MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Reitoria
Gabinete da Reitoria
Av. Professor Mário Werneck, 2590 - Bairro Buritis - CEP 30575-180 - Belo Horizonte - MG
(31) 2513-5105 - www.ifmg.edu.br

EDITAL 63/2021

CHAMADA PÚBLICA para o Programa de Qualificação em Gestão da Inovação e a Especialização em Educação Digital

O REITOR DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo **Estatuto da Instituição, republicado com alterações no Diário Oficial da União do dia 08/05/2018, Seção 1, Páginas 09 e 10,** e pelo Decreto de 17 de setembro de 2019, publicado no DOU de 18 de setembro de 2019 Seção 2, página 01, **com o apoio da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (SETEC/MEC), em parceria com a STEINBEIS-SIBE do Brasil e com o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), torna pública a Chamada para seleção simplificada de servidores efetivos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e profissionais da educação das Redes Estaduais e Distritais envolvidos com o desenvolvimento da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e do Itinerário da Formação Técnica e Profissional (IFTP) para o Programa de Qualificação em Gestão da Inovação (INNOVATION MANAGEMENT PROFESSIONAL – IMP) e a Especialização em Educação Digital.**

Compõe essa Chamada Pública essa Apresentação Geral, o Regulamento e seus anexos.

1. OBJETIVO

1.1 Esta Chamada tem como objetivo selecionar servidores efetivos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e profissionais da educação das Redes Estaduais e Distritais envolvidos com o desenvolvimento da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e do Itinerário da Formação Técnica e Profissional (IFTP), por meio da avaliação de pré-projetos e análise curricular, para programas de formação ofertados para profissionais da educação para inovação educacional na EPT e desenvolvimento do IFTP do Novo Ensino Médio.

1.2 O programa de formação será composto de duas iniciativas:

a) Programa de Qualificação em Gestão da Inovação, cuja nomenclatura original é Innovation Management Professional – IMP (ANEXO A). O foco desse curso é o desenvolvimento e a implementação de práticas educacionais para a EPT integradas ao contexto social-tecnológico e às novas formas de construção de saberes, tendo como base o conhecimento e experiência do corpo de profissionais da educação de instituições de ensino profissional e tecnológico da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (EPCT) e das Redes Estaduais ou Distrital. A equipe de inovação atenderá ao IMP e será responsável pelo desenvolvimento e transferência de conhecimentos e tecnologias às instituições participantes, ou

b) Programa de Pós-graduação lato sensu em Educação Digital (CULTURA MAKER) (ANEXO B). O foco desse curso é formar profissionais da educação que utilizem as possibilidades dos ambientes digitais para aprendizagem em EPT, utilizando-se de novas tecnologias, aderentes as diferentes gerações, atuando como mediadores na construção do conhecimento em um novo cenário educacional nas Rede Federal EPCT e Redes Estaduais ou Distrital para o desenvolvimento do IFTP. A equipe de capacitação atenderá à Especialização em Educação Digital e deverá demonstrar a transformação digital da educação nas instituições participantes.

2. SUBMISSÃO DAS PROPOSTAS

2.1 Os interessados em submeter propostas devem observar as condições específicas estabelecidas no Regulamento desta Chamada, que determinam os requisitos relativos ao proponente, proposta, cronograma, contrapartidas, prazos, critérios de elegibilidade e de seleção e demais informações necessárias.

2.2 As inscrições estarão abertas entre os dias 01 de novembro de 2021 à 29 de novembro de 2021 às 17h59 (dezessete horas e cinquenta e nove minutos, horário de Brasília). Os proponentes devem realizar o preenchimento de formulário eletrônico, exclusivamente via internet, (http://steinbeis-sibe.com.br/imp-ifmg-2101), como detalhado no Regulamento desta Chamada.

2.3 Para esclarecimento de dúvidas, os interessados podem enviar email até às 17h59 (dezessete hora e cinquenta e nove minutos, horário de Brasília) do dia 25 de novembro de 2021, pelo endereço imp-ifmg-2101@steinbeis-sibe.com.br. Além disso, serão realizados dois webnários para divulgação e esclarecimento das regras do edital nos respectivos dias, endereços e horários:

ETAPA	Data	Horário de Brasília	Endereço
WEBNÁRIO 1	05/11/2021	14h30 às 15h30	Clique aqui para ingressar na reunião
WEBNÁRIO 2	10/11/2021	14h30 às 15h30	Clique aqui para ingressar na reunião

3. TIMES DE DESENVOLVIMENTO E LINHAS DE AÇÃO

3.1 Serão disponibilizadas 100 (cem) vagas para Times de Desenvolvimento de Iniciativas em Inovação, organizados em dois grupos:

a) Equipe de Inovação: é formada por 1 (um) servidor efetivo da Rede Federal EPCT e 1 (um) profissional da educação da Escola Estadual ou Distrital, obrigatoriamente envolvidas com o desenvolvimento do IFTP, que serão os líderes do Projeto de Inovação em Práticas Educacionais para Mundo 4.0.

b) Equipe de Capacitação: é composta por profissionais da educação das respectivas instituições indicados pelos membros da Equipe de Inovação e, preferencialmente, definida da seguinte forma: 5 (cinco) membros da Rede Federal EPCT e 10 (dez) membros da Rede Estadual ou Distrital, preferencialmente envolvidos com o desenvolvimento do IFTP.

3.2 Os Times serão selecionados segundo os critérios estabelecidos no Regulamento desta Chamada, em duas etapas: análise de Currículo e análise do Pré-Projeto. Os Pré-Projetos deverão estar alinhados a uma ou mais das seguintes linhas de Ação:

Linha de Ação	Descrição
1) Estratégias pedagógicas aplicadas	Criação, desenvolvimento e implementação de estratégias pedagógicas que utilizam diferentes recursos tecnológicos, trabalho com projeto e em equipe, interações lúdicas e alinhamento motivacional dos estudantes. São formas acessíveis e inovadoras, alinhadas às novas formas de ensinar, para acessar, produzir e expressar o conhecimento.
2) Espaços de aprendizagem tecnológicos	Criação, desenvolvimento e implementação de espaços de aprendizagem, virtuais ou físicos, com o uso intensivo de tecnologias, que possibilitem a exploração, a busca por

	soluções e o design e teste de ideias. O foco é desenvolver ambientes que possibilitem e facilitem o prazer, diversão e a vontade de aprender.
3) Espaços de aprendizagem não tecnológicos	Criação, desenvolvimento e implementação de espaços inovadores de aprendizagem, que prescindem do uso de tecnologias, mas que estimulem a proatividade do aluno e interação com o professor e a vontade de aprender.
4) Atuação do docente	Concepção, desenvolvimento e implementação de ações para aperfeiçoamento de professores que os inspirem ao aprendizado contínuo e a se colocarem ao lado dos estudantes como mediadores e parceiros do seu desenvolvimento.
5) Estudante protagonista	Concepção, desenvolvimento e implementação de ações que busquem desenvolver atitude proativa do estudante quanto ao seu papel e aprendizado. A intenção é encontrar estratégias que estimulem o estudante a se apaixonar pelo aprendizado e adotem a postura de aprendiz ao longo da vida.
6) Transformação da cultura organizacional	Concepção, e implementação de ações que contribuam para o desenvolvimento de crenças, práticas e hábitos nas instituições de ensino que facilitem a implementação de iniciativas voltadas à educação para o mundo 4.0. Transformações no ambiente institucional podem ser focadas a aspectos específicos da sua cultura, mas devem envolver lideranças, gestores e técnicos educacionais.
7) Currículos flexíveis	Concepção, desenvolvimento e implementação de ações que busquem tornar os currículos personalizados, ampliando o poder de escolha dos estudantes no seu trajeto formativo, formas e momentos de acesso.
8) Integração do ensino ao mundo do trabalho	Concepção, desenvolvimento e implementação de ações que viabilizem a sistematização de mecanismos, procedimentos ou práticas que permitam, de forma integrada aos processos de ensino, captar demandas e desenvolver soluções que atendam às necessidades do mundo do trabalho.

