



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
CENTRO DE ESTUDOS SOCIAIS APLICADOS
MESTRADO PROFISSIONAL EM PLANEJAMENTO E POLÍTICAS PÚBLICAS

RENATA DE ARAÚJO VIANA LIMA

INCLUSÃO, CIDADANIA E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE DO DESENHO
DA POLÍTICA DESENVOLVIDA NA CASA DE CULTURA DIGITAL DE
FORTALEZA

FORTALEZA – CEARÁ

2022

RENATA DE ARAÚJO VIANA LIMA

INCLUSÃO, CIDADANIA E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE DO DESENHO DA
POLÍTICA DESENVOLVIDA NA CASA DE CULTURA DIGITAL DE FORTALEZA

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional em Planejamento e Políticas Públicas do Centro de Estudos Sociais Aplicados da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Planejamento e Políticas Públicas. Área de concentração: Planejamento e Políticas Públicas.

Orientação: Prof.^a Dra. Neiara de Moraes Bezerra.

FORTALEZA – CEARÁ

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Estadual do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Lima, Renata de Araújo Viana.

Inclusão, cidadania e cultura digital: uma análise do desenho da política desenvolvida na Casa de Cultura Digital de Fortaleza [recurso eletrônico] / Renata de Araújo Viana Lima. - 2022. 113 f. : il.

Dissertação (MESTRADO PROFISSIONAL) - Universidade Estadual do Ceará, Centro de Estudos Sociais Aplicados, Curso de Mestrado Profissional Em Planejamento E Políticas Públicas - Profissional, Fortaleza, 2022.

Orientação: Prof.^a Dra. Neiara de Moraes Bezerra.

1. Novas tecnologias. 2. Desenho da política.
3. Empreendedorismo digital. I. Título.

RENATA DE ARAÚJO VIANA LIMA

INCLUSÃO, CIDADANIA E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE DO
DESENHO DA POLÍTICA DESENVOLVIDA NA CASA DE CULTURA DIGITAL
DE FORTALEZA

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional em Planejamento e Políticas Públicas do Centro de Estudos Sociais Aplicados da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Planejamento e Políticas Públicas. Área de concentração: Planejamento e Políticas Públicas.

Aprovada em: 14/11/2022

BANCA EXAMINADORA



Prof.ª Dr.ª Neira de Moraes Bezerra (Orientador)
Universidade Estadual do Ceará - UECE



Prof. Dr. Alexandre Almeida Barbalho
Universidade Estadual do Ceará - UECE



Prof. Dr. Rui Rodrigues Aguiar
Universidade Federal do Ceará - UFC

Dedico este estudo a Deus, pois sem Ele eu nada seria. Ao meu querido esposo, pais, familiares, amigos e irmãos em Cristo, os quais amo profundamente. À minha orientadora, que muito estimo e admiro. E *in memoriam* ao anjinho que Deus levou do meu ventre no início desta jornada.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela sua maravilhosa Graça, por tudo o que sou e o que tenho.

Ao meu esposo, Saulo, meu grande e único amor, pelo apoio incondicional em todos os momentos da minha trajetória não somente acadêmica, mas de vida.

Aos meus pais, Madelene e Luciano, pelo amor irrestrito que sempre tiveram a mim.

Aos meus irmãos e familiares: George, Netinha, Marcos Filho, Emanuela, Roselene e Valrineide, pelo amor destinado e por serem meus companheiros de vida.

A todos os meus sobrinhos, em especial a Anna Karolyne, Guilherme, Gabriel, Isabela e Valentin os quais amo profundamente, como filhos.

Aos meus amigos e colegas de trabalho, em especial à equipe de Folha de Pagamento, que me deram apoio e que estão ao meu lado todos os dias.

Aos meus colegas e amigos de Mestrado, em especial Janicy, pela trajetória e grande apoio, e ao meu querido amigo Wesley, que esteve comigo desde o primeiro momento deste Mestrado, sempre me motivando, elevando e apoiando.

À professora Dra. Neiara de Moraes, pela orientação deste trabalho e grande suporte diante de momentos difíceis em minha vida acadêmica e pessoal, e por ser muito além de professora.

Aos professores Dr. Rui Aguiar e Dr. Alexandre Barbalho, pelas grandes contribuições para melhoria deste estudo e minha construção acadêmica.

E a todos que cooperaram com a realização deste trabalho.

“O cérebro eletrônico faz tudo
Faz quase tudo
Quase tudo
Mas ele é mudo
O cérebro eletrônico comanda
Manda e desmanda
Ele é quem manda
Mas ele não anda”

(Gilberto Gil)

RESUMO

O uso das novas tecnologias tornou-se uma exigência tão absoluta que, independentemente de idade, gênero ou classe social, é difícil imaginar um só aspecto de nossas vidas que dela escape. Concomitantemente, o acesso a essas tecnologias dá-se de maneira extremamente desigual, importando muito as condições socioeconômicas de cada um, de forma que, sem ação inclusiva promovida pelo poder público, a desigualdade de hoje será maior amanhã. Daí a relevância de investigar políticas públicas que considerem, por exemplo, a construção de novos cenários sociais, cidadania, inclusão e exclusão digital, novas tecnologias e, é claro, o papel do poder público diante desse quadro. Desse modo, indagações se estabeleceram nesta análise sobre uma política desenvolvida na cidade de Fortaleza/CE, considerando a seguinte questão: que ideias de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentaram o desenho da política desenvolvida na Casa de Cultura Digital de Fortaleza? Essa foi a pergunta que guiou e estruturou o desenvolvimento da pesquisa, tendo como objetivo identificar tais noções no desenho do projeto administrado pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). Para isso, os objetivos específicos foram voltados para a compreensão de ideias sobre transformações na sociedade atual; cidadania, cultura e exclusão digital, políticas públicas de inclusão digital e uma análise específica do desenho da política desenvolvida na Casa. Optou-se pela pesquisa qualitativa e exploratória, e como procedimentos metodológicos foram utilizadas a revisão bibliográfica e a análise documental, por meio da metodologia de análise do desenho da política, de acordo com categorias inspiradas na pesquisa de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020). Os dados foram coletados por meio de documentos oficiais, adquiridos no portal da transparência do próprio *site* da Prefeitura Municipal de Fortaleza, como Diário Oficial do Município, Plano Plurianual (PPA), Lei Orçamentária Anual (LOA), Balanço Geral do Município e Mensagem à Câmara, e em *sites* e redes sociais, como Instagram e Facebook. Considerando limitações encontradas em alguns desses documentos, para complementar as informações documentais, foram realizadas entrevistas com gestoras da Casa. A fundamentação teórica está pautada nas contribuições de Castells (1999), Capella (2018), Werthein (2000), Mattelart (2002), Savazoni e Cohn, (2009), Barbalho (2013), Takahashi (2000), Monteiro (2011) e Lima, Aguiar e Lui (2021). Após a análise das categorias,

os resultados apontam uma leitura conjunta como forma de explicitar a racionalidade percebida em seu desenho. Sobre a definição do problema, ela é colocada de forma generalizada, sem pontos específicos e buscando resolver problemas diversos da cidade. A construção dos objetivos foi focada em uma demanda de mercado, com forte papel do empreendedorismo. A política lançou mão de um instrumento, os serviços oferecidos pela Casa. O que se compreendeu sobre a inclusão, cidadania e cultura digital acaba sendo direcionado à construção de perfis de jovens empreendedores, com conhecimentos específicos e produtores de mídias digitais, criativas e inovadoras. Dessa forma, a presente pesquisa sinaliza a relevância de projetos que possam dialogar com grupos, não somente entre jovens empreendedores, mas entre todas as faixas etárias e níveis de aptidões relacionadas ao desenvolvimento tecnológico e digital na cidade de Fortaleza.

Palavras-chave: Novas tecnologias. Desenho da política. Empreendedorismo digital.

ABSTRACT

The use of new technologies has become such an absolute requirement that, regardless of age, gender or social class, it is difficult to imagine a single aspect of our lives that escapes it. At the same time, access to these technologies occurs in an extremely unequal way, with each person's socioeconomic conditions being important, so that without inclusive action promoted by the government, today's inequality will be worse tomorrow. Hence the relevance of investigating public policies that consider, for example, the construction of new social scenarios, citizenship, digital inclusion and exclusion, new technologies and, of course, the role of public authorities in this situation. Thus, questions were established in this analysis about a policy developed in the city of Fortaleza/CE, considering the following question: what ideas of inclusion, citizenship and digital culture supported the design of the policy developed in the House of Digital Culture of Fortaleza? This question guided and structured the development of the research, aiming to identify such criteria in the design of the project administered by the Foundation of Science, Technology and Innovation of Fortaleza (CITINOVA). For this, the specific objectives aimed to understand ideas about transformations in today's society; citizenship, culture and digital exclusion, public policies of digital inclusion and a specific analysis of the design of the policy developed by the government. We opted for qualitative and exploratory research, and as methodological procedures used the bibliographic review and documentary analysis, through the methodology of analysis of policy design, according to categories inspired by Lima, D'ascenzi and Aguiar (2020). The data were collected through official documents, acquired on the transparency portal of the Fortaleza government's website, such as the Municipality's Official News, Multiannual Plan (PPA), Annual Budget Law (LOA), General Council Balance Sheet and Message to the City Council, and on websites and social networks, such as Instagram and Facebook. Considering limitations found in some of these documents, to complement the documentary information, interviews were conducted with managers. The theoretical framework is based on Castells (1999), Capella (2018), Werthein (2000), Mattelart (2002), Savazoni and Cohn, (2009), Barbalho (2013), Takahashi (2000), Monteiro (2011) and Lima, Aguiar and Lui (2021). After the analysis of the categories, the results point to a joint reading as a way to explain the rationality perceived in their design. The problem is defined in a generalized way,

without specific points and seeking to solve various problems of the city. The construction of the objectives was focused on a market demand, with a strong role of entrepreneurship. The policy used only one instrument, the services offered by the institution. The understanding of inclusion, citizenship and digital culture ends up being directed to the construction of the profiles of young entrepreneurs, with specific knowledge, and producers of digital, creative and innovative media. Thus, this research signals the relevance of projects that can dialogue with different groups, not only young entrepreneurs, but with all age groups and levels of skills related to technological and digital development in the city of Fortaleza.

