mesmos os protagonistas daquele processo histórico.

Cada dupla aplicou o jogo do jeito que fez mais sentido para ela, e o grupo entendeu que as pequenas diferenças de condução não prejudicaram o objetivo final da dinâmica. O tempo de duração do jogo foi um ponto de atenção: parte do grupo achou o tempo curto, e outra parte achou longo – sinal de que ainda há ajuste a fazer nesse equilíbrio.

Resultado – eficiência

Como custos essenciais, foram listados: alimentação e transporte para o grupo desenvolver as atividades, contratação de um ilustrador, uso de API de IA, serviço de desenvolvimento web e impressão das cartas do jogo da memória – somando R\$ 3.529,85, além do trabalho voluntário das pessoas participantes.

Sobre sustentabilidade financeira, o grupo enxerga potencial em anúncios, campanhas de financiamento coletivo (crowdfunding) e na busca por novos recursos de editais e fundos.

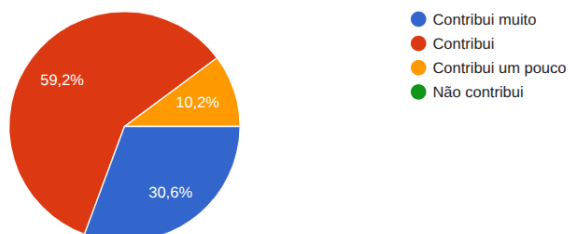
Resultado – impacto

O grupo estruturou três indicadores principais. O primeiro, sobre a percepção de esperança de que a mobilização política possa dar resultado, mostrou que 62,5% das pessoas acreditam muito e 8,3% acreditam que a mobilização coletiva – como a luta por educação e saúde – já ajudou a conquistar melhorias no bairro, com apenas uma pequena parcela não acreditando. Também nesse indicador, quando perguntadas se têm esperança de promover mudanças no bairro ou na escola através da união das pessoas, em uma escala de 0 a 5, a maior concentração de respostas (46,9%) ficou na nota 4, seguida por 30,6% na nota 3. E quando perguntadas se acreditam que momentos como esse podem contribuir para que jovens tenham mais esperança de que a participação política resulte em melhorias para o bairro e a vida das pessoas, 59,2% disseram que contribui muito e 30,6% disseram que contribui.

Você acredita que momentos como esse podem contribuir para que jovens tenham mais esperança de que a participação política possa resultar em melhorias para o bairro e a vida das pessoas?

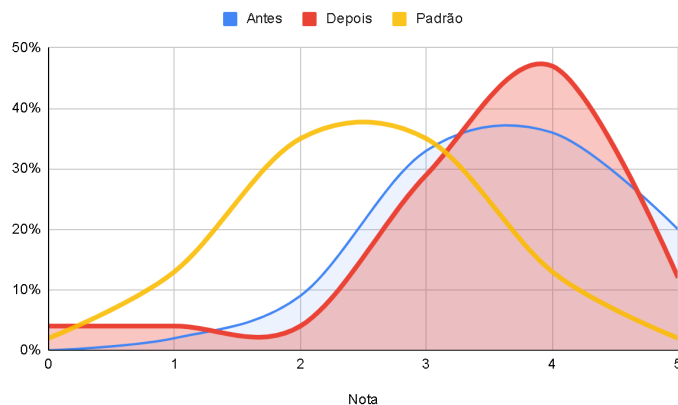
Copiar gráfico

49 respostas



O segundo indicador, sobre predisposição para a participação política, mostrou que 75,5% dos participantes teriam interesse em descobrir outras histórias de conquistas por meio da luta popular da cidade e do bairro, e 59,2% se sentiram mais motivados a participar de alguma luta coletiva no bairro ou na escola depois do jogo. O terceiro indicador, sobre a jogabilidade em si, mostrou que 81,6% das pessoas avaliaram o jogo com a nota máxima.

Na análise do grupo, a tecnologia causou impacto, mas de um jeito mais complexo do que o esperado inicialmente. A hipótese de partida era a de que conhecer a história aumentaria diretamente a esperança – isso não se confirmou de forma simples, pois essa relação envolve questões geracionais, emocionais, territoriais e psicológicas. Na prática, houve um aumento sutil (4%) no número de pessoas que relataram nenhuma esperança depois da aplicação da tecnologia, o que mostra que a percepção da realidade traz consciência, mas não necessariamente o impulso de agir – podendo até reforçar a leitura de que não é possível repetir o que já foi feito no passado.