4. PROCESSO DE AVALIAÇÃO E SELEÇÃO DAS PROPOSTAS APROVADAS

4.1 O processo de avaliação das propostas seguirá as normas dispostas no Regulamento desta Chamada Pública e será organizada em três etapas:

1ª) Validação das propostas: homologação das propostas por conferência da documentação e seleção de 200 propostas homologadas por ordem de envio.

2ª) Análise dos Currículos e do Pré-Projeto: Análise da documentação enviada por Comitê Avaliador instituído pelo IFMG e pela SETEC/MEC.

3ª) Ranking das propostas classificadas: De acordo com a Nota Final e os critérios de ordenamento das propostas estabelecidos no Regulamento, as propostas serão organizadas entre Aprovadas, Classificadas, Não aprovadas, Não selecionadas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Os Times selecionados serão informados oportunamente sobre as datas de realização das ações de capacitação junto aos parceiros dos projetos e devem confirmar a sua participação, conforme estabelecido no Regulamento desta Chamada Pública.

5.2 Todos os produtos desenvolvidos no âmbito do Projeto que seja objeto de publicações científicas e divulgação deverão mencionar o apoio da SETEC/MEC e das outras entidades financiadoras. Da mesma forma, os participantes devem concordar, por meio de termo próprio, em transferir a propriedade

intelectual dos produtos desenvolvidos a Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, aqui representada pelo IFMG.

CHAMADA PÚBLICA Edital 63/2021

IFMG – SETEC/MEC

CAPACITAÇÃO EM GESTÃO DA INOVAÇÃO

REGULAMENTO

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Este Regulamento tem por finalidade estabelecer critérios de avaliação de pré-projetos e análise curricular da Chamada Pública IFMG – Setec/MEC Edital 63/2021.

1.2 Esta Chamada tem por objetivo selecionar 100 (cem) Times de Desenvolvimento para participação em Programas Educacional de Inovação na EPT, a saber:

1.2.1. Programa de Qualificação em Gestão da Inovação, cuja nomenclatura original é Innovation Management Professional – IMP;

1.2.2. Programa de Pós-graduação Lato Sensu em Educação Digital (CULTURA MAKER).

2. DO CRONOGRAMA GERAL

ETAPA	ATIVIDADE	PERÍODO
Processo Seletivo	Publicação do Edital	27/10/2021
	Data limite de impugnação do edital	29/10/2021
	Início das inscrições	01/11/2021
	Webnários para divulgação e esclarecimento das regras do edital	05 e 10/11/2021
	Data limite da submissão das inscrições	29/11/2021
	Divulgação do resultado	06/12/2021
	Prazo para interposição de recurso pelo participante	08/12/2021
	Resultado de análise de recurso e divulgação do resultado final	10/12/2021
	Prazo para confirmação de vaga para o IMP dos aprovados	14/12/2021
Innovation Management Professional	Previsão de Abertura do Programa IMP	31/01/2022
	Previsão de Finalização do Programa IMP: apresentação do White Paper	04/11/2022

Especialização em Educação Digital	Previsão de Início da 1ª turma da especialização	01/02/2022
	Previsão de Início da 2ª turma da especialização	14/02/2022
	Previsão de Início da 3ª turma da especialização	28/02/2022
	Previsão de Finalização de todas as turmas da especialização	02/12/2022

3. DA PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA DE FORMAÇÃO

3.1. O proponente será o responsável pela inscrição nesta Chamada Pública e será o líder do Time de Desenvolvimento de Iniciativas em Inovação

3.2. O proponente deve ser servidor efetivo da Rede Federal EPCT.

3.3. A proposta e o Time serão identificados pelo título do Pré-projeto de Inovação em Práticas Educacionais para EPT no Mundo 4.0.

3.4. O proponente deverá inscrever o Pré-projeto e a equipe, que deve ser dividida em dois grupos:

3.4.1. Equipe de Inovação: formada pelo proponente e por 1 (um) profissional da educação da Escola Estadual ou Distrital, obrigatoriamente envolvidas com o desenvolvimento do IFTP.

3.4.2. Equipe de Capacitação: é composta por profissionais da educação das respectivas instituições, indicados pelos membros da Equipe de Inovação, com a seguinte composição:

a) 5 (cinco) membros da Rede Federal EPCT, da mesma instituição do proponente e

b) 10 (dez) membros da Rede Estadual ou Distrital, preferencialmente envolvidos com o desenvolvimento do IFTP.

3.5. Caso não seja possível formar Times de Desenvolvimento com a composição descrita no Item 3.4.2, a Equipe de Inovação poderá indicar um número diferente de servidores das duas redes de ensino de modo a completar 15 (quinze) profissionais.

3.6. A Equipe de Inovação exercerá a liderança do Projeto de Inovação em Práticas Educacionais para Mundo 4.0.

3.7. A participação dos Times no Programa de Formação para Inovação Educacional na EPT se dará da seguinte forma:

3.7.1. A Equipe de Inovação participará do programa Innovation Management Professional – IMP (ANEXO A).

3.7.2. A Equipe de Capacitação participará da Especialização em Educação Digital (ANEXO B).

4. DOS CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

4.1. São elegíveis a participação nesta Chamada:

4.1.1. Servidores efetivos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, Escolas Técnicas Vinculadas às Universidades Federais e Colégio Pedro II (aqui denominada genericamente de Rede Federal EPCT) e

4.1.2. Profissionais da educação das Redes Estaduais e Distrital envolvidos com o desenvolvimento da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e do Itinerário da Formação Técnica e Profissional (IFTP).

4.2. O Lider do Projeto deve atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

a) ser Servidor Público efetivo em Instituições da Rede Federal EPCT;

b) ter atuado como regente de atividades de ensino nos últimos 4 anos (ter atuado em algum momento após o ano de 2018);

c) possuir nível Superior completo (Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo), em instituição reconhecida pelo MEC;

d) ter experiência técnica comprovada por atestado na área de atuação do seu projeto. Conta como experiência ter atuado como professor, pesquisador ou consultor técnico em projetos ou atividades institucionais relacionadas à área de interesse.

e) a instituição do Líder do Projeto deverá possuir um IFMaker, ou estrutura equivalente, instalada no Campus. O laboratório Maker deve contar com os seguintes equipamentos: Impressora 3D de pequeno porte, Impressora 3D de médio porte, Caneta 3D, Notebooks, SmartTV, Kit Ferramentas, Parafusadeira/Furadeira, Serra Tico Tico, Lixadeira Orbital, Kit Arduíno/Robótica, Kit Robótica Lego, Projetor Multimídia e Scanner 3D agrupados e disponíveis para uso em um laboratório.

4.3. O membro da Equipe de Inovação da Rede Estadual ou Distrital deve atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

a) ser profissional da educação das Redes Estadual ou Distrital;

b) ter atuado como regente de atividades de ensino nos últimos 4 anos (ter atuado em algum momento após o ano de 2018);

c) possuir nível Superior completo (Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo), em instituição reconhecida pelo MEC;

d) a instituição do Líder do Projeto deverá comprovar ações de planejamento do IFTP.

4.3. Os membros da Equipe de Capacitação devem atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

a) ser Servidor Público efetivo em Instituições da Rede Federal EPCT ou ser profissional da educação das Redes Estadual ou Distrital envolvido com o desenvolvimento do IFTP;

a) possuir nível Superior completo (Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo), em instituição reconhecida pelo MEC,

5. DA INSCRIÇÃO

5.1. O proponente deverá inscrever o Pré-Projeto e o Time de Desenvolvimento por meio do endereço eletrônico http://steinbeis-sibe.com.br/imp-ifmg-2101, mediante a entrega obrigatória dos seguintes documentos:

DOCUMENTO OBRIGATÓRIO DE INSCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO
1. Declaração de vínculo institucional – termo de posse, contrato de trabalho, ou equivalente	Apresentar 1 (um) documento para cada um dos seguintes participantes: Líder do Projeto (Rede Federal EPCT); Líder do Projeto (Escola Estadual ou Distrital); participantes da Especialização da Rede Federal EPCT; e participantes da Especialização das Escolas Estaduais ou Distrital.
2. Cópia do Diploma de Graduação ou do maior título de Pós-graduação	Deverá ser apresentado um documento para cada um dos seguintes participantes: Líder do Projeto (Rede Federal EPCT); Líder do Projeto (Escola Estadual ou Distrital); participantes da Especialização da Rede Federal EPCT; e participantes da Especialização das Escolas Estaduais ou Distrital.