Keywords: New technologies. Policy design. Digital entrepreneurship.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Notícia: <i>site</i> da Câmara dos Deputados.....	26
Figura 2 –	Notícia: <i>site</i> Diário do Nordeste.....	26
Figura 3 –	Gráfico de rendimento per capita dos domicílios com utilização de internet no Brasil	37
Figura 4 –	Porcentagem de domicílios brasileiros sem internet	38
Figura 5 –	Página inicial e logomarca da Casa de Cultura Digital de São Paulo	51
Figura 6 –	Foto da parte externa da Casa de Cultura Digital de São Paulo e exemplo de atividades realizadas em seus espaços	52
Figura 7 –	Exemplos de atividades realizadas na Casa da Cultura Digital de São Paulo.....	52
Figura 8 –	Organograma da estrutura administrativa da CITINOVA.....	55
Figura 9 –	Página Inicial do <i>Facebook</i> e imagens simbolizando competências de atividades na cidade – CITINOVA Fortaleza	58
Figura 10 –	Vila da Cultura Digital – Quatro polos da Casa de Cultura Digital.....	61

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resumo da Categoria: “Definição do problema”	73
Quadro 2 – Resumo da categoria: “Construção dos objetivos da política”	76
Quadro 3 – Resumo da categoria: “A escolha dos instrumentos”	80
Quadro 4 – Resumo da categoria: “Perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais”	84

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	TECNOLOGIAS, TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO DIGITAL	24
2.1	Contextualizando: tecnologia, informação e conhecimento	25
2.2	Cultura e cidadania digital	30
2.3	Exclusão digital	34
2.4	Políticas públicas para promoção da inclusão digital	41
3	POLÍTICAS PÚBLICAS E CULTURA DIGITAL: O PERCURSO ATÉ A CASA	46
3.1	Cultura Digital no Brasil – Primeira Casa da Cultura Digital	47
3.2	Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação e Inovação de Fortaleza (CITINOVA)	53
3.3	Casas de Cultura Digital de Fortaleza.....	59
4	ANÁLISE DO DESENHO DA POLÍTICA DESENVOLVIDA NA CASA DA CULTURA DIGITAL DE FORTALEZA	64
4.1	Desenho da política – categorias de análise.....	67
4.2	Definição do problema	69
4.3	Construção dos objetivos da política	73
4.4	A escolha dos instrumentos.....	77
4.5	Perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais	81
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
	REFERÊNCIAS	90
	APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS – GESTORAS DA CASA DA CULTURA DIGITAL DE FORTALEZA	101
	ANEXO A – LEI DE CRIAÇÃO CITINOVA	102
	ANEXO B – DECRETO DE REGULAMENTAÇÃO – CITINOVA	105

1 INTRODUÇÃO

“Criar meu *website*
Fazer minha *home-page*
Com quantos *gigabytes*
Se faz uma jangada
Um barco que veleje
Que veleje nesse infomar
Que aproveite a vazante da infomaré”
(Gilberto Gil – trecho da música “Pela Internet”)

Em meio a tantas experiências vivenciadas nas sociedades, o desenvolvimento e a propagação das informações, a partir do uso das novas tecnologias, têm se configurado como um importante propulsor de transformações, bem como da disseminação de mudanças econômicas, políticas e sociais desde meados do século XX (CASTELLS, 1999). Tal como indaga Gilberto Gil nos versos da música de 1997 escolhida para a epígrafe desta seção, a presente pesquisa foi mobilizada por perguntas acerca das condições para uma navegação inclusiva na “maré” de informações a que estamos submetidos nos dias atuais.

Essas reflexões, mesmo que advindas da década de 1990, continuam ecoando na terceira década do século XXI e se apresentam como estímulo para a pesquisadora “velejar” por assuntos que envolvem a propagação das tecnologias e a relacionam com informação, conhecimento, construção de novos cenários sociais, cidadania, exclusão e, é claro, o papel do poder público diante desse quadro.

O uso das novas tecnologias tornou-se uma exigência tão absoluta que, independentemente de idade, gênero ou classe social, é difícil imaginar um só aspecto de nossas vidas que dela escape. Ao mesmo tempo, o acesso a essas tecnologias dá-se de maneira extremamente desigual, aí importando, e muito, as condições socioeconômicas de cada um, de forma que, sem uma ação inclusiva promovida pelo poder público, a desigualdade de hoje será maior amanhã.

A partir de todo esse desenvolvimento informacional, Castells e Cardoso (2005) consideram que a integração em rede entre as nações, de forma rápida e usual, impacta as relações de tempo e espaço, desconsiderando as distâncias, o que ressalta o processo de globalização quando se trata de comercialização, culturas, decisões políticas, econômicas, entre outros. Ainda mais, enfatizando a celeridade com que essa conexão mundial é alcançada. Nesse viés, “[...] a globalização seria o fenômeno pelo qual as estruturas sociais da modernidade –

como o capitalismo, o racionalismo, o industrialismo, etc. – são espalhadas pelo mundo [...]” (RAMOS, 2005, p. 100-102).

Para Castanheira e Brumatti (2011), todo esse desenvolvimento e mudanças sobre o uso das tecnologias/redes projetam-se como extensão das práticas sociais, considerando que as atividades cotidianas ficaram cada vez mais dependentes da informatização. Para melhor entendimento sobre esse assunto, é relevante compreender as chamadas Tecnologia da Informação (TI) e Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

Recorrendo a António (2015), a expressão Tecnologia da Informação, em um sentido mais técnico, é quase sinônimo da própria informática, porém envolvida em diversos outros domínios, como telemática, automação, computação, entre outros. Já a Tecnologia da Informação e Comunicação pode ser definida como aquela que “[...] cada vez mais se articula com os processos de transmissão ou comunicação dessa informação de uns locais para outros, a pequenas ou a grandes distâncias” (ANTÓNIO, 2015, p. 32). Assim, o desenvolvimento das TIs e TICs se estabeleceu sobre a necessidade do alto grau de compartilhamento de informações em redes e de forma globalizada.

Para Ferreira (2003), todo esse espaço informacional passou a ser uma espécie de exigência no ambiente em que vivemos, pois, juntamente com o conhecimento, passaram a ser desenvolvidas, de modo qualitativo, diversas formas de uso de tecnologias, gerando grandes inovações técnicas. Como exemplos, podem ser citadas atividades usuais que são dependentes da informatização, informação e conhecimento, “[...] tais como: bancos 24 horas, [...] reservas e consultas de serviços on-line, transmissões via satélite, diversos tele serviços, dentre outros” (FERREIRA, 2003, p. 9).

Nessa conjuntura, Weiss (2019) ressalta que já não nos separamos de nossos dispositivos móveis e dependemos cada vez mais deles para quase tudo, tal como pedidos de comidas, transações bancárias, monitoramento de casas, *pets*, preferências musicais etc., tudo conectado em nossos aparelhos digitais.

Tais premissas compõem reflexões iniciais sobre o crescimento de um novo cenário social e da propagação das tecnologias digitais, da informação, da comunicação, do conhecimento, emergindo em um mundo globalizado. Assim, o surgimento da internet, a ampliação das informações e o uso das redes, por

exemplo, fazem parte de múltiplos desdobramentos entre tantas mudanças que ocorrem na sociedade atual (OLIVEIRA; BAZI, 2008).

Quanto ao interesse de estudo, primeiramente, em relação à disposição pessoal da pesquisadora, é importante destacar que as experiências vivenciadas e a possibilidade de acesso ao meio digital, desde a infância, aumentaram o fascínio e o interesse pelo tema a ser estudado. Somado a isso, no âmbito profissional, o envolvimento em projetos de alfabetização apoiados na utilização de meios digitais no Ensino Infantil aguçou ainda mais esse desejo.

A participação em aulas que ofereciam o uso de computadores para que alunos pudessem desenvolver temas sobre alfabetização fez-me refletir sobre como aquelas crianças teriam condições de participar de tal acesso também fora dos muros da escola. Igualmente, surgiram indagações sobre como o poder público atuava na inclusão e o no uso consciente de todo esse meio digital, não somente na escola, mas com a população em geral.

Tais vivências pessoais e profissionais, com o passar do tempo, traduziram-se em perguntas que se intensificaram a partir de leituras e pesquisas bibliográficas, apoiadas em autores tais como Bells (1973), Castells (1999), Capella (2018), Capurro e Hjørland (2007), Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), Lévy (1997), Werthein (2000), Mattelart (2002), Manevy (2009), Savazoni e Cohn, (2009), Barbalho (2013), Castanheira e Brumatti (2011), Rua (2014), Takahashi (2000), Monteiro (2011), Lima, Aguiar e Lui (2021), dentre outros.

A partir desses interesses e refletindo sobre gerações, culturas distintas e o desenvolvimento de novas tecnologias na sociedade atual, foi possível indagar como o poder público reconhece tais transformações entre os mais diversos povos. Para Castells (1999), essas características de transformação seguem remodelando a sociedade, envolvendo a rápida propagação das informações e o processamento da comunicação, estabelecendo bases que concentram modificações culturais na sociedade e que se desenvolvem em ritmo acelerado.

