

*Existem coisas  
imensuráveis, mas para  
medir comportamentos  
inovadores criamos a ECIP*

---



**ECIP - Escala  
Comportamental  
para a Inovação  
Pública**

## CONSULTORA



**Samia Abreu**  
*University of York (UK)*

## PESQUISADORAS PARCEIRAS



**Ligia Cavalcante  
Feitosa**  
*Universidade Federal  
de Santa Catarina  
(UFSC)*



**Roberta Freitas-  
Lemos**  
*Pós doutora/  
Virginia Tech*

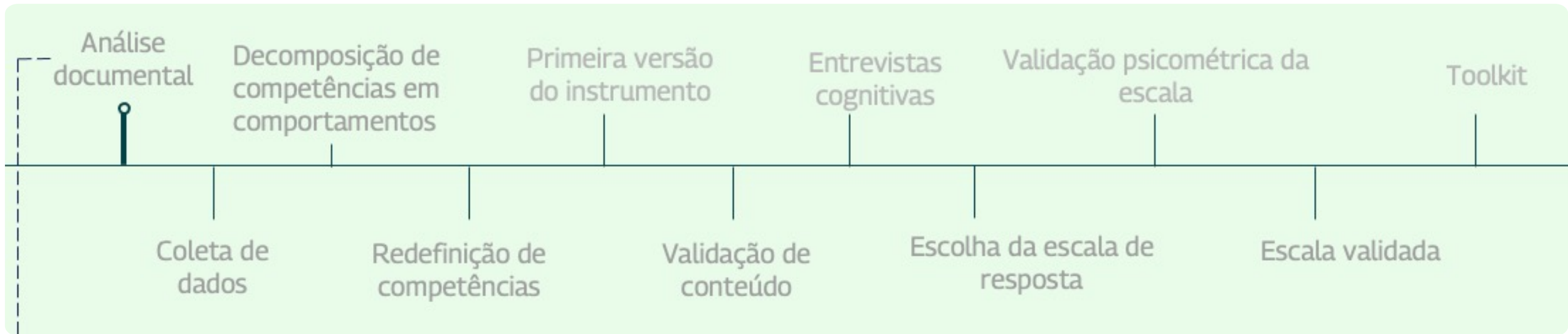


**Flora Lorenzo**  
*Doutora em Ciências  
Comportamentais UnB*



# Bases

- ❖ Há três níveis de impacto: **individual**, institucional e macro sistêmico, mas só focaremos no primeiro
- ❖ Perspectiva Comportamental sobre Mudanças em Sistemas Complexos
- ❖ Modelo transteórico de mudança
- ❖ Métodos quantitativos



## Saiba mais:



TOOLKIT

[HTTPS://REPOSITORIO.ENAP.GOV.BR/HANDLE/1/7562](https://repositorio.enap.gov.br/handle/1/7562)



CADERNO

GNOVA

(EM REVISÃO)



ARTIGO

CIENTÍFICO

(EM ELABORAÇÃO)



ECIP – 6  
competências  
para inovação



**CURIOSIDADE**



**FLUÊNCIA EM  
DADOS**



**COLABORAÇÃO**



**CAPACIDADE DE  
NARRATIVA E  
COMUNICAÇÃO**



**ITERAÇÃO E  
EXPERIMENTAÇÃO  
DE SOLUÇÕES**



**ABERTURA  
AO RISCO**



## CURIOSIDADE

- 15. Buscar inspiração em soluções produzidas por outros agentes ou organizações públicas.
- 14. Buscar aprender novas abordagens e metodologias para desenvolver o meu trabalho.
- 21. Definir problemas com clareza.



## FLUÊNCIA EM DADOS

- 8. Utilizar dados para descrever e avaliar fenômenos sociais.
- 6. Utilizar dados públicos para investigar o problema.
- 7. Organizar as informações com evidências disponíveis em fontes documentais e na literatura da área.
- 9. Analisar dados e informações reconhecendo a possibilidade de influência do meu viés pessoal.