3. Comprovação do IFMaker ou estrutura equivalente	Apresentar declaração do Diretor da Unidade instituição da Rede Federal EPCT, comprovando a existência de ambiente de aprendizagem com no mínimo os seguintes equipamentos: Impressora 3D de pequeno porte; Impressora 3D de médio porte; Caneta 3D; Notebooks; SmartTV; Kit Ferramentas; Parafusadeira /Furadeira; Serra Tico Tico; Lixadeira Orbital; Kit Arduíno/Robótica; Kit Robótica Lego; Projetor Multimídia; Scanner 3D.
4. Comprovação de planejamento do itinerário da formação técnica e profissional - IFTP	Apresentar 1 (um) documento da respectiva Escola Estadual ou Distrital, tais como: ata de reunião comprovando adesão da escola ao itinerário da formação técnica profissional, ou currículo com previsão do itinerário da formação técnica profissional (IFTP) aprovado pela secretaria estadual, ou outros documentos equivalentes.
5. Anexo I – Modelo de Declaração de Atuação como Docente	Apresentar 1 (um) documento para cada um dos seguintes participantes: Líder do Projeto (Rede Federal EPCT) e Líder do Projeto (Escola Estadual ou Distrital).
6. Anexo II – Modelo de Atestado de Experiência Técnica na Área	Apresentar 1 (um) documento apenas para o Líder do Projeto (Rede Federal EPCT).
7. Anexo III – Modelo de Carta de Anuência do Gestor da Instituição	Apresentar 1 (um) documento de cada instituição participante assinado pelo respectivo Gestor, dando anuência às implicações da participação dos servidores nas equipes de inovação e de capacitação em Educação para o Mundo 4.0.
8. Anexo IV – Modelo de Termo de Direitos Autorais e Cessão do Direito de Uso	Apresentar 1 (um) documento para cada um dos seguintes participantes: Líder do Projeto (Rede Federal EPCT) e Líder do Projeto (Escola Estadual ou Distrital).
9. Anexo V – Modelo de Termo de Compromisso e Responsabilidade	Apresentar 1 (um) documento para cada um dos seguintes participantes: Líder do Projeto (Rede Federal EPCT) e Líder do Projeto (Escola Estadual ou distrital).
10. Anexo VI – Modelo de Apresentação do Pré-Projeto	Apresentar 1 (um) documento apresentando a proposta de projeto de inovação em EPT no Mundo 4.0 assinado pelos Líder do Projeto (Rede Federal EPCT) e Líder do Projeto (Escola Estadual ou Distrital).

5.2. Será aceita uma única proposta por proponente.

5.3. Na hipótese de envio de segunda proposta pelo mesmo proponente, respeitando-se o prazo limite estipulado para submissão das propostas, esta será considerada substituta da anterior, sendo levada em conta para análise apenas a última proposta recebida.

5.4 Constatado o envio de propostas idênticas de diferentes candidatos, todas serão desclassificadas.

6. DA ELABORAÇÃO DO PRÉ-PROJETO

6.1 O pré-projeto, a ser submetido a análise via formulário eletrônico (LINK), deverá estar alinhados aos seguintes critérios de avaliação:

6.1.1 Alinhamento do pré-projeto: o pré-projeto, a ser submetido a análise, deverá indicar o alinhamento com até 4 (quatro) linhas de ação desta Chamada, a saber:

a) LINHA 1: Estratégias pedagógicas aplicadas.

b) LINHA 2: Espaços de aprendizagem tecnológicos.

c) LINHA 3: Espaços de aprendizagem não tecnológicos.

d) LINHA 4: Atuação do docente.

e) LINHA 5: Estudante protagonista.

f) LINHA 6: Transformação da cultura organizacional

g) LINHA 7: Currículos flexíveis

h) LINHA 8: Integração do ensino ao mundo do trabalho.

6.1.2 Prazo do projeto: a solução a ser desenvolvida, descrita no pré-projeto, deverá ser planejada, prototipada, testada e implementada em um prazo de até 1 (um) ano.

6.1.3 Capacidade técnica: a equipe de inovação, descrita no pré-projeto, deverá possuir conhecimento técnico suficiente para implementar a solução a ser desenvolvida, conforme campo específico a ser preenchido no Anexo VI que será avaliada na análise de currículo.

7. QUANTO ÀS OBRIGAÇÕES DA INSTITUIÇÃO PARTICIPANTE

7.1 A Instituição à qual o profissional da educação tem vínculo deve:

7.1.1 Comprometer-se com a indicação de novos participantes para a pós-graduação em Educação Digital, caso ocorram evasões;

7.1.2. Comprometer-se com a liberação do profissional selecionado para participação em todas as etapas do curso;

7.1.3. Comprometer-se com a disponibilidade do profissional para dedicar-se às horas necessárias ao desenvolvimento e implementação do projeto, no caso dos selecionados para o IMP.

7.1.4. Responsabilizar-se em indicar, no caso do Líder do Projeto, um Mentor interno para o Pré-projeto selecionado, que deverá:

a) aconselhar tecnicamente o cursando durante a construção de seu projeto, em sintonia com as demandas e necessidades institucionais;

b) cooperar com o cursando na busca de recursos financeiros para a inovação;

c) acompanhar as entregas do projeto; e

d) ocupar posição de liderança na organização (coordenação, direção etc.).;

7.2. Não serão cobertas pela SETEC/MEC quaisquer outras despesas além das previstas pelo TED 10003/2020 - Ações estruturantes para a Educação no Mundo 4.0 e TED 10004/2020 - Pós-Graduação Lato Sensu em Educação Digital

8. DOS REQUISITOS PARA JULGAMENTO

8.1. Serão consideradas todas as todas as propostas recebidas até o prazo de entrega.

8.2. Por ordem de inscrição, serão encaminhadas para avaliação as 200 (duzentas) primeiras inscrições homologadas que atendam os seguintes critérios:

a) apresentarem todos os documentos, links e anexos requisitados para inscrição nesta chamada;

b) representem ao menos 1 (um) Time/Projeto por instituição da Rede Federal EPCT.

8.3. Caso haja projetos selecionados nesta etapa, mas que não foram aprovados nas etapas seguintes, serão avaliadas outras propostas conforme sua ordem de inscrição.

8.4. A avaliação dos candidatos e respectivos pré-projetos será realizada por banca de seleção a ser instituída para essa finalidade, composta por especialistas pro bono de acordo com os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade e eficiência.

8.5. A pontuação dos Times e Pré-projetos CLASSIFICADOS será gerada a partir dos seguintes critérios, pesos e pontos:

8.5.1. Pontuação da Equipe de Inovação: pontuação atribuída aos Líderes do Projeto. Esse grupo representa 40% da Nota Final, sendo formada pelos critérios:

CRITÉRIO		PONTOS	LÍDER 1	LÍDER 2	NOTA DO CRITÉRIO
Formação acadêmica: Avalia o nível de formação dos candidatos	Nível Superior e ou Pós-graduação lato sensu	30	Nota	Nota	Formada pela média aritmética das notas do Líder da Rede Federal EPCT e Líder Rede Estadual ou Distrital
	Pós-graduação stricto sensu	50			
Experiência na área: Avalia o tempo de experiência do candidato na temática do projeto	até cinco anos de experiência	30	Nota	Nota	
	acima de cinco anos de experiência	50			
Nota Equipe de Inovação = soma dos critérios anteriores					Nota

8.5.2. Pontuação do pré-projeto: pontuação atribuída ao pré-projeto de inovação submetido para avaliação. Esse grupo representa 60% da Nota Final, sendo formada pelos critérios:

CRITÉRIO	PONTOS	NOTA DO CRITÉRIO
Alinhamento do projeto: Avalia o nível de alinhamento e aderência do projeto às linhas de ação propostas para desenvolvimento de	Soma ponderada do nível de aderência atribuído em cada	Nota

prática em educação profissional e tecnológica no mundo 4.0.	linha de ação, pontuação máxima de 50 pontos.	
Prazo do projeto: Avalia a viabilidade do projeto ser concluído em um período de até um ano.	Ponderação da nota atribuída no critério para a pontuação máxima de 30 pontos.	Nota
Capacidade técnica: Avalia o nível de conhecimento técnico disponível na equipe para realizar o projeto.	Ponderação da nota atribuída no critério para a pontuação máxima de 20 pontos.	Nota
Nota Projeto de Inovação = soma dos critérios anteriores		Nota
A nota final é dada pela seguinte equação: $NOTA\ FINAL = \frac{40 \times Nota\ Equipe\ de\ Inovação + 60 \times Nota\ Projeto\ de\ Inovação}{100}$		