Nesse sentido, podemos recorrer a Bell (1973), quando o autor considera essa sociedade como pós-industrial a partir de uma avaliação sobre o atual desenvolvimento de máquinas, ou seja, computadores e redes em larga escala, enfatizando a crescente prestação de serviços e envolvendo a propagação informacional, com forte impacto na sociedade, sendo também um amplo ponto de discussão política.

É a partir desse desenvolvimento informacional que Castells e Cardoso (2005) pontuam a integração das redes entre os países, de maneira cada vez mais rápida e dinâmica, que impacta as relações, reduz distâncias e intensifica os processos de globalização quando se trata de comércio, decisões políticas, econômicas e sociais. Para Castanheira e Brumatti (2011), não se trata somente do sentido macro das informações. As atividades diárias também têm importância nesse processo, pois se tornaram cada vez mais dependentes das tecnologias, e todo esse desenvolvimento e mudanças sobre seu uso se projetam como extensão das práticas sociais atuais.

Já para Magalhães Júnior e Silva Neta (2013), toda essa interação ou “cultura digital”, como é também denominada, está relacionada com a habilidade de conversação em linguagem digital. Assim, pode-se compreender que: “A cultura digital é algo dinâmico e está em constante processo de transformação, transformando quem utiliza, apresentando novas possibilidades” (MAGALHÃES JÚNIOR; SILVA NETA, 2013, p. 201). Portanto, segundo os autores, pode ser potencializada pela interação com redes virtuais, em que são utilizadas ferramentas tecnológicas, por meio da internet, expandindo o mundo real à consolidação virtual de desejos humanos.

Entretanto, é necessário lembrar que toda essa interação não ocorre de forma igualitária para as pessoas, expressando mais uma forma de desigualdade e exclusão. Para Silveira (2008), a noção de exclusão digital foi inserida na sociedade da informação para apontar processos que impedem parte da população de ter acesso às redes e às informações, bem como outros aspectos socioeconômicos que envolvem o mundo globalizado.

Sobre essa globalização, Milton Santos (2003), em uma de suas grandes obras, faz uma construção a respeito de uma globalização em que ela é apresentada no mundo como fábula, como perversidade e como possibilidade. O mundo tal como nos fazem crer: a globalização como fábula; o mundo como é: a globalização como perversidade; e o mundo como pode ser: uma outra globalização. Tais ideias estão em circunstância de aprofundamento na referida obra e – como analogia às categorias aqui citadas – podem servir como inspiração para o entendimento da essência desta pesquisa.

A elaboração de Milton Santos nos ajuda a pensar também na sociedade da informação tal como: fábula, promovendo a inclusão, a democracia, a cidadania e

a cultura digital, soando como ideia de progresso, de inovação e da modernidade para todos, sendo um desejo tangível; como perversidade, no acirramento da desigualdade e exclusão digital advindas desse novo meio, como problema público em ascensão; e como possibilidade, por compreender nas políticas públicas possíveis respostas aos problemas, em busca da inclusão, cidadania, participação digital etc.

Dessa forma, se entendermos as políticas públicas tal como definidas por Maria Paula Dallari Bucci (2002), como uma “[...] ação governamental visando coordenar os meios à disposição do Estado e as atividades privadas, para a realização de objetivos socialmente relevantes e politicamente determinados” (BUCCI, 2002, p. 241), podemos perceber a importância de analisar como uma política define o problema que quer enfrentar, bem como seus objetivos.

Em um sentido conjuntural, no Brasil, para Takahashi (2000), com o advento dessa sociedade informacional, os governos e os cidadãos deveriam buscar formas de organização para que esse desenvolvimento chegue de modo a contemplar a maior parte da população, considerando suas necessidades, por meio, por exemplo, de políticas de acesso às informações, ações públicas de estímulo digital, entre outros.

Assim, sobre essas políticas, é importante compreender que, comumente, elas envolvem decisões e ações estratégicas para a implantação de projetos de integração política, envolvidas por fortes relações de poder e amparadas nas necessidades de seus atores, ou seja, a sociedade e o Estado (RUA, 2014).

Diante disso e considerando todo esse processo global, tecnológico, informacional e social sob a análise de novas práticas sociais, tornou-se também inquietante procurar compreender e refletir sobre o papel dos governos com aqueles que não possuem tal acesso, e, para isso, foi escolhida a cidade de moradia da pesquisadora como campo de estudo.

Com ênfase nessas ações governamentais e com enfoque na cidade de Fortaleza/CE, após a reflexão de aspectos abordados aqui, a pergunta que surgiu para o desenvolvimento desta pesquisa foi a seguinte: que noções de inclusão, cidadania e cultura digital têm sido mobilizadas no desenho de políticas públicas desenvolvidas pela Prefeitura Municipal de Fortaleza?

Em busca de responder a tal questionamento, as primeiras pesquisas exploratórias foram realizadas a partir de leituras e fichamentos de informações

relevantes nas plataformas da gestão municipal. Somado a isso, buscas no Diário Oficial do Município, portal da transparência, leis de diretrizes orçamentárias, planos plurianuais e *sites* de notícias. Então, após esse processo exploratório, foi identificada a Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação (CITINOVA) como órgão responsável pelo desenvolvimento das ações relacionadas à indagação apresentada.

A fundação CITINOVA foi identificada como um órgão vinculado à administração indireta do município, que tem como objetivo desempenhar políticas de inovação e desenvolvimento tecnológico na cidade de Fortaleza (VASCONCELOS FILHO *et al.*, 2019). Destaca-se seu eixo de ação denominado “Cidadania e cultura digital” (FORTALEZA, 2016), motivo pelo qual a fundação foi escolhida para o desenvolvimento desta pesquisa.

Ainda no âmbito da pesquisa exploratória, foi identificado um equipamento público que oferece atividades tecnológicas e digitais na cidade, denominado Casa da Cultural Digital de Fortaleza, mais tarde expandida em mais três polos, formando o Vila da Cultura Digital¹. As casas são administradas por meio da CITINOVA e comandadas sob o eixo já mencionado anteriormente. Tais locais e a descrição de atividades relacionadas ao mundo tecnológico chamaram a atenção da pesquisadora por servir como campo de desenvolvimento nesta pesquisa.

Com o decorrer desse estudo, foi observada a implantação de Casas de Cultura Digital não somente no município de Fortaleza, mas em outras cidades de outros estados do Brasil. A Casa de Cultura Digital, segundo Schmidt (2015), teve a primeira implantação no estado de São Paulo, no ano de 2003, e foi um espaço em que foram desenvolvidos diversos coletivos culturais, em conjunto com organizações não governamentais (ONGs) e empresas que trabalhavam com arte digital, tecnologia, multimídia, jornalismo etc.

Criada em São Paulo, porém atualmente já extinta, a primeira casa foi inspiração para o desenvolvimento da ideia em outros estados, mas que ampliaram espaços com suas próprias formas de organização e necessidade local. Assim,

¹ Casa da Cultura Digital na Praia de Iracema, Cuca Mondubim, Cuca Jangurussu e Cuca Barra do Ceará.

foram instituídas outras casas, como a de Belém (PA), Porto Alegre (RS), Campinas (SP), Fortaleza (CE) e Vila Velha (ES) (SCHMIDT, 2015).

Sobre a Casa da Cultura Digital de Fortaleza, segundo o Plano Plurianual (2014-2017), seu objetivo abrange o desenvolvimento da inovação voltada à cultura e à cidadania digital na cidade, com atividades que promovam inclusão digital, formação social, cultural e de trabalho para os cidadãos, por meio de oficinas, atividades, cursos, encontros, colônia de férias e palestras voltadas para o desenvolvimento do ambiente tecnológico e cultural para a população fortalezense (FORTALEZA, 2013).

Diante disso, foi-se construindo os campos de análise relacionados aos objetivos desta pesquisa. E, apoiados nos pensamentos de Minayo (2007), é importante compreender que toda investigação se inicia por uma questão, analisando conhecimentos preexistentes a partir de teorias, mas que também pode exigir novas referências para compreender determinados fenômenos na sociedade.

Navegando entre informações adquiridas e indagações construídas, o objetivo geral dessa análise foi sendo desenvolvido com a perspectiva de: identificar que noções de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentam o desenho da política pública desenvolvida pela Casa da Cultura Digital de Fortaleza, sob a administração da fundação CITINOVA. Assim, foi utilizado como demarcação temporal o ano de 2014, ano de criação da referida fundação.

Para tanto, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: 1) realizar revisão de literatura que constitua a base teórica da pesquisa, identificando ideias de inclusão, cidadania, cultura e exclusão digital; 2) compreender a evolução de políticas públicas para promoção da inclusão, cidadania e cultura digital no Brasil; 3) apresentar as características e atribuições da CITINOVA e da Casa da Cultura Digital de Fortaleza; e 4) identificar as ideias geradoras que fundamentam o desenho da política desenvolvida na Casa de Cultura Digital de Fortaleza, por meio da análise de seus elementos.

O procedimento metodológico adotado foi desenvolvido com base no aprofundamento teórico das categorias mencionadas, da natureza da pesquisa, do método, das técnicas e análise de dados, apoiados por autores tais como: Capella (2018), Howlett (2014), Gil (2013), Minayo (2007), Severino (2007) e Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020).

Partindo da pergunta e do objetivo geral da pesquisa, a metodologia escolhida foi a “Análise do Desenho da Política (ADP)”. Mesmo sendo uma metodologia ainda pouco utilizada em pesquisas nacionais, é apontada por basear-se em categorias típicas do campo de estudo das políticas públicas e tem como fonte autores que trabalham suas pesquisas no referido campo no Brasil, como Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020).