## COLABORAÇÃO

- 20. Mobilizar tomadores de decisão para a incorporação de inovações no serviço público.
- 17. Buscar soluções em rede para auxiliar em meus projetos. (ex. parcerias).
- 16. Incluir profissionais com repertórios diferentes e complementares em meus projetos ou equipes.
- 18. Incentivar outros servidores a experimentarem novas formas de resolver problemas públicos.



## CAPACIDADE DE NARRATIVA E COMUNICAÇÃO

- 12. Incorporar histórias reais de usuários em meus projetos/ações.
- 13. Definir a estratégia de comunicação mais acessível ao público-alvo.



## ITERAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO DE SOLUÇÕES

- 2. Fazer testes rápidos em pequenas escalas para o público-alvo interagir com o serviço ou produto em desenvolvimento.
- 1. Desenvolver modelos simples e testáveis de serviços/políticas públicas antes de implementá-los.
- 3. Fazer aperfeiçoamentos progressivos em meus protótipos.
- 11. Envolver os usuários durante a avaliação
- 22. Realizar pesquisa de campo para mapear informações sobre as diferentes dimensões do problema.
- 10. Coletar informações sobre a experiência de usuários antes de formular soluções.



## ABERTURA AO RISCO

- 5. Relatar erros como forma de disseminar aprendizados.
- 19. Buscar compreender e gerenciar os riscos das minhas decisões.
- 4. Relatar acertos como forma de disseminar aprendizado.

Fonte: Elaboração própria.  
Ilustração: Arthur Pomnitz.

# Exemplo de itens da ECIP



## ITERAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO DE SOLUÇÕES

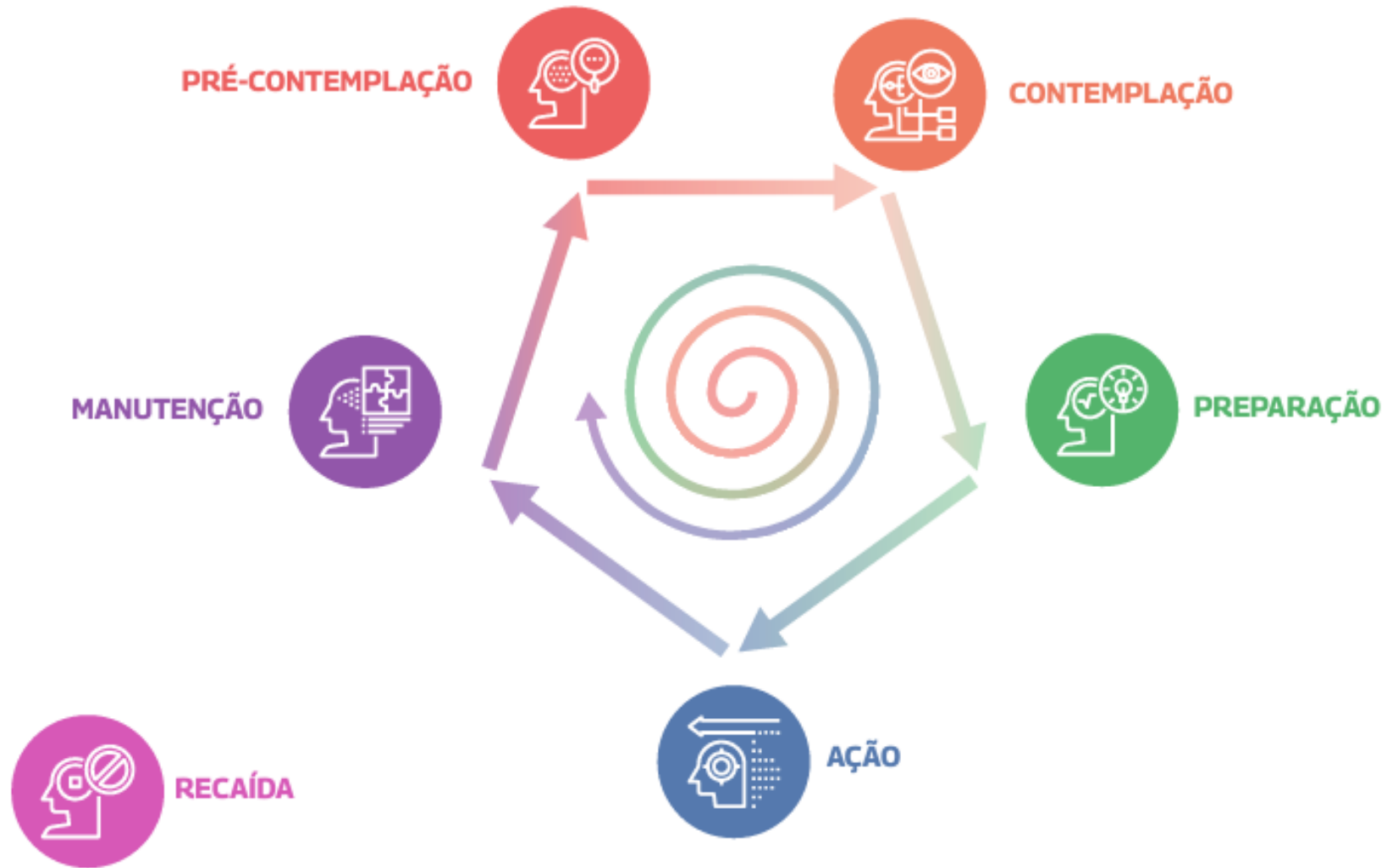
1. Desenvolver modelos simples e testáveis de serviços/políticas públicas antes de implementá-los.
3. Fazer aperfeiçoamentos progressivos em meus protótipos.