8.6 Consideradas as Notas Finais alcançadas pelas propostas de Iniciativas em Educação Profissional e Tecnológica no Mundo 4.0, será gerado um ranking de classificação em ordem decrescente de todas as equipes e indicando os aprovados (classificação entre os 100 primeiros), classificado (classificação, mas fora do limite de vagas) e não aprovados (propostas que não atingirem a nota mínima no projeto). A formação da lista dos aprovados será organizada nos seguintes grupos:

8.6.1. Reserva de vagas segundo a melhor pontuação por instituição da Rede Federal EPCT:

8.6.1.1. Será reservada 1 (um) vaga para as propostas de Iniciativas em Educação para o Mundo 4.0 que forem classificadas e com maior Nota Final entre os outras da mesma instituição;

8.6.1.2. São reservadas, no total, 65 (sessenta e cinco) vagas para os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, Campus Ibirité – IFMG, Centros Federais de Educação Tecnológica, Escolas Técnicas Vinculadas às Universidades Federais e Colégio Pedro II;

8.6.1.3. Caso não existam proponentes de todas as instituições anteriores ou se não atingirem a nota mínima de classificação, as respectivas vagas serão destinadas à classificação geral.

8.6.2. Melhor pontuação geral:

8.6.2.1. Considerando as 35 (trinta e cinco) vagas destinadas à classificação geral, acrescidas das eventuais vagas remanescentes do grupo anterior, será gerada a lista dos aprovados considerando, apenas a maior pontuação final. Ou seja, não serão limitados por estado, instituição ou qualquer outro critério.

8.6.2.2 Caso haja necessidade de desempate, serão usados sequencialmente as notas dos seguintes critérios: alinhamento do projeto – prazo do projeto – capacidade técnica.

8.6.2.3 A relação final dos participantes aprovados na presente chamada será divulgada às 23h59 (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos) do dia 10 de dezembro de 2021 no endereço eletrônico http://steinbeis-sibe.com.br/imp-ifmg-2101, de acordo com o cronograma estabelecido.

8.7. Serão considerados DESCLASSIFICADAS as inscrições, cujos pré-projetos não apresentaram a nota mínima em um ou mais dos seguintes critérios: alinhamento do projeto; prazo do projeto; e capacidade técnica, conforme descrito no REGULAMENTO desta chamada.

8.8. Os projetos que superarem a nota mínima serão considerados CLASSIFICADOS e ordenados conforme prevê o item 8.2

8.9. Serão considerados APROVADOS as 65 (sessenta e cinco) primeiras propostas classificadas conforme prevê o item 8.2.1 e as 35 (trinta e cinco) primeiras propostas classificadas conforme prevê o item 8.2.2.

8.10. A relação final dos participantes aprovados na presente chamada será divulgada às 23h59 (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos) do dia 10 de dezembro de 2021 no endereço eletrônico http://steinbeis-sibe.com.br/imp-ifmg-2101, de acordo com o cronograma estabelecido no Regulamento desta Chamada.

8.11. O parecer do Comitê de avaliação sobre as propostas será registrado em documento específico, contendo a relação das propostas julgadas, aprovadas, classificadas e não aprovadas, com as respectivas pontuações finais, em ordem decrescente, assim como outras informações e recomendações julgadas pertinentes.

8.12. Todos os proponentes da presente Chamada poderão ter acesso ao parecer sobre sua proposta por meio de solicitação pelo endereço imp-ifmg-2101@steinbeis-sibe.com.br, e disponibilização via e-mail do proponente, sendo preservada a identificação dos pareceristas.

8.13. Não é permitido integrar o Comitê de avaliação o pesquisador que tenha apresentado propostas a esta Chamada ou que participe da equipe do projeto.

9. DAS MATRÍCULAS

9.1 Os aprovados para o Programa Innovation Management Professional deverão, após a divulgação dos resultados, enviar um e-mail para o endereço eletrônico matricula-imp-ifmg-2101@steinbeis-sibe.com.br, confirmando sua participação no IMP até às 17h59 (dezessete hora e cinquenta e nove minutos) do dia 14 de dezembro de 2021.

9.2 Os aprovados para a Pós-Graduação em Educação Digital receberão um e-mail da Faculdade SENAI Florianópolis informando os procedimentos de matrícula.

9.2.1 A matrícula é componente obrigatório para garantir a vaga e será confirmada após envio dos documentos digitalizados, a saber: RG, CPF, diploma ou histórico escolar comprovando a conclusão da graduação e atestado de deficiência, quando for o caso (Pessoas com Deficiência).

9.2.2 O contrato e o requerimento de prestação de serviços educacionais são assinados eletronicamente, no momento do aceite do contrato e das informações do termo de aceite. As dúvidas poderão ser enviadas para o e-mail pgeducacaodigital@sc.senai.br.

10. RECURSOS ADMINISTRATIVOS

10.1. Os recursos deverão ser apresentados a partir do dia 06 de dezembro de 2021 até às 17h59 (dezessete hora e cinquenta e nove minutos) do dia 08 de dezembro de 2021, pelo endereço imp-ifmg-2101@steinbeis-sibe.com.br.

10.2. Não serão aceitos recursos encaminhados por qualquer outro meio que não seja o endereço eletrônico anterior, tampouco os enviados fora do prazo final de recebimento estabelecido.

11. PUBLICAÇÕES

11.1. As publicações científicas e qualquer outro meio de divulgação ou promoção de eventos ou de projetos desenvolvidos no âmbito da Capacitação a que se refere esta Chamada deverão citar, obrigatoriamente, o apoio do SETEC/MEC e de outras entidades/órgãos financiadores.

11.2. Por intermédio do Termo de Direitos Autorais e Cessão do Direito de Uso de Propriedade Intelectual, apresentado em anexo, o candidato deverá expressar comprometimento e concordância em reconhecer que todos os documentos, dados e informações relativos ao trabalho a ser desenvolvido durante a capacitação em Gestão da Inovação serão de propriedade da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, ora representada pelo IFMG.

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

12.1 A inscrição no processo seletivo, acompanhada de todos os documentos necessários descritos no subitem 5.1., implica no conhecimento do inteiro teor desta Chamada e na concordância com seus termos e regras.

12.2. É de exclusiva responsabilidade de cada participante aprovado adotar todas as providências que envolvam permissões e autorizações especiais, de caráter ético ou legal, necessárias para a execução do projeto proposto.

12.3. A Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica – SETEC e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – IFMG reservam-se o direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas na presente chamada.

12.4. Esta Chamada poderá ser suspensa ou interrompida a qualquer tempo, a exclusivo juízo do IFMG ou da SETEC/MEC, sem que caiba qualquer indenização às instituições ou aos candidatos.

ANEXO I – DECLARAÇÃO DE ATUAÇÃO COMO DOCENTE

Na qualidade de cargo da instituição (Reitor, Pró-Reitor, Diretor de Campi ou Diretor de Escola) do nome da instituição, declaro, para os devidos fins, que o servidor nome do candidato atuou como regente no período de <data de início> à <data de término>.

Atenciosamente,

_____

<nome do proponente>

<CPF>

<cidade>, <data>

ANEXO II – ATESTADO DE EXPERIÊNCIA TÉCNICA NA ÁREA DO PROJETO

Declaramos para os devidos fins que o nome do candidato, portador do CPF número do CPF e do RG número do RG, atuou como função/cargo/atividade na nome da instituição, no período de data de início da atividade até data de fim da atividade, com destaque para as seguintes atividades:

- Inserir atividades alinhadas com a comprovação na área do projeto a ser atestada;
- Inserir atividades alinhadas com a comprovação na área do projeto a ser atestada;
- ...