Na opinião de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), o desenho da política considera o conjunto de todos os elementos que a circundam, com finalidades específicas para a obtenção de resultados, ou seja, “[...] o desenho é apresentado como um conjunto lógico de elementos de construção intencional, possuindo, dessa forma, finalidade explícita” (LIMA; D’ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 4). Portanto, a análise dos elementos que compõem uma política é um caminho para perceber as ideias geradoras dessa mesma política, compreender a forma como o problema foi definido e alternativas de solução foram selecionadas.

Capella (2018) enfatiza os instrumentos e critérios envolvidos sobre como o Estado pode atuar frente aos problemas públicos, não no sentido macro, mas em pequenas dinâmicas que formam seus desenhos, “[...] capazes de traduzir as intenções dos formuladores de políticas em um conjunto de ações concretas” (CAPELLA, 2018, p. 74-75). Ainda nesse viés, “[...] um aspecto fundamental no debate sobre formulação de políticas diz respeito à forma como os governos fazem suas escolhas em relação às diferentes possibilidades de seleção ou combinação dos instrumentos disponíveis” (CAPELLA, 2018, p. 88).

Na fase exploratória, foram realizadas pesquisas sobre a criação e funcionamento administrativo da CITINOVA, bem como sua relação com o Projeto Vila da Cultura Digital, somado ao contato inicial com gestores.

Como procedimentos metodológicos, foram utilizadas a revisão bibliográfica e a análise documental, pois a investigação bibliográfica e análise de documentos são primordiais e utilizadas para busca de critérios claros e definidos durante a pesquisa, formando bases para avaliações (LIMA; MIOTO, 2007).

Igualmente, adotando as definições de Severino (2007, p. 122), é possível compreender que “[...] a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.”.

Quanto à natureza, a investigação tem caráter qualitativo, apoiada nas formulações de Minayo (2007), atentando para responder a questões específicas, questões que não se podem contabilizar, cercadas de motivos, valores, atitudes e comportamentos explorados.

No que se refere à coleta dos dados, foi desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e documental na análise do desenho da política, bem como por meio de entrevista, complementar à verificação dos dados referentes ao desenho.

Segundo Gil (2008), a possibilidade de descrever a situação em que se está realizando a pesquisa serve para elucidar as variáveis de um determinado fenômeno, sendo, portanto, um estudo que investiga um fato dentro da realidade.

Sobre o desenvolvimento da entrevista, ainda com base nos conceitos metodológicos de Gil (2008), pode-se entender que elas são uma forma de interação social, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte da informação. É também uma técnica eficiente para a obtenção de dados a respeito do comportamento humano.

Assim, este estudo buscou contribuir com o conhecimento científico sobre aspectos da era tecnológica que se vivencia e propor reflexões sobre a importância do desenho das políticas públicas no desenvolvimento de projetos públicos, bem como sua racionalidade em todo esse processo.

Quanto à técnica de análise de dados, a pesquisa adotou a análise por categorias (MINAYO, 2007), tendo como base as categorias elaboradas por Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020) em estudo sobre o desenho de políticas públicas de desenvolvimento em 14 capitais brasileiras. O elenco de categorias trabalhadas pelos autores foi: a) definição do problema; b) construção dos objetivos; c) escolha dos instrumentos; d) perfil dos beneficiários e construções sociais; e) racionalidades subjacentes; f) resultados e impactos nos beneficiários; g) construções sociais; e h) consistência e coerência.

Tais categorias chamaram atenção, como proposta de inspiração da referida classificação, por consistirem em pontos objetivos no alcance da análise desta pesquisa, qual seja, a compreensão que fundamentou a política de Fortaleza para a promoção da inclusão e cidadania digital.

Dessa forma, considerando os documentos disponibilizados e a entrevista realizada, a pesquisadora definiu por utilizar as categorias abaixo dispostas:

- a) definição do problema;
- b) construção dos objetivos;
- c) escolha dos instrumentos;
- d) perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais.

Pois, avaliando o entendimento sobre o desenho da política aqui proposta, chegou-se à conclusão de que tais pontos poderiam auxiliar no alcance do objetivo já definido.

De modo conjunto, e como forma de enriquecimento da pesquisa, foi realizado um momento de entrevista com gestoras vinculadas à CITINOVA e à Casa da Cultura Digital de Fortaleza, como informações complementares que auxiliaram na identificação da racionalidade subjacente ao desenho da política em estudo, ou seja, auxiliaram a perceber, por meio das categorias elencadas, qual a lógica observada no desenvolvimento deste projeto.

Quanto às técnicas, far-se-á o uso da pesquisa exploratória, que, de acordo com Gil (2008), é utilizada na busca de entendimento sobre conceitos para que se possa realizar uma abordagem adequada ao objeto do estudo em questão. “As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (GIL, 2008, p. 27).

Por fim, no alcance do referido objetivo, o sumário para a dissertação se estruturou da seguinte forma.

A seção 1 traz a introdução e o percurso metodológico da pesquisa.

Na seção 2, com o título “Tecnologias, transformações sociais e políticas públicas para a promoção da inclusão digital”, tratou-se sobre a importância de mudanças que ocorrem na sociedade atual, considerando transformações sociais, informação e conhecimento, com foco no aparecimento das novas tecnologias e mídias digitais perante a sociedade. Igualmente, trata sobre conceitos que envolvem a cidadania, cultura digital, exclusão digital e políticas públicas para a promoção de inclusão digital.

Na seção 3, com o título “Políticas públicas e cultura digital: o percurso até a Casa”, foi citado um período histórico a respeito da cultura digital no Brasil, que teve início na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura (2003-2008), período em que o conceito de Cultura Digital passou a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério. Também se discorre sobre a Primeira Casa da Cultura

Digital no Brasil, que se localizava no estado de São Paulo, sua ideia inicial, atividades, referência etc. Na mesma seção, foi realizado um levantamento sobre a Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação De Fortaleza (CITINOVA), a qual mantinha o projeto aqui estudado, e por fim sobre as Casas de Cultura Digital no município de Fortaleza.

Na seção número 4, a proposta se debruça sobre a análise do desenho da política, de acordo com as categorias inspiradas na pesquisa de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), sendo intitulada: “Análise do desenho da política desenvolvida na Casa Da Cultura Digital de Fortaleza”. Tem como subseções a análise de categorias que envolvem o desenho da política, definição do problema, construção dos objetivos da política, escolha dos instrumentos, perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais, por considerar a análise de tais categorias como importantes para o alcance do objetivo proposto.

Por último, a seção 5 traz as considerações finais da pesquisa.

2 TECNOLOGIAS, TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO DIGITAL

“No fim do segundo milênio da Era Cristã, vários acontecimentos de importância histórica transformaram o cenário social da vida humana. Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação começou a remodelar a base material da sociedade em ritmo acelerado” (CASTELLS, 1999, p. 39).

O trecho da obra de Manuel Castells (1999), escolhido para iniciar o desenvolvimento desta seção, caracteriza um importante ponto de partida histórico e conceitual sobre a utilização das tecnologias na sociedade atual, levando em consideração uma revolução tecnológica emergente e em ritmo acelerado, uma nova organização social em rede. Tais ideias traduzem reflexões iniciais sobre um cenário social diante do desenvolvimento tecnológico, o que reforça o desejo de investigação nesta pesquisa, bem como a busca dos objetivos propostos no decorrer das seções.

Inicialmente, essa base histórica se faz necessária com o intuito de promover reflexões sobre as mais diversas transformações ocorridas na sociedade atual, neste caso, relacionadas ao crescente uso das novas tecnologias/redes, atentando que essas ferramentas passaram a ser utilizadas com infinitas possibilidades na sociedade.

Essa nova estruturação social tem emergido de forma tão impactante que, trazendo de forma mais factual, recentemente, o Senado Federal Brasileiro aprovou uma Proposta de Emenda à Constituição (PEC) que prevê a inclusão digital como um dos direitos fundamentais dos brasileiros. A PEC 47/2021, apresentada pela senadora Simone Tebet (MDB-MS)², ressalta que o acesso à internet é fundamental para o pleno exercício da cidadania (FRAGOSO, 2022).

Dessa forma, os assuntos escolhidos nesta seção buscam abordar exemplos de transformações que ocorrem na sociedade atual relacionadas à propagação das novas tecnologias e os desafios nelas contidos perante a sociedade atual. Ainda mais, o intuito dessa abordagem se explica para que possamos apontar

² Movimento Democrático Brasileiro de Mato Grosso do Sul. Notícia disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/06/02/senado-aprova-pec-que-torna-inclusao-digital-um-direito-fundamental>. Acesso em: 01 jun. 2022.

a importância do acesso ao meio digital e como sua ausência está ligada diretamente a um problema público pertinente. Necessita-se, assim, de boas práticas desenvolvidas em desenhos de programas de políticas públicas, que possuem finalidade de minimizar mais um ponto de exclusão social, desta vez em meio digital.

Para tanto, o desenvolvimento desta seção terá como alicerce as seguintes subseções que auxiliam no desenvolvimento do objetivo exposto na seção anterior: Contextualizando: tecnologia, informação e conhecimento; Cidadania e cultura digital; Exclusão digital; e Políticas públicas para a promoção da inclusão digital.

2.1 Contextualizando: tecnologia, informação e conhecimento

Nos dias atuais, as informações podem percorrer milhares de lugares interconectados. Elas conseguem navegar por centenas de ambientes, unindo sistemas em diversas partes do planeta. Esse plano de redes, tendo por nome internet, nasceu no início dos anos 1960, no contexto da Guerra Fria, com a finalidade de conectar informações entre laboratórios de pesquisa nos Estados Unidos (MONTEIRO, 2001).