Ao mesmo tempo, o grupo observou um deslocamento das respostas do "senso comum" para os extremos, tanto de esperança quanto de desesperança, depois da aplicação da TS, com aumento também no total de pessoas que relataram mais esperança, chegando a 59% ao final. O grupo pondera que talvez tenha partido de um pressuposto equivocado – o de que não havia esperança prévia nesse público –, sem considerar que a esperança já pode ser algo relativamente intrínseco à juventude, como parece ter sido o caso aqui.

Limites e futuro

O grupo identificou vários limites para a tecnologia. Primeiro, um limite no quanto ela consegue de fato aumentar a esperança política, que era o objetivo principal. Também ponderam se, pensando no escopo inicial de trabalhar com uma escola de ensino médio, não há limitações demográficas de linguagem, letramento digital e engajamento em grupo que possam reduzir o impacto da tecnologia. Há ainda uma limitação quanto ao uso continuado da plataforma depois do teste e da apresentação, principalmente do mapa e registro de conquistas: como o processo de mapeamento e resgate de histórias ficou centralizado no próprio grupo, a metodologia não conseguiu transferir essa iniciativa para os territórios e comunidades de forma autônoma, com a juventude como protagonista desse mapeamento. Também não foi possível configurar formas de medir as métricas de acesso da plataforma. Por fim, quanto ao aspecto digital, ainda há limitações de reprodutibilidade fora do território específico onde o grupo trabalhou inicialmente – mesmo que o design do jogo comporte a adição de novas conquistas ao mapa, o grupo ainda não conseguiu implementar a criação de novos roteiros de jogo a partir dessas conquistas, seja manualmente ou usando inteligência artificial generativa.

Entre os aprendizados, o grupo destaca a importância de enumerar as fichas de forma anonimizada durante o teste, para poder comparar os resultados iniciais e finais de cada participante. Notaram que o processo de entrevistar lideranças para mapear a história de conquista trouxe reconhecimento para as próprias pessoas entrevistadas, e que aplicar o teste na escola gerou impacto também na comunidade escolar, incluindo coordenação e professores. O próprio processo de construção do jogo impactou a vida das pessoas envolvidas na criação da solução. O grupo também destaca que os recursos não burocratizados do Fundo Semente permitiram desenvolver a tecnologia social de forma facilitada, e que um

trabalho continuado de mapeamento e aprendizado de conquistas pode trazer impactos mais efetivos na esperança e na predisposição para a participação política. Por fim, o tempo de explicação do jogo pareceu insuficiente para algumas pessoas e longo demais para outras – um equilíbrio que ainda precisa ser encontrado para a jogabilidade.

Olhando para o futuro, o grupo aponta como caminho central o mapeamento de novas histórias de conquista, destacando que mapear ativamente essas histórias e contá-las de várias formas – ilustração, texto – parece ser o elemento mais fortalecedor da esperança na participação política. Também sugerem produzir uma metodologia para que outras pessoas possam mapear histórias por conta própria, por exemplo colocando ferramentas de produção audiovisual na mão dos próprios jovens e incentivando-os a registrar essas memórias.

Referências

A tecnologia pode ser acessada em sanko.app.br.

Tecnologia Social: Vozes da Quebrada!

Grupo responsável

Daniel Arraes Reino, Flávio Henrique Vianna Frignani Ferrão, Lusicléia Firmino da Silva, Ricardo Leite de Moraes, Stefane Mendes Moises, Valéria Sueli dos Reis.



Barreira identificada

Medo de dialogar sobre política. A hipótese de trabalho do grupo era a de que uma formação política para adolescentes e jovens, se mediada por gamificação e memes com linguagem adequada, reduz o distanciamento e o medo em relação ao tema – fazendo com que eles se sintam mais dispostos e confiantes para participar ativamente de debates e ocupar espaços de tomada de decisão.