Atenciosamente,

_____

<nome do gestor>

<cargo na instituição>

<CPF>

<cidade>, <data>

ANEXO III – CARTA DE ANUÊNCIA DO GESTOR DA INSTITUIÇÃO

Na qualidade de cargo da instituição (Reitor, Pró-Reitor, Diretor de Campi ou Diretor de Escola) do nome da instituição, manifesto interesse da instituição na participação dos servidores abaixo relacionados nos Programas de Gestão da Inovação (Innovation Management Professional – IMP) e Pós-graduação Lato Sensu em Educação Digital (Cultura Maker), e, sendo a presente inscrição homologada, a instituição assume o compromisso com a liberação dos servidores para a realização dos Programas, com todas as condições estabelecidas no Edital , bem como em oferecer as condições necessárias para desenvolvimento do projeto proposto na candidatura.

INDICADO PARA INNOVATION MANAGEMENT PROFESSIONAL – IMP	INDICADOS PARA PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO DIGITAL
<nome do servidor para o IMP>	• <nomes dos servidores para a Pós-graduação>

Atenciosamente,

_____

<nome do gestor>

<cargo na instituição>

<CPF>

<cidade>, <data>

ANEXO IV –TERMO DE DIREITOS AUTORAIS E CESSÃO DO DIREITO DE USO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Eu, nome do candidato, portador da carteira de identidade nº número do documento, CPF nº número do documento, residente à endereço de residência, na categoria de candidato ao Curso de Qualificação em Gestão da Inovação, promovido pelo Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG) com apoio da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (SETEC/MEC) e em parceria com a STEINBEIS-SIBE do Brasil, manifesto, por intermédio do presente instrumento, meu comprometimento e concordância em reconhecer que todos os documentos, dados e informações relativos ao trabalho a ser desenvolvido durante o Curso de Qualificação em Gestão da Inovação (INNOVATION MANAGEMENT PROFESSIONAL – IMP) serão de propriedade da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (SETEC/MEC).

Expresso o conhecimento de que os membros envolvidos no desenvolvimento do projeto, sejam discentes, docentes e técnicos administrativos, sob qualquer regime de trabalho, diretamente responsáveis pela criação, realização e geração da propriedade intelectual, são considerados seus respectivos autores e inventores.

Para finalizar, deixo autorizado a publicação pela Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (SETEC/MEC) de qualquer informação relativa ao projeto, inclusive de imagens, caso seja conveniente e oportuno.

Atenciosamente,

_____

<nome do proponente>

<CPF>

<cidade>, <data>

ANEXO V – MODELO DE TERMO DE COMPROMISSO E RESPONSABILIDADE

Eu, nome do candidato, portador do CPF número do CPF e do RG número do RG, declaro estar ciente que devo cumprir com as seguintes obrigações:

- Em caso de desistência, após efetuada a inscrição no Curso de Qualificação em Gestão da Inovação (Innovation Management Professional – IMP), comunicarei à STEINBEIS-SIBE do Brasil, por escrito, devidamente justificada, até a data de 05 de novembro de 2021.

- Ressarcimento das despesas à Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (SETEC/MEC) nos casos de ausências e ou baixo rendimento injustificados; desligamento do curso ou programa pela entidade promotora por má conduta do servidor; desistência injustificada após o início do evento; frequência inferior à estabelecida para aprovação no evento.

Atenciosamente,

_____

<nome do proponente>

<CPF>

<cidade>, <data>

ANEXO VI – APRESENTAÇÃO DO PRÉ-PROJETO

O projeto é o objeto central do Programa Innovation Management Professional – IMP, ele irá orientar todo o esforço de aprendizagem, estudo e implementação da inovação pretendida. O sucesso do projeto está diretamente relacionado com a conclusão do programa IMP, portanto, é fundamental avaliar se o projeto tem maiores ou menores condições de entregar resultados efetivos. O modelo de apresentação das propostas de projeto envolve elementos e critérios que subsidiam a análise citada. Desta forma, é fundamental que as suas respostas e considerações sejam criteriosas, elas darão uma sinalização da maturidade da proposta, tanto das ideias quanto ao ambiente institucional, para a Comissão de Avaliação e para você mesmo.

Título do projeto	<Identificar o projeto>

Equipe de Inovação	Nome	Instituição

Líder do Projeto	<Nome do proponente da Rede EPCT>	<identificar a instituição>
Colíder do Projeto	<Nome do proponente da Escola Estadual>	<identificar a instituição>

1. Briefing do projeto

O briefing do projeto é um texto preliminar e explicativo sobre a intenção da iniciativa. Ainda que se tratando de um projeto de inovação alguns parâmetros podem mudar ao longo da implementação, elabore uma descrição destacando “o porquê?”; “o para quem?”; e “o que?” o seu projeto pretende entregar ao final. Utilize no máximo 10 linhas de texto para a descrição.

2. Alinhamento do projeto

O projeto, a ser implementado, deve entregar uma “prática em educação para o mundo 4.0” alinhada a uma ou mais Linha de Ação prioritária. Defina em que nível seu projeto adere à(s) Linha(s) de Ação(ões). Considere a escala de avaliação de 0 a 10 na qual 0 representa nenhuma contribuição e 10 plena contribuição:	ESCALA DE AVALIAÇÃO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1) Estratégias pedagógicas aplicadas											
2) Espaços de aprendizagem tecnológicos											
3) Espaços de aprendizagem não tecnológicos											
4) Atuação do docente											
5) Estudante protagonista											
6) Transformação da cultura organizacional											
7) Currículos flexíveis											
8) Integração do ensino ao mundo do trabalho											

Parecer pessoal: Apresente argumentação que sustente sua avaliação para o nível de aderência proposto por você à(s) Linha(s) de Ação(ões) impactadas. Utilize no máximo 5 linhas de texto para cada linha de

ação impactada.

3. Prazo do projeto										
O Programa Innovation Management Professional – IMP é caracterizado por alta intensidade de gestão e orientação para os resultados. Dada as características do programa é necessário que o projeto seja planejado, prototipado, testado e implementado em um prazo de até 1 ano. Avalie a viabilidade de entrega dos resultados de seu projeto neste prazo. Considere a escala de avaliação de 0 a 10 na qual 0 representa nenhuma chance de realização no prazo e 10 plena convicção de entrega no prazo:	ESCALA DE AVALIAÇÃO									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parecer pessoal: Apresente argumentação que sustente sua avaliação quanto à viabilidade de entrega do projeto no prazo de 1 ano. Utilize no máximo 5 linhas de texto.											

4. Capacidade técnica

Avalia se o conhecimento técnico disponível na organização é suficiente para realizar o projeto. Quanto maior é o conhecimento técnico disponível, maior será a facilidade de se realizar o projeto e, consequentemente, maiores serão as chances de sucesso. Avalie o projeto considerando a seguinte escala:

- Pleno (10 pontos): conhecimento e experiência disponíveis na organização para realizar todas as ações do projeto.
- Alto (7 pontos): conhecimento e experiência disponíveis na organização para realizar as ações críticas do projeto.
- Moderado (5 pontos): conhecimento e experiência disponíveis na organização para realizar algumas ações do projeto.
- Baixo (3 pontos): conhecimento e experiência insuficientes na organização para realizar as ações do projeto.
- Inexistente (0): não existe nenhum tipo de conhecimento ou experiência anterior na organização para realizar as ações do projeto.

	Inexistente	Baixo	Moderado	Alto	Pleno

Parecer pessoal: Apresente argumentação que sustente sua avaliação quanto à capacidade técnica da organização para implementar o projeto. Utilize no máximo 5 linhas de texto.

Elaborado por	Data
_____ <inserir nome>	__/__/__

Belo Horizonte, 26 de outubro de 2021.

Documento assinado eletronicamente por **Kleber Gonçalves Glória**, **Reitor do IFMG**, em 26/10/2021, às 17:10, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.

A autenticidade do documento pode ser conferida no site https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs informando o código verificador **0990438** e o código CRC **6B2D7E2A**.

ANEXO A

INNOVATION MANAGEMENT PROFESSIONAL – IMP[1]

1. INTRODUÇÃO

O que chamamos de mundo 4.0 é a tentativa de conceituar uma mudança disruptiva nos padrões comportamentais, impactando em abrangência e profundidade a forma em que vivemos, trabalhamos e nos relacionamos. O termo é influenciado pelo movimento da indústria 4.0, cunhado pelo governo alemão em 2011, mesmo que ainda em formação na maioria dos países já dita tendências em todo globo.