Gamba (2020) enfatiza a importância social da tecnologia como evidente, pelo menos desde a Primeira Revolução Industrial, e esse alastramento é verificado desde então como determinante nos diversos setores, como de trabalho, produção, gestões públicas e privadas etc. Dessa forma, os impactos são os mais diversos, que “[...] se ampliou significativamente, de tal sorte que a maior parte das análises sociais possíveis atualmente devem levar em consideração os efeitos gerados direta ou indiretamente pelo uso das mais diversas tecnologias” (GAMBA, 2020, p. 2).

No Brasil, um exemplo do impacto e da importância da utilização das TICs, no âmbito educacional, é o uso das tecnologias como assunto incorporado às práticas docentes e metodologias de ensino-aprendizagem em todas as etapas da educação básica. A Base Nacional Comum incorpora o desenvolvimento de habilidades e competências, bem como o uso responsável das tecnologias como ponto de ferramenta transversal ao ensino (BRASIL, [2018]).

Porém, é importante ressaltar que tal inclusão não necessariamente tem seu funcionamento adequado, real e satisfatório, como pode ser verificado, por exemplo, em notícias como as das figuras a seguir:

Figura 1 – Notícia: site da Câmara dos Deputados

[EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES](#)

Apenas 36% das escolas da rede municipal têm internet para uso pedagógico, informa TCU

Presidente da Comissão de Educação preocupa-se com a sobreposição dos diferentes programas de conectividade e com a efetiva execução dos recursos

04/07/2022 - 15:43

Fonte: Câmara dos Deputados – Palácio do Congresso Nacional – Praça dos Três Poderes.³

Figura 2 – Notícia: site Diário do Nordeste

Diário do Nordeste

[ENTRAR](#)

[HOME](#) [ÚLTIMA HORA](#) [DN CEARÁ](#) [PONTOPODER](#) [SEGURANÇA](#) [JOGADA](#) [NEGÓCIOS](#)

Quase 75% das escolas públicas têm velocidade da internet abaixo do ideal no Ceará

São 153 unidades onde não há nenhum tipo de conexão; ferramenta dá maior autonomia aos estudantes e diminui disparidades sociais

Fonte: Diário do Nordeste.⁴

O âmbito educacional é apenas um dos exemplos em que essas tecnologias poderiam ser mais bem observadas, incorporadas e investidas pelo poder público, considerando a emergência de acesso como fator fundamental nos dias atuais.

³ Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/893577-apenas-36-das-escolas-da-rede-municipal-tem-internet-para-uso-pedagogico-informa-tcu/>. Acesso: 4 jun. 2022.

⁴ Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/ceara/quase-75-das-escolas-publicas-tem-velocidade-da-internet-abaixo-do-ideal-no-ceara-1.3247208>. Acesso: 1 jun. 2022.

Para Weiss (2019), o uso tecnológico e, conseqüentemente, da internet tem mudado o mundo, estreitando as relações entre empreendedores, cidadãos, negócios, comércio, governos etc. E com o aumento do uso dos dispositivos móveis, a dependência aumenta cada vez mais:

Já não nos separamos de nossos dispositivos móveis e deles dependemos para praticamente qualquer coisa: guiamo-nos pelo Waze, pedimos nossa comida pelo iFood, realizamos nossas transações bancárias com nosso e-banking enquanto baixamos a play list preferida do Spotify e nossos sinais vitais são monitorados por algum aplicativo. Nossas casas, nossos automóveis, nossos televisores, nossos relógios, nossos pets estão conectados à internet. Nossos calçados e roupas já vão na mesma direção. Nossa localização geográfica, o que fazemos no mundo real e o que fazemos no mundo virtual já não são coisas tão protegidas dos olhos alheios (WEISS, 2019, p. 209).

Tais transformações são verificadas não somente na educação, política, trabalho e comércio, mas também nas relações sociais. Para Weiss (2019), vivemos em uma era de importante transformação social e tecnológica estimulada pela ascensão das TICs em diversos aspectos da sociedade:

A vida humana tem sido marcada pelas novidades, pelas mudanças, decorrentes de sua inegável inventividade. Hoje nos encontramos e nos relacionamos no mundo virtual. Já não nos reunimos em torno da fogueira ou ao pé do rádio, como faziam nossos antepassados. Nossas fogueiras e rádios agora se chamam redes sociais e tudo sugere que não poderemos delas nos desvencilhar sem danos (WEISS, 2019, p. 203).

Esses e tantos outros autores com pensamentos mais otimistas, tais como Capurro e Hjørland (2007), também passaram a compreender o crescente uso das tecnologias e das informações como um lugar tão fundamental na sociedade, por exemplo, na comunicação, no conhecimento, nas trocas sociais, que as informações passaram a ser utilizadas nas mais diversas atividades diárias, considerando o papel relevante que vêm tomando principalmente desde o período pós-Segunda Guerra Mundial (CAPURRO; HJORLAND, 2007). Embora o conhecimento e a comunicação sejam fenômenos básicos, “[...] é o surgimento da tecnologia da informação e seus impactos globais que caracterizam a nossa sociedade como uma sociedade da informação” (CAPURRO; HJORLAND, 2007, p. 149).

Para Oliveira e Bazi (2008), essa chamada sociedade da informação, ou sociedade da informação e do conhecimento, ou sociedade informacional, é citada com nomenclaturas distintas por diversos autores, tais como Bell (1973), Castells

(1999), Werthein (2000) e Mattelart (2002), mas que adentraram tais expressões relacionando a sociedade em transformação, as máquinas, o surgimento da internet, o conhecimento e o uso das informações em larga escala, avaliando seu desenvolvimento no decorrer dos tempos.

Sobre essa chamada sociedade da informação, como um dos precursores reconhece-se Bell (1973), que direciona sentido ao termo quando considera essa sociedade como pós-industrial. Ou seja, “[...] as expressões sociedade industrial, pré-industrial e pós-industrial são sequências conceituais ao longo do eixo da produção e dos tipos de conhecimento utilizados” (BELL, 1973, p. 25). O autor avaliou o desenvolvimento de computadores e redes em larga escala antes mesmo que ocorresse sua disseminação. Para ele, a crescente prestação de serviços entre pessoas que trabalham diretamente com a produção e propagação informacional tem forte impacto na sociedade.

Oliveira e Bazi (2008) também consideram que o relacionamento do ser humano com a máquina pode ser entendido por meio dessas grandes transformações ainda mais exploradas a partir do século XX, no impulso da industrialização, guerras, ênfase crescente da propagação do conhecimento, entre outros motivos. Assim, o cenário de produção passa por processos de mudanças, “[...] essencialmente pós-moderno, informático, onde o indivíduo percebe uma certa angústia diante do impacto gerado pela velocidade com que a tecnologia tem evoluído” (OLIVEIRA; BAZI, 2008, p. 117).

Já Werthein (2000) situa uma base histórica, enfatizando que a expressão “sociedade da informação” passou a ser utilizada como substituição conceitual da sociedade pós-industrial e que seu desenvolvimento avança em países, funcionando como um paradigma da tecnologia da informação em relações econômicas e sociais.

Na concepção de Castanheira e Brumatti (2011), a “sociedade da informação” considera as tecnologias como uma das capacidades de mudanças na sociedade, estabelecendo agilidade nas relações e nos sistemas. Já o termo “sociedade da informação e do conhecimento” enfatiza o uso das redes de modo democrático e de forma globalizada nas relações sociais.

Já a sociedade em rede é considerada uma nova forma de estrutura da sociedade da informação, combinando de modo produtivo a informação, a cultura e o conhecimento de modo globalizado, com redes interligadas e não lineares entre diversos países. São utilizados não somente como ferramentas, mas como

processos importantes que influenciam fortemente mudanças estruturais sociais (CEZAR; SUAIDEN, 2017).

Sobre tais mudanças, Milton Santos (2003) faz uma construção sobre a globalização em que ela é apresentada. Seu pensamento é dividido entre a globalização como fábula, como perversidade e como possibilidade, nas seções: o mundo tal como nos fazem crer: a globalização como fábula; o mundo como é: a globalização como perversidade; e o mundo como pode ser: uma outra globalização. Conforme já mencionado, tais ideias estão em circunstância de aprofundamento na referida obra – e como analogia às categorias aqui citadas.

Trazendo-a para esta pesquisa, a elaboração de Milton Santos auxilia a refletir sobre a sociedade da informação: por meio da promoção da inclusão, a democracia, a cidadania e a cultura digital em alusão à fábula; no acirramento da desigualdade e exclusão digital advindas deste novo meio, em referência à perversidade; e por compreender nas políticas públicas possíveis respostas aos problemas, em busca da inclusão, cidadania, participação digital etc., como possibilidade.

Diante desse breve resumo das ideias que alicerçam este estudo, bem como das sociedades e suas transformações, torna-se também inquietante procurar compreender o papel dos governos e das políticas diante dessa sociedade globalizada e emergente.

Para Cunha e Miranda (2013), as políticas públicas de incentivo às tecnologias aplicadas em um governo traduzem de maneiras cada vez mais claras quando uma sociedade informacional de um determinado país está fomentando sua cultura digital.

Desse modo, refletindo a respeito da informação e do conhecimento, do uso das redes, da globalização, das políticas, das tecnologias e transformações que ocorrem na sociedade atual, busca-se estabelecer “conexões” com uma cultura emergente, a chamada cultura digital.

Para Lévy (1997), as tecnologias utilizadas e a relevância das informações são como expressões da própria sociedade, de sua cultura, tornando importante ressaltar que “[...] em vez de enfatizar o impacto das tecnologias, poderíamos igualmente pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura” (LÉVY, 1997, p. 20). Esse tema é desenvolvido na próxima subseção.