A Tecnologia Social

O Vozes da Quebrada é uma metodologia de formação política voltada para adolescentes e jovens, que usa gamificação e memes com linguagem próxima do público para tornar o tema da política menos distante e menos assustador. A ideia central é que, ao aprender sobre política de um jeito

lúdico e familiar – inclusive pelo próprio celular, ferramenta do dia a dia dessa faixa etária –, o jovem perde o medo de falar sobre o assunto e ganha confiança para participar ativamente de debates e espaços de decisão.



Como foi o teste

O teste do Vozes da Quebrada aconteceu em duas escolas de Campinas – a EMEF Oziel Alves Pereira, no Parque Oziel, e a EE Ruy Rodriguez, no Parque Itajaí – reunindo ao todo 81 participantes: 21 no Oziel e 60 no Itajaí. O público-alvo foram adolescentes e jovens de 14 a 17 anos, moradores desses dois territórios.

O processo de implementação seguiu dez etapas. Primeiro, o grupo mapeou instituições, coletivos e espaços frequentados por adolescentes e jovens da região. Em seguida, elaborou uma apresentação do projeto para levar aos parceiros, estabeleceu e formalizou os contatos – com visitas técnicas e ajuste de agendas – e partiu para o desenvolvimento e teste da solução de tecnologia, um jogo digital. Paralelamente, o grupo planejou e elaborou a divulgação das inscrições para a formação, contratou um educador para conduzir o processo formativo nas escolas, elaborou a proposta pedagógica da formação e desenvolveu os instrumentos de pesquisa e avaliação da participação. Só então partiu para a realização da formação com o público-alvo, encerrando o processo com uma avaliação da formação.



O teste contou com apoio de parceiros locais: as próprias escolas Ozziel e Ruy Rodriguez, além da Ozipa Criativa e da Caminhos Campinas, ambas colaborando na divulgação.

Resultado – eficiência

O valor total investido no teste foi de R\$ 5.000,00. Como a tecnologia já está desenvolvida – o jogo está no ar –, o grupo calculou que os custos essenciais para dar continuidade e replicar a formação em novas escolas somam R\$ 2.620,00, distribuídos em três frentes: a realização da formação em si (pessoa educadora, transporte, brindes e manutenção do site do jogo, totalizando R\$ 1.420,00), o preparo da formação (agendamento com escolas, alinhamento com a pessoa educadora, produção de materiais e elaboração do relatório final, totalizando R\$ 1.200,00, aqui contado à parte do valor essencial) e a coordenação da tecnologia, dedicada a prospectar novas parcerias (R\$ 1.700,00).

Sobre sustentabilidade financeira, o grupo enxerga espaço para viabilizar a tecnologia buscando patrocínio de empresas ou investidores da região, com a marca do parceiro divulgada no banner da formação e no próprio site do jogo. Também veem potencial em construir presença digital nas redes sociais da TS, incentivando os participantes a seguirem a conta durante a formação presencial, abrindo espaço ali para divulgação dos investidores parceiros.

Resultado – impacto

O grupo produziu um relatório completo com os resultados, disponível em vozesdaquebrada.vercel.app/apresentacao. Ao todo, a formação teve 86 participantes em três encontros, com respostas compiladas de 31 participantes. Desses, 84% relataram diminuição do medo de conversar sobre política depois da formação, 55% ficaram com mais vontade de participar da política, e 45% ficaram com mais confiança para falar sobre o assunto.

Os indicadores levantados no monitoramento cobriram quatro frentes: a identificação das dificuldades de acesso aos espaços de participação política da cidade, o nível de confiança para falar o que se pensa sobre política, o aumento da vontade de saber mais e participar de algo sobre política no bairro ou na escola, e a diminuição do medo de conversar sobre o tema depois da formação.

Na análise do grupo, criar espaços de fala sobre política mediados por memes do cotidiano das juventudes desmistifica o assunto, abrindo espaço para que a pessoa participante pense e fale sobre o tema. Ter uma pessoa facilitadora preparada para lidar com perspectivas diversas, conduzindo o debate a partir de dados, ajuda a minimizar os medos de se expor. Os assuntos debatidos também ampliam a percepção dos jovens sobre o que é política, aproximando questões consideradas distantes – como a política institucional – do dia a dia deles, mostrando que temas discutidos na escola e em casa também são políticos. Por fim, o grupo destaca que usar o celular durante a formação funciona bem: por ser um dispositivo já familiar aos jovens, cria uma situação conhecida e desejável, e ainda facilita o acesso ao jogo depois, caso queiram continuar por conta própria.