A observação dos grandes movimentos globalizantes reserva uma posição especial para as revoluções da indústria. Promovido e financiado por governos e empresas, pode-se destacar o período das grandes navegações – meados 1400 a 1800 – como a primeira tentativa de projeção global de modelos culturais, sociais e econômicos da Europa para territórios de todo o globo. Esse primeiro movimento ganhou força com a revolução industrial, que deu origem a uma segunda onda de globalização que transformou as formas de produção e consumo por todo o planeta. Como extensão da revolução industrial, o terceiro grande movimento de globalização é promovido pela conexão de dados e informações sobre empresas, governos e pessoas em todo o mundo. A quarta revolução industrial parecer ser uma continuação natural o que veio antes, mas acredita-se que ela pode será ainda mais transformadora que todas.

Mas cabe a discussão: é a indústria 4.0 que vem transformando o mundo ou é a mudança no comportamento das pessoas em todos os setores de suas vidas que tem provocado alterações no setor das manufaturas? Ao se observar os movimentos históricos das sociedades de um ponto mais afastado, é possível perceber que, mesmo considerando oscilações pontuais, o mundo está em um caminho de convergência. Ganhando um impulso adicional nos últimos 10 anos, com o poder das redes sociais, das tecnologias digitais, de novos modelos de negócios globais, e de transformações abruptas das profissões, dentre outros fenômenos. A esse movimento global, no qual o Brasil está inserido, é o estamos denominando Mundo 4.0.

O Mundo 4.0 é uma realidade, já está presente, direta ou indiretamente, no cotidiano das pessoas. A pandemia da Covid-19 acelerou a transformação das relações entre indivíduos e negócios, empurrando as pessoas e o mundo do trabalho para uma rápida adaptação diante das novas necessidades econômicas e sociais.

O ambiente educacional também vem sendo influenciado por essas mudanças. Apesar da pressão social reforçada pela pandemia da Covid-19, a realidade é que o cotidiano de alunos e professores e a própria estrutura educacional estão distantes das necessidades do contexto tecnológico e de trabalho demandado pelo Mundo 4.0.

O propósito desse Edital não é intervir em todos os aspectos relacionados ao desenvolvimento da Educação para o Mundo 4.0, mas contribuir atuando em um problema específico do processo ensino e aprendizagem: entende-se que as práticas educacionais atuais, em sua maioria, não utilizam todas as possibilidades que a tecnologia oferece para a mediação da aprendizagem e formação do estudante, considerando o contexto social e tecnológico. Ainda que existam iniciativas pontuais, o que se vê nas salas de aula são estratégias e práticas ainda do século passado, realizadas em padrões seriados que desconsideram a individualidade dos alunos, seus interesses, tecnologias disponíveis no dia a dia das pessoas e novas descobertas do processo de aprendizagem. A solução desse problema envolve enfrentamento de desafios pragmáticos relacionados a pedagogia de ensino

[1] Curso on-line ministrado em língua portuguesa por professores brasileiros.

e espaços de aprendizagem, mas, também, questões relacionadas a postura e comportamento de docentes e estudantes e a cultura organizacional das instituições de ensino.

O primeiro desafio é ajustar/evoluir as práticas educativas às novas formas de ensinar, que sejam acessíveis, desafiadoras e possibilitem diversos caminhos. Entende-se que as aulas devem ter conexão com a realidade dos estudantes e que busquem, de forma participativa e em equipe, o enfrentamento de desafios reais com o uso de artefatos tecnológicos (smartfones, notebooks etc.) e interações socais. Isso provavelmente gera a necessidade de rediscutir/repensar a execução do currículo escolar pela comunidade, influenciado pelos alunos tanto na forma de aprender quanto no conteúdo.

Diretamente relacionado à questão anterior, destaca-se a importância de desenvolver espaços de aprendizagem alinhados às novas formas de ensinar, que possibilitem prazer, diversão e a vontade de aprender. Claro que a limitação de recursos financeiros e as desigualdades de acesso a artefatos tecnológicos e internet sem fio com múltiplos acessos entre as instituições públicas de Educação Profissional e Tecnológica – Rede IF e Escolas Estaduais são grandes desestímulos, mas não são impeditivos. O caminho é ressignificar os ambientes educacionais que possibilitem exercer os preceitos da Educação para o Mundo 4.0.

Nesse contexto, os dois desafios que seguem são exemplos que não demandam necessariamente grandes investimentos tecnológicos, trata-se de questões comportamentais. Como ponto de partida, deve-se estimular para que professores transformem sua postura de instrutor para mediador do processo ensino e aprendizagem. Ou seja, o docente deve transformar sua postura de detentor do conhecimento e se colocar ao lado do aluno, como mediador e parceiro no desenvolvimento do estudante. Deste decorre outro desafio: desenvolver um comportamento proativo do estudante diante do próprio aprendizado. É necessário compreender que existe uma correlação emocional com o aprendizado, deve haver sentido para o conhecimento. Deve-se exibir/desenvolver comportamento para aprendizagem e atualização constantes.

O comportamento de docentes, estudantes e gestores de ensino é fortemente influenciado pela cultura organizacional que dificulta a adoção de novas práticas inovadoras. É preciso promover um ambiente nas instituições públicas de ensino propício ao enfrentamento de suas próprias práticas tradicionais de ensino e adaptável a mudanças.

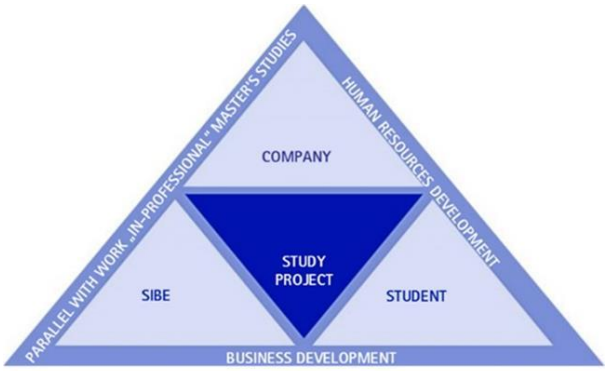
Atualmente, os ambientes de ensino convivem com algumas iniciativas e docentes com ideias de como melhorar e alinhar as práticas de ensino às novas tendências. O que esse Edital pretende é dar luz e estrutura para que essas iniciativas e ideias ganhem forma e possam ser disseminadas por todo o país. Para isso, esses professores se tornarão empreendedores e participarão de um programa de gestão de inovação, apresentado doravante, que coordena metodologia, pessoas e recursos.

2. *INNOVATION MANAGEMENT PROFESSIONAL* – IMP

2.1. Visão geral do modelo de inovação

Paradigma ou fato, a inovação deixou o confinamento das "sete chaves" para expandir suas fronteiras ao mundo. Ideias, pesquisas, criação, desenvolvimento e acesso a mercados deixaram de ser "segredos" – propriedades de um determinado grupo – para ser compartilhado, ressignificado, cocriado. Muitas vezes, excelentes ideias perdem seu *timing* por incapacidade estrutural, técnica, financeira, legal etc. Pensar em um mundo que compartilha e, a partir disso, se desenvolve, torna-se mais que um ideal, um caminho (mais) viável para inovações de valor em produtos e serviços.

O modelo de pesquisa da STEINBEIS–SIBE aponta para uma nova forma para promover inovação, competitividade e crescimento, reunindo o setor produtivo, universidades, agências federais e organizações regionais e estaduais para acelerar a inovação e apoiar a troca de tecnologia por meio do preenchimento da lacuna entre a academia e o mercado. Em particular, para integrar inovação e gestão em um ritmo mais rápido do que as organizações poderiam por conta própria.