2.2 Cultura e cidadania digital

A cultura e a cidadania digital aparecem entre o meio tecnológico como temas emergentes sobre a sociedade da informação. Primeiramente, para compreendermos o conceito “cultura digital”, é importante destacar o significado de “cultura”. Como enfatiza Canedo (2009), conceituar cultura não é uma tarefa simples, tendo em vista que a definição perpassa por diversos campos do saber e em cada área, tais como a filosofia, sociologia ou antropologia, seu foco decorre por distintos espaços relacionados à vida cotidiana dos povos.

Na concepção de Santaella (2003, p. 26), “[...] a cultura comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes”.

Para Cuche (2002), nas ciências sociais, a noção de cultura “[...] se revela, então, o instrumento adequado para acabar com explicações neutralizantes do comportamento humano” (CUCHE, 2002, p. 9-10).

Dessa forma, a noção de cultura perpassa por diversos entendimentos, entre os distintos modos de vida das sociedades, considerando os constantes debates instigados desde o século XIII. Assim, quando o tema é cultura, para qualquer que seja o sentido apresentado, admite-se a necessidade de abordar uma evolução histórica (CUCHE, 2002).

O estudo antigo da semântica da palavra cultura, que “no vocabulário francês significa o cuidado dispensado ao campo ou ao gado” (CUCHE, 2002, p. 19), carrega em si uma base histórica de ação. Até que, após o Iluminismo, o sentido figurado do termo se desenvolveu para um significado de formação, deixando de ser uma ação e passando a ser um estado, em que os saberes se somam e são transmitidos pela humanidade por meio da história (CUCHE, 2002).

Para Magalhães Júnior e Silva Neta (2013):

São muitos os conceitos de cultura, mas se compreendermos que se trata do conjunto de ideias, comportamentos, símbolos e práticas sociais, aprendidos de geração em geração através da vida em sociedade, a ampliação das possibilidades que o ‘mundo digital’ gera a todos que a vivenciam, não somente permite fazer o que se deseja, mas transforma quem faz (MAGALHÃES JÚNIOR; SILVA NETA, 2013, p. 201).

Dessa forma, sobre o tema cultura digital, Pierre Lévy (1997), em seu livro *Cibercultura*, considera o crescimento desse novo espaço, o chamado “ciberespaço”, ambiente fruto do movimento internacional, iniciado por jovens, que almejam provar novas formas de conexões, com base nas mudanças culturais que ocorrem a partir da familiarização e do uso de tecnologias e seus impactos na sociedade atual, aliados a afinidades culturais em um espaço digital conectado por produções humanas.

Discorrendo historicamente, Lemos (2003) compreende a cibercultura a partir de uma relação entre a técnica e a sociedade, por meio da união da informática e da internet. A cibercultura passou a se tornar notória por volta dos anos 1970, com o aparecimento do microcomputador, e se consolidou entre as décadas de 1980 e 1990 a partir da grande popularidade da internet. Hoje, pode-se compreender a cibercultura como a junção da tecnologia e da sociedade na contemporaneidade, e toda essa atividade tecnológica nada mais é do que fruto da própria cultura.

Para Magalhães Júnior e Silva Neta (2013), essa cultura digital está relacionada com a desenvoltura de conversação em linguagem digital. Ela é potencializada pela interação em meio às redes virtuais, em que são utilizadas ferramentas tecnológicas, conectadas à internet, expandindo o mundo real à consolidação virtual de desejos humanos (MAGALHÃES JÚNIOR; SILVA NETA, 2013).

Dessa forma, Magalhães Júnior e Silva Neta (2013, p. 206) enfatizam:

A cultura digital está impregnada na sociedade contemporânea. Mesmo que muitos não possam usufruir plenamente das mídias que surgem a cada novo instante, a cobrança e reconhecimento social que é gerado pelo modelo de sucesso instituído, exige aprimoramento do conhecimento e minimamente a informação do que está disponível neste mundo real/virtual.

Outro ponto importante tem sido o desenvolvimento de uma cultura digital com referência nas mídias. Recorrendo a Santaella (2003), é importante entender que, nessa sociedade contemporânea, a formação cultural frente à cultura virtual foi sendo “[...] semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais” (SANTAELLA, 2003, p. 25), utilizando-se das mídias como canais ou suportes em que a linguagem e as informações são transmitidas, o que a autora chama de cultura de mídias utilizada para a comunicação.

Ainda de acordo com Santaella (2003), esse desenvolvimento não aparece de forma linear, como se uma cultura fosse se sobrepondo a outra, pois novas formações culturais e de comunicação vão se acumulando e se reajustando com o passar dos tempos. Suportes podem ser substituídos, mas a cultura sempre permanece viva, independente do suporte a ser utilizado, desde o papiro até o aparelho tecnológico mais moderno; “[...] pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica etc.” (SANTAELLA, 2003, p. 25).

Segundo Gohn (2018), o uso da internet tem revolucionado a forma de a sociedade se comunicar, a interação entre as pessoas, em que muitos têm, no uso das redes e nos movimentos sociais da internet, um peso relevante sobre opiniões públicas, o que gera fortes impactos nas relações atuais. “Olhando para o futuro, detectamos a importância de ampliar os estudos sobre as redes de mídias sociais e a cultura digital para entender a cultura política e a nova cidadania [...]” (GOHN, 2018, p. 130).

Segundo Benevides (1994), essa cidadania se constrói em espaço próprio, levando em consideração os movimentos na sua expressão, lutas e representatividade político-social. Uma cidadania é dita ativa quando tem o cidadão como portador de direitos e deveres, essencialmente aquele que participa da criação desses direitos, por meio da luta e participação popular, diferenciando-se de uma cidadania dita passiva, aprovada e estimulada pelo Estado, com seus interesses e limitações de acesso, participação e conquistas.

Para Dagnino (2014), o primeiro elemento sobre a concepção de cidadania alicerça-se sobre a noção de direitos. Tem como um ponto de partida prioritário “o direito a ter direitos”, que não se limita somente a acessos, mas também inclui a criação de novos direitos, que surgem após lutas e práticas sociais diversas.

Nesse sentido, recorrendo a Barbalho e Moreira (2021, p. 268), pode-se compreender que:

A ampliação dos canais de participação civil nos processos de decisões governamentais é um importante passo para o avanço e o aprimoramento da democracia, pois possibilita a diversos setores da sociedade — principalmente os mais distantes das esferas do poder e das decisões políticas — participar dos processos de formulação, implementação e avaliação das políticas públicas.

Dessa forma, “A emergência de uma nova noção de cidadania e a consequente ampliação quantitativa e qualitativa de espaços públicos no Brasil são, portanto, conquistas dos movimentos sociais ao longo das últimas décadas” (BARBALHO, 2013, p. 80).

Para Paccès (2018), essa cidadania digital é importante no sentido de que o poder público não poderia somente disponibilizar o acesso aos meios tecnológicos, ou até mesmo internet para a população, pois o cidadão, se não tiver uma noção cidadã desse acesso, bem como de suas facilidades, poderá não reagir positivamente nesse meio de infinitas possibilidades:

Configura-se, também como dever do Estado promover a educação digital em paralelo às ações de inclusão digital, consubstanciadas, principalmente na distribuição de computadores de baixo custo e na disponibilização do acesso à banda larga. Em sendo o Brasil carecedor de políticas de educação e de inclusão social (por inclusão social, não estamos falando de inclusão digital), é essencial que o Poder Público seja razoável em direcionar investimentos para as necessidades mais básicas da população (PACCES, 2018, p. 24).

Na opinião de Takahashi (2000), com o advento da sociedade da informação, no Brasil, o governo e os cidadãos devem estar alinhados no sentido de buscar que essa nova forma de organização chegue a todos por meio, por exemplo, da conectividade, do incentivo ao acesso de informações, de ações públicas de estímulo digital etc.

Desse modo, Carvalho e Américo (2012) enfatizam que mesmo todo o desenvolvimento tecnológico, por si só, não seria capaz de promover mudanças significativas na sociedade sem que haja um alicerce entre as políticas públicas, educação, metas claras, melhor distribuição de renda e o uso responsável dos meios digitais. Ainda mais, os autores ressaltam a cidadania digital no que se refere aos direitos já adquiridos nos diversos campos sociais, dessa vez em uma cidadania referente à utilização dos meios digitais e às relações interpessoais.

Para Barbalho e Moreira (2021), o uso das TICs contribui, de modo significativo, nas interações entre governo e sociedade, influenciando as relações entre os cidadãos e ações políticas.

Castells e Cardoso (2005), igualmente, abordaram com importância a significação do acesso à internet. Os autores enfatizam que a utilização das tecnologias não configura mudanças significativas simplesmente para quem se

aproxima do acesso, mas que a implantação do ingresso às redes deveria considerar “por que e para quê” a utilização desses recursos deve ser direcionada:

É por isso que difundir a Internet ou colocar mais computadores nas escolas, por si só, não constituem necessariamente grandes mudanças sociais. Isso depende de onde, por quem e para quê são usadas as tecnologias de comunicação e informação (CASTELLS; CARDOSO, 2005, p. 19).

Para Ferreira (2003), o fator tecnológico não pode ser considerado como unicamente decisivo nas transformações sociais, porém tem um peso considerável. Tal conhecimento empírico sobre a tecnologia integrada ao desenvolvimento de diversas atividades sociais, em vários aspectos para o mundo das inovações, faz retomar a ideia sobre aqueles que não possuem todo esse acesso. Para tanto, podemos indagar: de que forma essas transformações seriam mais um motivo de exclusão? Sobre essa temática, serão desenvolvidos conceitos, reflexões e dados estatísticos sobre a exclusão digital.

