

**PRÊMIO INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA
DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
INOVES CICLO - 2018**

CERTIFICADO

DE RECONHECIMENTO E PREMIAÇÃO

O Governo do Estado do Espírito Santo, por meio da Secretaria de Estado de Gestão e Recursos Humanos, certifica que a iniciativa

APLICATIVO MÓVEL DE XADREZ PARA ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

da **Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Santa Maria de Jetibá**, participou do Ciclo 2018 do Prêmio Inoves, obtendo **81 (oitenta e um) pontos** na avaliação de seu Relatório de Gestão, sendo reconhecida como semifinalista da categoria “Projeto em Desenvolvimento – Municipal”.

Vitória - ES, 07 de dezembro de 2018.



Marília Câmara de Assis
Subsecretária de Estado
de Inovação na Gestão



Dayse Maria Oslegher Lemos
Secretária de Estado de Gestão
e Recursos Humanos

LAB.ges
Laboratório de Inovação na Gestão

Prêmio
INOVES
Ciclo 2018

**GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO**
Secretaria de Gestão e
Recursos Humanos





**PRÊMIO INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA
DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**
Relatório de Notas por Critério de Avaliação
e Pontuação Final obtida pelo Projeto no Ciclo 2018



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	PESO	NOTA
1. Potencial de Inovação	5	4
2. Relevância Social	5	4
3. Utilização Eficiente dos Recursos Públicos	1	3
4. Resultados Esperados	1	3
5. Grau de Sustentabilidade	1	4
6. Grau de Replicabilidade	3	5
7. Participação dos Beneficiários	3	4
8. Mecanismo de Transparência e Controle Social	1	4
RESULTADO FINAL	Pontuação Final	
Classificação: Semifinalista	81	

Equipe:

Georgia Fanti
Lindomar Tonini (coordenador)

Nome da iniciativa e instituição:

**APLICATIVO MÓVEL DE XADREZ PARA ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Santa Maria de Jetibá

Comentários:

1. Apesar do alto grau de inovação da iniciativa, hoje já existem apps gratuitos que resolvem este problema e possam ser implementados sem custos nas escolas. Ficaram deficientes as evidências que demonstram o diferencial da ferramenta para as demais já existentes
2. Há altíssima relevância social, à medida que, por este projeto, se disponibiliza uma outra ferramenta de aprendizagem para o público infantil, baseada em novas tecnologias. Desta maneira, se vê este projeto como um potencial mecanismo para inclusão e capacitação deste público num contexto de conexão digital.
3. Não foi tão assertiva a exposição da utilização eficiente de recursos públicos para o desenvolvimento, implantação e manutenção do aplicativo.
4. A análise qualitativa foi suficiente para a validação do aplicativo, no entanto, não ficou claro os métodos para avaliação da eficácia do mesmo.
5. As apresentações sobre o grau de sustentabilidade não foram suficientes para uma avaliação mais precisa.
6. Por ser baseado num software, este projeto tem a alta capacidade de capilarização. Parece ser possível também replicar este jogo em ambiente físico, o que amplia as possibilidades de personalização e execução.
7. Não houve participação direta dos beneficiários para o desenvolvimento do app, o que poderia ter comprometido a usabilidade e grau de efetividade da aplicação.
8. A divulgação de uma ação de uma Secretaria Municipal apenas por meio das lojas de aplicativo reduz significativamente o potencial de adesão. Não foi explícito também as campanhas de marketing, os canais de distribuição, as partes interessadas envolvidas nesta divulgação, ou demais detalhes.