Dentre as estratégias utilizadas pela STEINBEIS–SIBE, uma delas é gerar valor por meio da transferência de conhecimentos e aplicação direta em projetos institucionais. O foco está na entrega de resultados tangíveis para a instituição (pesquisa aplicada), que considera três atores fundamentais: o indivíduo, a organização e a academia. A proposta é desenvolver projetos de inovação por meio do desenvolvimento de pesquisa aplicada – desenvolvendo competências e transferindo conhecimentos para o indivíduo por meio de um projeto, que integra: competências – tecnologia e conhecimento – resultados. Trata-se, portanto, de um modelo único e promissor em todo o mundo, que reservou à STEINBEIS–SIBE os títulos de *Business School* (Escola de Negócios) mais inovadora da Alemanha; e Melhor Programa de Educação Executiva da Europa.

A STEINBEIS-SIBE é uma plataforma de convergência de negócios e transferência de conhecimentos e tecnologias a serviço do desenvolvimento e da inovação. As ideias inovadoras são, por essência, frágeis, suscetíveis a vários erros até que se tornem uma inovação e deem seu retorno esperado ao negócio (ou não). O competitivo mundo corporativo, por sua vez, "não tem tempo a perder", ou seja, não admite erro e ineficiência, por isso vive uma dicotomia: precisa fortemente da inovação para sua sobrevivência, mas não consegue conviver com ela. Na STEINBEIS-SIBE, empreendedores e equipes (organizacionais) podem desenvolver seu projeto de inovação até que se torne realidade para o negócio. Mais que um golpe de sorte, gestão da inovação é um trabalho (processo) disciplinado, coordenado e balizado por restrições claras, impondo-se como uma capacidade organizacional e não apenas um feito isolado.

Nós da STEINBEIS-SIBE do Brasil somos motivadores desta plataforma, apoiando com um *framework* para inovação (*Innovation Framework*) e com uma rede mundial de centros de transferência de conhecimentos e tecnologias. Transformar ideias em inovação é nossa meta, para isso, dentre diferentes iniciativas, lançamos uma ferramenta chamada *Innovation Management Professional* – IMP. Trata-se de um modelo adaptável à implantação de projetos de inovação que será utilizado como base no escopo deste trabalho, conforme apresentado doravante.

2.2. Detalhamento do IMP

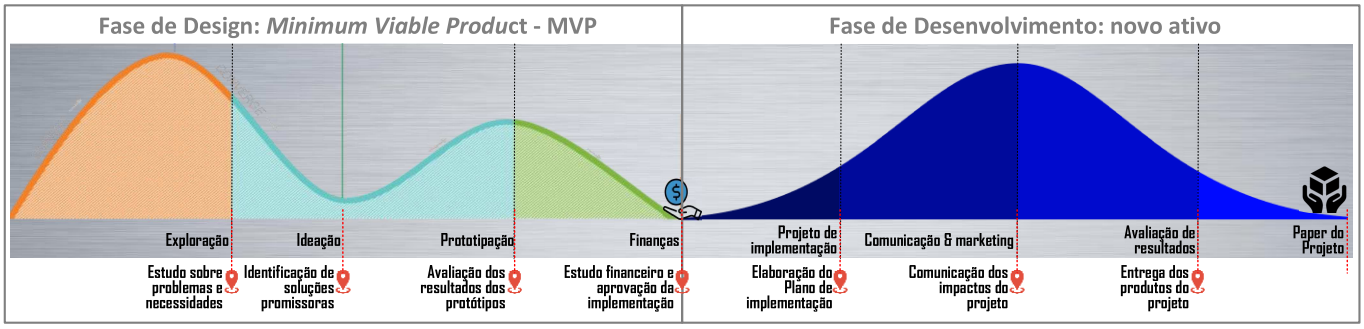
Para enfrentar a realidade apresentada no contexto anterior, será utilizada uma estratégia que utiliza o banco de experiências e conhecimentos das organizações envolvidas e beneficiadas com o projeto. O que se deseja com esse trabalho são 100 Práticas Educacionais desenvolvidas até dezembro de 2022, que tenham a inovação e o foco em resultados como referências metodológicas. Seu trabalho é contribuir com a meta anterior, por meio da execução do seu projeto, com uma prática educacional para o mundo 4.0

Nessa perspectiva, é improvável que metodologias convencionais de melhoria de processos (mapeamento; análise; e melhoria de processos) sejam capazes de alavancar esses processos ao patamar desejado. É preciso inovar e mudar o paradigma tradicional de realização desse trabalho. Mais do que utilizar o conhecimento de especialistas, é necessário comprometer servidores e colaboradores das instituições envolvidas no desenvolvimento das soluções.

A estratégia de implementação desse projeto é colocar as pessoas no centro da transformação dos processos educacionais, por meio de uma ferramenta que utiliza o desenvolvimento de conhecimentos e a transferência direta para os projetos de inovação para gerar resultados.

O *Innovation Management Professional* – IMP é uma ferramenta para implantação de projeto de inovação que envolve a realização de aulas, gerenciamento de projetos e orientações personalizadas (desenvolvimento e transferência de conhecimentos e tecnologias) para gerar resultados tangíveis para as organizações.

Figura 1 – Ciclo de vida do projeto de inovação.

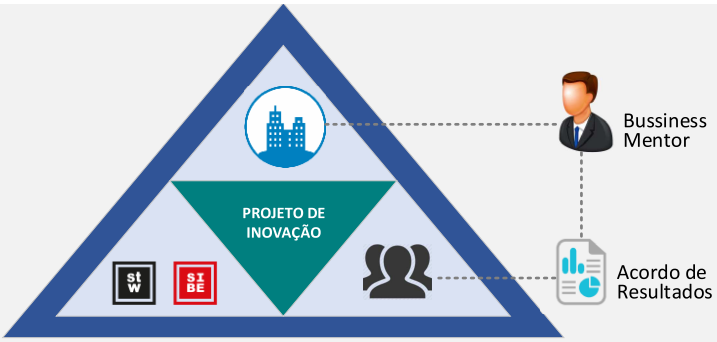


Para implementação do Projetos de Boas Práticas Educacionais para o Mundo 4.0, foram previstas as seguintes fases:

1. **Fase de seleção de projetos e equipes**: partindo da premissa que docentes e gestores das instituições de ensino técnico e profissional possuem comprometimento e capacidade técnica para identificar e implementar soluções inovadoras, é realizado o presente processo seletivo para selecionar projetos e equipes alinhadas às linhas temáticas descritas na sequência desta chamada. Dada a complexidade dos projetos e a necessidade de engajamento institucional, cada projeto deverá definir "mentores de projetos" com a função de orientar as atividades e garantir o bom andamento do projeto na instituição. As pessoas selecionadas, líderes de projetos, seguirão para as fases do IMP. Do ponto de vista técnico, o ciclo de vida de um projeto de inovação tem duas fases principais. A primeira focada em estudos sobre problemas e proposição de soluções inovadoras denominada "fase de *design*" e a segunda fase destinada à implementação da solução idealizada e testada por protótipos, "fase de desenvolvimento".

Figura 2 – Link com o negócio.

Para que o projeto mantenha o alinhamento com os interesses organizacionais, um Mentor do Negócio com experiência técnica e política na organização deverá ser designado. Esta pessoa não participará diretamente das ações do projeto, mas será padrinho do projeto na organização. Do ponto de vista prático, o Mentor irá definir e monitorar um conjunto de resultados (Acordo de Resultados) que forma um link de entendimentos entre a equipe de inovação e a organização.



2. **Fase de *Design***: a fase de Design é marcada pela entrega de um produto mínimo viável para solução do problema foco da intervenção do projeto. Para isso, os participantes participarão de *workshops* online com especialistas que conduzirão os participantes pela metodologia *Innovation Framework*. Ao final dessa fase, os participantes deverão apresentar seus protótipos para um Comitê de Inovação (grupo de lideranças da organização) que avaliará se irá investir na implementação da solução ou se a equipe do projeto deverá ajustar sua proposta.

Figura 3 – *Innovation Framework*.

Os projetos de inovação seguirão um fluxo de trabalho comum. Devido à natureza diferenciada das inovações, a gestão de novas ideias sobre produtos, serviços ou modelos de negócios requer uma dinâmica complexa que não pode ser controlada, mas necessita de gerenciamento contínuo e cuidadosamente conduzido.