## ABERTURA AO RISCO

5. Relatar erros como forma de disseminar aprendizados.

Modelo transteórico de mudança



Fonte: Prochaska et al., 1992.  
Ilustração: Arthur Pomnitz



# Exemplo



Item da ECIP:

*- Utilizo dados para descrever e avaliar fenômenos sociais*

Possibilidade de respostas:

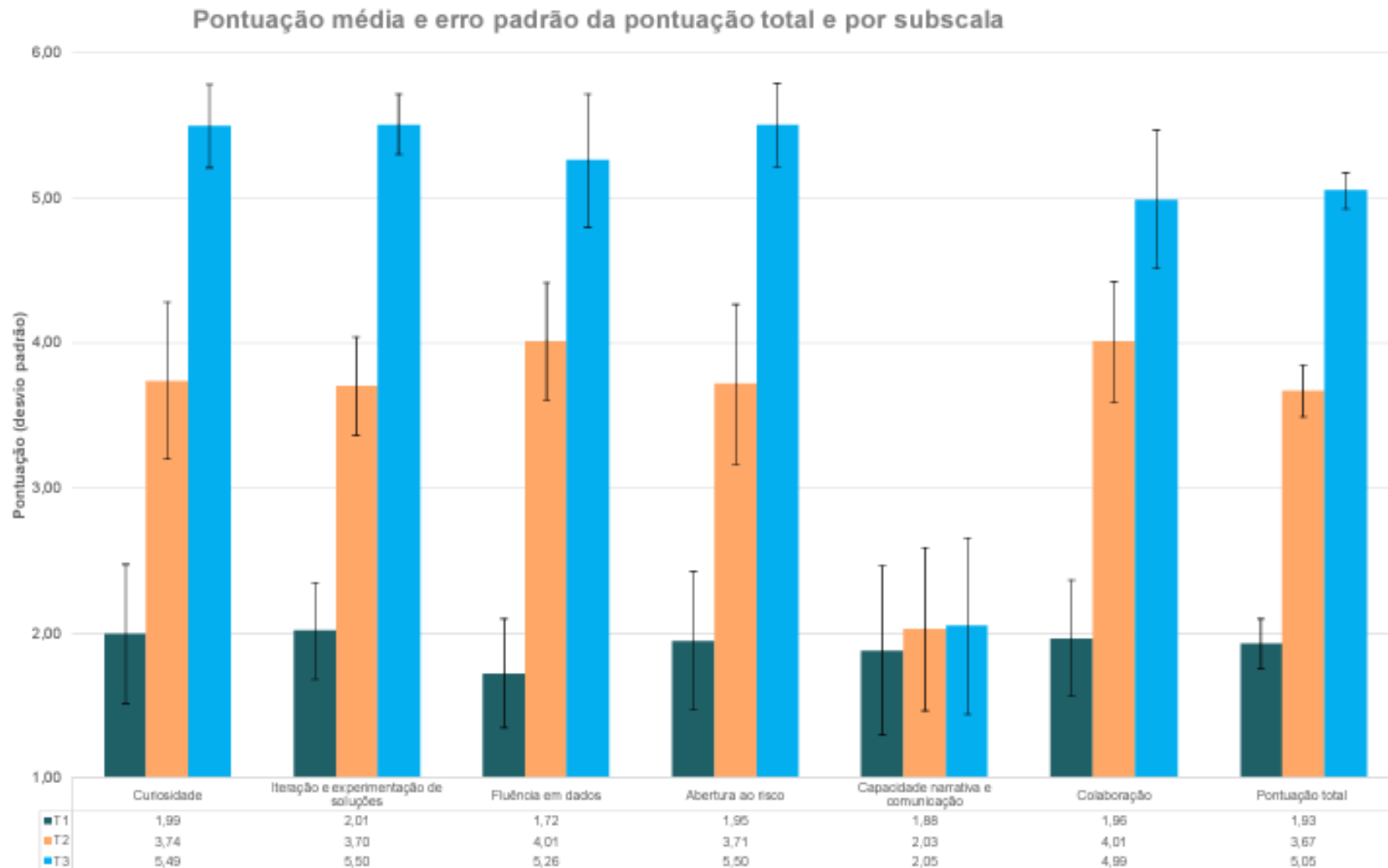
- 1. Anda não pensei sobre isso (pré-contemplação)*
- 2. Estou pensando em fazer isso (contemplação)*
- 3. Estou decidido e planejo fazer isso no próximo mês (preparação)*
- 4. Comecei a fazer há pouco tempo (ação)*
- 5. Comecei a fazer, mas parei (recaída)*
- 6. Já faço isso há bastante tempo – seis meses ou mais (manutenção)*

- (T1) antes de participar da intervenção ou projeto de inovação;
- (T2) imediatamente após a intervenção;
- (T3) Momento de *follow-up* (pelo menos seis meses após a finalização da intervenção).

Mudança de comportamento em 3 tempos

<b>Escala Comportamental para Inovação Pública - Marcela</b>	<b>T1</b>	<b>T2</b>	<b>T3</b>
Relatar acertos como forma de disseminar aprendizado	1	3	5
Realizar pesquisa de campo para mapear informações sobre as diferentes dimensões do problema	2	2	2

# Tendência de direção do comportamento



Acesse!

<https://repositorio.enap.gov.br/handle/1/7562>




# Plataforma

escala-comportamental-gnova.enap.gov.br





Painel Gerencial

## ESCALA COMPORTAMENTAL PARA INOVAÇÃO PÚBLICA - ECIP

GNovaLab-Laboratório  
de Inovação em Governo  
Enap, Brasília/2023



Para ter acesso e aplicar a escala você precisa se cadastrar e realizar o seu login. Sugerimos que você acesse as informações abaixo sobre a escala e sobre como utilizá-la antes do cadastro/login.

-  Escala Comportamental →
-  Como utilizar →
-  Sobre o GNova Lab →
-  Sobre a ENAP →

Obrigada!

[abreu.samia@gmail.com](mailto:abreu.samia@gmail.com)