2.3 Exclusão digital

O percurso teórico adotado nesta seção considera apontar abordagens sobre a informação, o conhecimento, a comunicação, a globalização e o digital, entre culturas, grupos ou práticas sociais, considerando as novas tecnologias em ascensão nesta crescente era digital.

Apesar disso, é notório compreender que todo esse desenvolvimento célere e tecnológico não ocorre de forma igualitária entre os mais distintos povos. Como nos afirma Lévy, desde a década de 1990: “O ciberespaço não muda em nada o fato de que há relações de poder e desigualdades econômicas entre humanos” (LÉVY, 1997, p. 231).

As desigualdades no uso das TICs não estão alicerçadas somente em fatores de acesso, mas envolvem muitas dimensões: políticas, econômicas, sociais, de habilidades técnicas, de condições de vida, renda etc. Estar excluído digitalmente é sinônimo de estar fora de âmbitos extremamente importantes da vida cotidiana e, por ser multifatorial, essa exclusão não pode ser reduzida somente à questão de acesso (RAGNEDDA; RUIU, 2016)

Dessa forma, para estar inserido nesse ambiente virtual, além de diversos fatores, os meios financeiros permanecem em destaque, presumindo maiores condições aquisitivas de boa parte da população. Para Silveira (2008), uma noção de exclusão foi inserida na sociedade da informação para apontar conjunturas que impedem uma parte da população de ter acesso às redes e às diversas informações, bem como outros aspectos socioeconômicos que envolvem esse mundo globalizado.

Bonilla e Pretto (2011, p. 31), igualmente, enfatizam:

O termo exclusão digital tem origem no final da década de 1980, a partir da introdução da informática nos ambientes de trabalho, e ganha força na década de 1990, com a chegada da internet, o que provoca uma reestruturação nas instituições e nas relações socioeconômicas.

Na concepção de Knop (2017), a exclusão digital é um fenômeno complexo e multifacetado, pois vai além da disponibilização de acesso aos meios tecnológicos, “sendo sua íntegra a questão da distribuição desigual de recursos, acesso, compreensão e uso no que se refere a tais tecnologias” (KNOP, 2017, p. 41).

Prosseguindo com os pensamentos de Sorj (2003), torna-se possível compreender que a exclusão digital possui uma forte relação com outros traços de desigualdade social de um país, pois é de modo comum que se observa lugares com altas taxas de exclusão sendo locais com prevalência de menores rendas. “Desse modo, as definições sobre exclusão giram em torno dos processos que passam a identificar a pobreza, a miséria, as carências sociais, os preconceitos e os impedimentos à expansão da cidadania” (BARRETO JÚNIOR; RODRIGUES, 2012, p. 173).

Sorj (2003) amplia essa reflexão, pois considera necessário o entendimento entre diversas condições de acesso para, a partir de então, definir percepções e acompanhamentos de métodos na busca por diminuição da exclusão digital:

A desigualdade social no campo das comunicações, na sociedade moderna de consumo de massas, não se expressa somente no acesso ao bem material – rádio, telefone, televisão, Internet –, mas também na capacidade do usuário de retirar, a partir de sua capacitação intelectual e profissional, o máximo proveito das potencialidades oferecidas por cada instrumento de comunicação e informação (SORJ, 2003, p. 59).

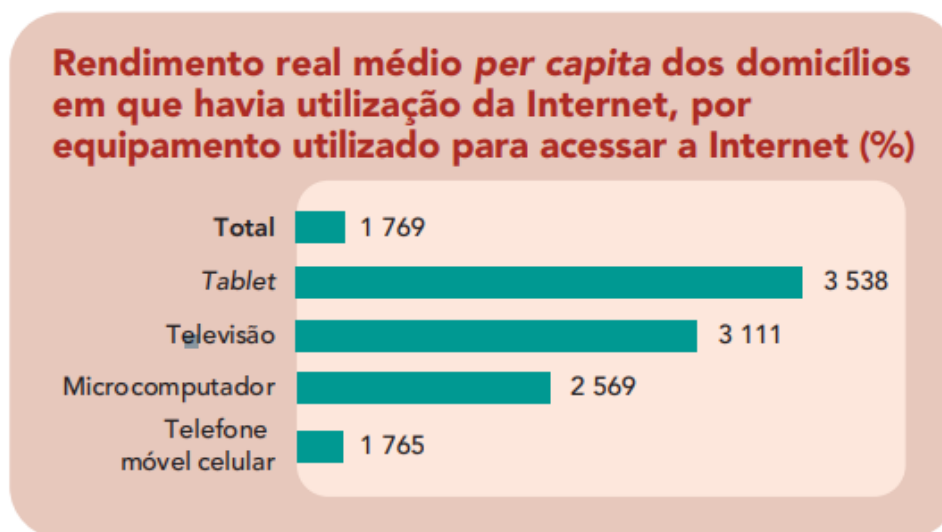
Na opinião de Ragnedda e Ruiu (2016), essas questões na sociedade contemporânea reforçam a ideia de que o uso das tecnologias tem se tornado cada vez mais intrínseco nas atividades cotidianas, pois a exclusão digital se expande com o aumento de atividades tecnológicas no mercado de trabalho, no lazer, nas instituições e nos serviços essenciais oferecidos pelo poder público e privado. Essas desigualdades, não sendo reduzidas, podem aumentar ainda mais as diferenças sociais e econômicas, existindo uma correlação entre exclusão social e digital.

Para compreender essa correlação, diversos são os motivos que podem explicar e exemplificar fatores que influenciam a exclusão digital entre uma comunidade específica. Nesse sentido, dados estatísticos podem ser abordados e explorados como verificação de sentidos factuais, e para esta pesquisa foram escolhidos temas que envolvem renda, gerações, acesso, entre outros assuntos que circundam as temáticas e que traduzem o objetivo almejado neste estudo.

Segundo informações da Organização das Nações Unidas (ONU), 46,4% da população global (quase metade), de acordo com a União Internacional de Telecomunicações (UIT), não pode acessar a internet, assim, permanecendo incapazes de participar completamente dessa nova era (ONU, 2020). Nesse sentido, pode-se compreender que a dificuldade de entrada é um problema que cresce juntamente com a sociedade informatizada.

Já no Brasil, no ano de 2018, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), baseado no suplemento Tecnologias da Informação e Comunicação da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), verificou-se que a não utilização da internet foi contabilizada em 14.991 milhões de domicílios. Ainda mais, “[...] no País, o rendimento real médio per capita dos domicílios em que havia utilização da Internet (R\$ 1.769) foi quase o dobro do rendimento dos que não utilizavam esta rede (R\$ 940)” (BRASIL, 2020, s.p.). Na figura abaixo, pode ser verificado o rendimento real médio em que havia utilização da internet no país.

Figura 3 – Gráfico de rendimento *per capita* dos domicílios com utilização de internet no Brasil

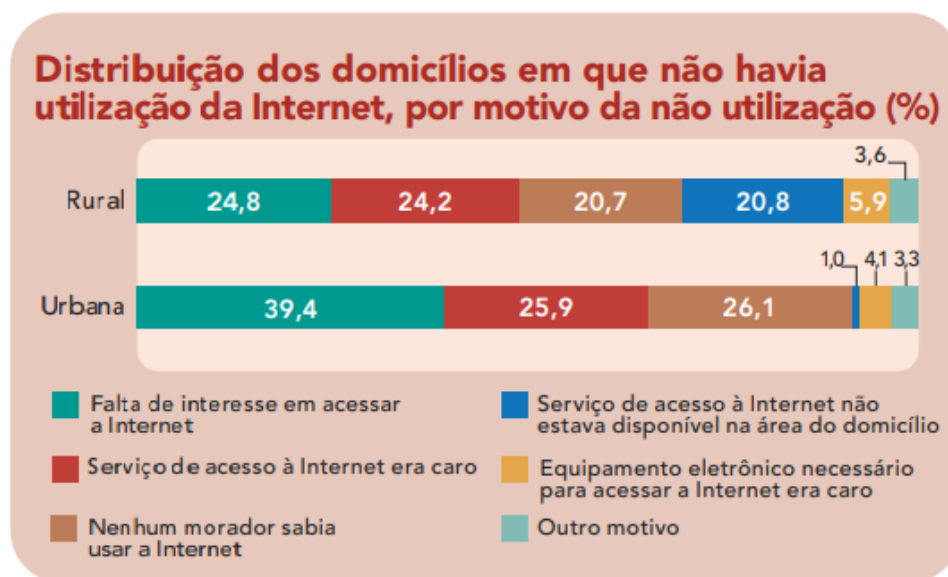


Fonte: IBGE (2018).

Em outro aspecto, segundo informações do próprio IBGE, “de 2017 para 2018, o percentual de domicílios em que a Internet era utilizada passou de 80,2% para 83,8%, em área urbana, e aumentou de 41,0% para 49,2%, em área rural”. Verificou-se também o motivo de não utilização da internet em 14.991 mil domicílios, encontrando-se como causas: “falta de interesse em acessar a Internet (34,7%), serviço de acesso à Internet era caro (25,4%) e nenhum morador sabia usar a Internet (24,3%)”⁵. Percebe-se, também, a grande diferença de proporção de acesso entre as áreas urbanas e áreas rurais, conforme se verifica na figura abaixo:

⁵ Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101705_informativo.pdf. Acesso em: 1 ago. 2020.

Figura 4 – Porcentagem de domicílios brasileiros sem internet



Fonte: IBGE (2018).

A questão da falta de infraestrutura nas telecomunicações, entre tantas outras explicações, costuma ser apontada em diversas literaturas internacionais como suposto fator para que haja carência na questão do acesso da população brasileira, especialmente nas áreas rurais, por conta dos recursos limitados, assim como pode ser verificado nos dados acima (LOPES, 2007).