A Innovation Framework, essência do IMP, traz uma abordagem que entende a inovação como um processo cíclico e incorporado à cultura da organização. Suas três grandes etapas estruturam o processo de gestão da inovação desde a DESCOBERTA da visão estratégica da organização e do ambiente externo, até o DESENVOLVIMENTO da solução, passando pela criação (DESIGN). A Innovation Framework surgiu de uma visão integradora de diferentes abordagens, tais como: Innovation Helix – Framework (Zillner & Krusche, 2012), Desing Thinking, Innovation Quality e Agile Management. A proposta é formar uma matriz de inovação capaz de se adaptar a qualquer organização, complexidade ou tipo de inovação.



3. **Fase de Desenvolvimento**: a fase de Desenvolvimento foca na entrega do resultado propriamente dito. Os esforços da equipe do projeto se voltam para implementação da solução no ambiente organizacional. Neste momento, o projeto deverá ser cuidadosamente gerenciado para atender as especificações de escopo, de investimento e de retorno, além das características técnicas da solução. Ao final desta fase, serão avaliados os resultados do projeto.

O modelo de execução envolve a realização de *workshops*, de trabalhos técnicos aplicados a cada projeto e a mensuração dos resultados alcançados. Em linhas gerais, a estratégia pode ser entendida pela figura que segue:

Figura 4 – Forma de execução do trabalho de transferência de conhecimento.



Os *wokshops* online são momentos fundamentais para discussão e aplicação prática das ferramentas aos projetos. As equipes contarão durante os *workshops* com consultores especialistas na temática em questão e poderão utilizar uma plataforma online para discussão e aprofundamento sobre técnicas específicas. A proposta é trazer as equipes e seus projetos para um ambiente propício à colaboração, à troca de experiências e ao adensamento de suas soluções.

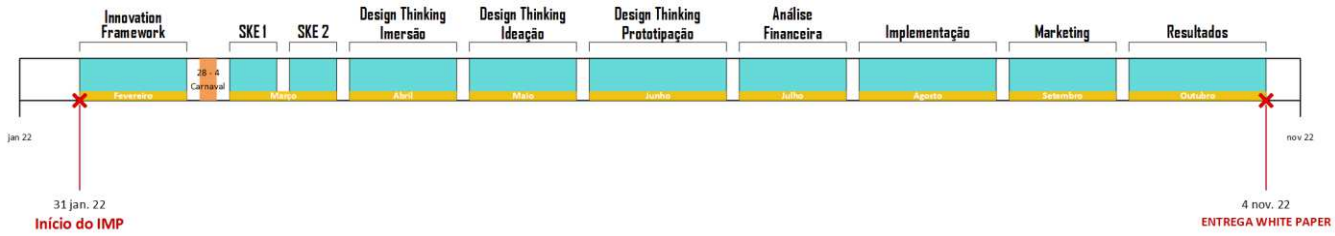
A carga horária de trabalho do IMP é estimada em 600h, sendo: 80h de *workshops* online; 09h de orientações individuais por projeto; e 511h de atividades de transferência, estudo e gestão do projeto. Elas estão organizadas em 10 módulos, que são distribuídos ao longo do ciclo de vida dos projetos e irão disponibilizar as ferramentas e técnicas à medida que os projetos avançam no seu escopo. As atividades são definidas da seguinte forma:

- *Webinar*: aula online (*workshop* online) ao vivo com professor especialista;
- *e-learning*: atividade na plataforma de ensino da STEINBEIS-SIBE do Brasil;
- *Self-study*: trata-se da transferência dos conhecimentos para o projeto;
- Gestão do Projeto: são atividades de planejamento, monitoramento e avaliação do projeto realizadas pela equipe de inovação;
- PMO: são as reuniões individuais de análise com o orientador do projeto;
- *White Paper*: são reuniões individuais com o orientador com foco na elaboração do *White Paper*.

Tabela 1 – Carga horária de trabalho IMP.

ATIVIDADES DO IMP	MÓDULOS DO IMP									
	FEVEREIRO Módulo1: Innovation Framework	MARÇO Módulo2: SKE-I	MARÇO Módulo3: SKE-II	ABRIL Módulo4: Design Thinking Imersão	MAIO Módulo5: Design Thinking Ideação	JUNHO Módulo6: Design Thinking Prototipação	JULHO Módulo7: Análise financeira	AGOSTO Módulo8: Implementação	SETEMBRO Módulo9: Marketing	OUTUBRO Módulo10: Resultados
Webinar	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
e-learning	16	16	16	16	16	16	16	16	16	0
Self-study	16	16	16	25	12	25	40	25	24	80
Gestão do Projeto	8	8	8	8	8	8	8	8	8	16
PMO	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
White Paper	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
CARGA HORÁRIA WEBINAR	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
CARGA HORÁRIA ORIENTAÇÃO	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2
CARGA HORÁRIA DE ESTUDO, TRANSFERÊNCIA E GESTÃO	40	40	40	49	36	49	64	49	48	96

Figura 5 – Cronograma do IMP.



2.3. Requisitos para certificação no IMP

Para obtenção do certificado, será necessário que o participante preencha os seguintes requisitos:

a) Frequência mínima de 80% da carga horária total prevista de *workshops online* ao vivo;
b) Cumprimento de 80% dos conteúdos de cada módulo disponíveis na plataforma EaD;
c) Frequência mínima de 80% nas sessões de orientação dos projetos;
d) Atualização mensal do status do projeto no sistema de gerenciamento de projetos definido;
e) Aprovação do *White Paper* com nota mínima 7,0 (faixa: 0 a 10).

ANEXO B

PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO DIGITAL (CULTURA MAKER)

O curso é 100% online e a carga horária é de 360h, em 10 unidades curriculares específicas que são acomodadas em cinco módulos estratégicos para ser operacionalizado em um período de 10 meses.

Dentre as premissas previstas para o curso estão:

- metodologia de estudo: 40% da carga horária do curso é tutorada e 60% é autoinstrucional;
- com apresentação de tecnologias que podem ser utilizadas de forma imediata ou no curto prazo;
- diferentes tipos de recursos didáticos, contemplando podcast, vídeos, livros digitais, videoaula (síncrona e assíncrona);
- certificação progressiva, pois o curso se beneficia da extensão como um vínculo, permitindo certificação em cada módulo e aproveitamento de estudos.

A cada unidade curricular o estudante contará com leituras digitais, slides, videoaulas e podcasts preparados por profissionais qualificados área, que aliam conhecimentos teóricos e discussões sobre a prática profissional, tendo a aprendizagem como foco.

O Objetivo geral do curso é desenvolver práticas de ensino que utilizem as possibilidades dos ambientes digitais para aprendizagem, utilizando-se de novas tecnologias, aderentes as diferentes gerações, atuando como mediadores na construção do conhecimento, permitindo aos docentes atuar no desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras para um novo cenário educacional, utilizando novas tecnologias para a construção do conhecimento.

O curso está organizado da seguinte forma:

MÓDULO	UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIAS)	CARGA HORÁRIA EaD TOTAL
I MINDSET DIGITAL	Neurociência aplicada à Educação Digital	40h
	Competências docentes para o Século XXI e a mudança de *Mindset*	40h
	Carga horária do Módulo I	**80h**
II INOVAÇÃO DIGITAL	Mídias Digitais para a Educação	20h
	Empreendedorismo e Inovação na Educação	40h
	Carga horária do Módulo II	**60h**
III EMPATIA DIGITAL	Aprendizagem Significativa e Colaborativa	40h
	Processo de Avaliação e de *Feedback*	40h
	Carga horária do módulo III	**80h**
IV JORNADA DIGITAL	*Customer Experience* na Educação	40
	Storytelling: uma estratégia para conectar as pessoas	20
	Carga horária do módulo IV	**60h**
V CONEXÃO DIGITAL	*Games* na Educação: tecnologias para ensinar e engajar	40h
	TICs como apoio para a Educação	40h
	Carga horária do módulo V	**80h**
CARGA-HORÁRIA OBRIGATÓRIA		**360h**

1.1. Requisitos para certificação na PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO DIGITAL

A certificação da pós-graduação está condicionada à realização de todos as unidades curriculares (10), com aproveitamento satisfatório em todas elas. Além do certificado de pós-graduação, após conclusão de todas as unidades curriculares, o participante também receberá certificações intermediárias após conclusão de cada modulo, que corresponde a 02 unidades curriculares.