Limites e futuro

Como limite, o grupo identificou que existe proibição do uso de celulares em boa parte das escolas, o que exige alinhar previamente a liberação do aparelho para a realização da atividade.

Entre os aprendizados, o grupo destaca principalmente a dinâmica real de construir uma tecnologia social desse porte dentro do território. Enfrentaram gargalos operacionais concretos: um prazo apertado para a divulgação, por conta do tempo de liberação da planilha de custos; a dificuldade de conciliar a agenda da equipe e dos educadores com o

calendário das escolas, o que concentrou boa parte da aplicação na última semana do teste; e a dificuldade de conseguir, a tempo, as autorizações de imagem junto aos pais dos participantes.

Por outro lado, o resultado direto com os adolescentes confirmou o valor da proposta – mesmo com turmas menores e carga horária reduzida, a resposta aos memes e ao uso do celular foi imediata, e essa linguagem interativa ajudou a desarmar a resistência inicial ao tema, fazendo o debate sobre política fluir de forma leve e direta. O grupo também destaca como muito rica a troca vivida nos encontros gerais com os demais mobilizadores do CriaLab, pela diversidade de visões e qualidade dos debates. Apesar das dores de gestão ao longo do processo, a experiência validou, na prática, que a abordagem funciona.

Olhando para o futuro da tecnologia, o grupo aponta como caminho importante pensar no uso do jogo para além da formação presencial – por exemplo, permitindo que os próprios jovens criem e enviem memes ou pílulas de sabedoria, contribuindo ativamente para o conteúdo do jogo.

Referências

O jogo criado pelo grupo pode ser acessado em jogoozipa.vercel.app/admin, e o relatório completo de resultados está disponível em vozesdaquebrada.vercel.app/apresentacao.

Conclusão

Essa etapa do CriaLab cumpriu o que se propôs a fazer: transformar cinco barreiras concretas da participação política popular em cinco tecnologias sociais testadas em campo, com resultado real junto ao público de Campinas. Cada grupo respondeu à sua própria barreira – Acesso, com a Conexão Popular; Medo, com o Vozes da Quebrada!; Descrença, com o Sanko; a falta de retorno do poder público, com o Fiscalizai Campinas; e Tempo, com o CIVIS. Cada tecnologia respondeu à sua barreira em níveis diferentes de profundidade e maturidade, mas todas responderam, confirmando que o modelo funcionou de forma plural, respeitando a diversidade dos problemas que o próprio comitê havia mapeado antes de o CriaLab começar.



Um ponto merece destaque nessa avaliação: o tempo e o recurso limitados, disponibilizados a cada equipe, não devem ser lidos como uma dificuldade do processo, mas como parte do que fez o CriaLab funcionar. Ao colocar um prazo definido e um orçamento definido para cada grupo, o próprio desenho do mutirão forçou que um resultado concreto acontecesse ao final – e essa talvez seja a contribuição mais importante da metodologia do CriaLab enquanto tecnologia social em si. As cinco produções entregues neste documento não são produtos finais, e não deveriam ser lidas como tal. São testes, protótipos vivos, que apontam caminhos muito concretos e com grande potencial de atuação na participação política da cidade. É esse justamente o papel de um laboratório: não entregar soluções prontas e definitivas, mas gerar evidências reais, testadas em território, sobre o que funciona, o que precisa ser ajustado e por onde vale a pena seguir.

Nesse sentido, o Registro com a Sistematização das Tecnologias Sociais Prototipadas encerra uma etapa importante da missão do LabPop com um resultado que vai além dos números de alcance de cada tecnologia: comprova que é possível, dentro de um prazo curto e com recursos mínimos, transformar problemas abstratos de participação política em testes de soluções concretas, experimentadas com a própria população que vive esses problemas – reafirmando o compromisso do LabPop com a Inovação Cidadã como caminho legítimo de transformação social em Campinas.