Sobre faixas etárias e gerações, quando recorremos a notícias, não é difícil encontrar dados sobre a exclusão digital entre idosos. Bruno Bocchini (2020), repórter da Agência Brasil, de São Paulo, informa dados sobre a exclusão no mundo digital entre grupos de maior idade. Em uma pesquisa de opinião pública realizada em 2020, nas cinco regiões do Brasil, foi possível verificar que, mesmo com o aumento de acesso e conhecimento dos meios digitais entre os maiores de 60 anos, 19% não fazem uso efetivo das redes. Entre as dificuldades, estão o baixo nível de escolaridade, dificuldade de acesso, habilidade, a não utilização de aplicativos etc.

Essa diferenciação entre idades e gerações também configura forte impacto sobre o tema exclusão digital. Esse aspecto, por exemplo, pode ser observado entre aqueles que possuem conhecimento das ferramentas de forma considerada instintiva, com habilidades extraordinárias, em decorrência da própria geração informatizada que vivem, os chamados nativos digitais (nascidos após 1980), nomenclatura citada por autores como Palfrey e Gasser (2011). Em seu livro, os autores enfatizam a identidade pessoal e a identidade social desenvolvida com o

advento das redes. E, mesmo com essa larga escala tecnológica, muitos não possuem facilidade com o meio digital, visto como uma novidade, e se esforçam para adentrar nesse novo meio, os chamados imigrantes digitais (nascidos antes de 1980).

Em outra pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), com foco em crianças e adolescentes sobre o uso da internet, a chamada “TIC Kids Online Brasil”, analisou-se o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil entre 9 e 17 anos, pesquisa realizada desde o ano de 2012. Entre inúmeras informações, pode-se destacar que, no Brasil, cerca de 1,6 milhão de crianças e adolescentes não tem acesso à internet, bem como “[...] 58% das crianças e adolescentes acessam a Internet exclusivamente pelo celular. O acesso exclusivo por computadores é de 2% e o acesso combinado, por meio de computador e celular, é de 37%” (CETIC, 2020, s.p.).

Diante dessas e tantas outras circunstâncias, como reflexo de uma das grandes preocupações mundiais, o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) postulou, em seu *site* oficial, ser fundamental o acesso à internet para crianças e adolescentes.

O “[...] UNICEF propõe ao Governo Federal e às empresas de telefonia que invistam para prover o acesso livre à internet para todas as famílias vulneráveis” (UNICEF, 2020, s.p.). Tal preocupação se apoia na projeção do alto impacto social que crianças e adolescentes vêm sofrendo por conta da desigualdade de acesso num momento de rigoroso isolamento social. O intuito é que esse acesso garanta o uso de tecnologias que propiciem o suporte educativo e que, de forma coordenada, auxiliem as famílias no acesso à informação escolar, sobre prevenção do vírus, riscos de violência doméstica, apoio à saúde mental, calendários de vacinação, entre outros, disseminando por meio das informações os serviços disponíveis durante esse forte período de crise (UNICEF, 2020).

Tal preocupação se acentua ainda mais, considerando o momento de distanciamento e isolamento social em razão da pandemia de covid-19. A doença foi notificada pela primeira vez à Organização Mundial de Saúde (OMS) em 31 de dezembro de 2019 e foi constatada após casos de pneumonia grave, de origem desconhecida, primeiramente observada na cidade de Wuhan, na China, em janeiro de 2020. Mesmo após a cidade de Wuhan ser posta em quarentena, a Organização

das Nações Unidas foi notificada sobre o risco de um surto fora da cidade. A síndrome respiratória aguda grave foi rapidamente observada em países da Europa e América do Norte, tornando-se, em pouco tempo, global (SÁ, 2020).

Considerando o alastramento da doença e o número crescente de mortos, diversos países decretaram o fechamento de comércios e a limitação de fronteiras e iniciaram uma campanha de isolamento social e bloqueios, com intuito de enfrentamento à doença. A partir desse cenário de imensa preocupação por parte da população e de governantes em todo o mundo, a situação tornou-se cada vez mais conflituosa.

Com efeito, o chamado “novo normal” foi colocado como alternativa ao distanciamento, considerando estratégias que auxiliassem no desenvolvimento de atividades que abrandassem impactos negativos. Enquanto o mundo seguia sua busca por uma vacina eficaz, que diminuísse o número de mortes e consequentemente os impactos da pandemia, alternativas foram postas em desenvolvimento para a continuação da vida, em alguns casos, de forma remota (SÁ, 2020).

Um exemplo claro do uso das tecnologias e das redes como forte impacto social é o cadastro de vacinação contra a covid-19 por meio digital. Na cidade de Fortaleza, por exemplo, estudantes da Universidade Federal do Ceará mobilizaram recursos para irem às ruas auxiliar no cadastramento para a vacina no *site* da prefeitura, após constatarem que pessoas próximas não haviam se cadastrado na plataforma e consequentemente não tinham se vacinado, por não possuírem tal acesso. Assim, mutirões foram realizados com objetivo de cadastramento dessa população e trabalhos de orientação sobre o esquema vacinal na cidade (SERAFIG, 2021).

Porém, a pandemia não trouxe impactos somente na área da saúde, mas também no âmbito social e econômico no país. Fechamento de comércios, desemprego, diminuição de renda, fome são alguns dos tantos exemplos de dificuldades enfrentadas pela população, já decorrentes de diversos tipos de disparidades, ainda mais acentuadas pelo momento de pandemia. Dessa forma, para tentar diminuir tal problema público, o Governo Federal ofereceu para a população brasileira o chamado “Auxílio Emergencial”. Mesmo com valores baixos, foi destinado para maiores de 18 anos, tendo como requisitos baixa renda, sem emprego formal etc. Tal auxílio foi concedido de “modo virtual”, creditado em “conta

digital”, com acesso e cadastro por meio de “aplicativos”, dessa forma, nem todos tiveram acesso a esse auxílio, também por falta de acesso (SOUSA, 2021).

Sobre esses e tantos outros motivos, com intuito de minimizar os impactos da exclusão digital, a plataforma da Organização das Nações Unidas (ONU) apresentou um conjunto de recomendações para garantir o acesso ao ambiente virtual. Entre elas estão: a proposta de a população atingir a conectividade universal até 2030; prover bens públicos digitais para garantir o acesso com mais igualdade, incluindo os mais vulneráveis; fortalecer a capacitação digital; garantir os direitos humanos na sociedade digital em meio aos crescentes ataques cibernéticos; entre outros.

Os questionamentos são diversos e as transformações são determinantes para o campo das investigações, frente ao antigo e ao novo, como ferramenta de observação no estudo das sociedades. Assim, pensar na exclusão digital como problema social relevante reflete-se para o interesse do desenvolvimento de políticas públicas de inclusão e cidadania digital, o que concerne a problematização proposta neste estudo. E uma de suas propostas de resoluções de problemas públicos está apoiada no desenvolvimento de políticas públicas de inclusão digital, que podem ser explicitadas na subseção a seguir.

2.4 Políticas públicas para promoção da inclusão digital

Considerando o que foi proposto durante o percurso desta seção, bem como sobre o último tema discorrido, que se refere à exclusão digital, é de forma significativa que o assunto sobre políticas públicas para inclusão digital seja desenvolvido.

Vários questionamentos podem ser considerados sobre problemas de cunho social que buscam compreender como a vida é afetada por um rápido processo de informatização. E para a população excluída do acesso e dos proveitos que o meio digital possa oferecer, trabalhos educativos e de políticas públicas são desenvolvidos, buscando a diminuição dessa disparidade, como enfatizam Bonilla e Pretto (2011).

Entretanto, um determinado problema pode ter variadas formas de entendimento pelo poder público, o qual define seu problema, planos e instrumentos de execução, utilizando o desenho desenvolvido para aquela política, mesmo sem

que exista uma resposta correta para a resolução de tais problemas. Assim, as políticas públicas vão sendo desenvolvidas e executadas utilizando seus recursos e buscando atender às diversas necessidades sociais. Para entender as diretrizes que fundamentam esses desenhos, primeiramente, é necessário compreender o que são políticas públicas.

Levando em consideração os pensamentos de Rua (2014), é relevante compreender que as políticas públicas, por meio das atividades políticas, envolvem várias ações que procuram pôr em prática as decisões tomadas para a execução de planos e projetos públicos e que influenciam diretamente a vida da população. Ou seja: “As políticas públicas (*policy*) são uma das resultantes da atividade política (*politics*): compreendem o conjunto das decisões e ações relativas à alocação imperativa de valores envolvendo bens públicos” (RUA, 2014, p. 17).

As políticas públicas, comumente, envolvem diversas decisões e demandam ações estratégicas para a implementação das disposições gerenciadas em ambientes de alta consistência política, envolvidas por fortes relações de poder e apoiadas nas demandas de seus atores, ou seja, a sociedade e o Estado (RUA, 2014). Para Secchi (2016, p. 77), “[...] atores são todos aqueles indivíduos, grupos ou organizações que desempenham um papel na arena política”.

Como enfatiza Maria Paula Dallari Bucci (2002), as políticas públicas são programas de “[...] ação governamental visando coordenar os meios à disposição do Estado e as atividades privadas, para a realização de objetivos socialmente relevantes e politicamente determinados” (BUCCI, 2002, p. 241).

Segundo Souza (2006), entender essa área de conhecimento é relevante, pois busca um melhor alcance de seus desdobramentos e trajetórias sobre o campo público. Para a autora, as políticas públicas influenciam diretamente as sociedades, a partir de decisões e ações governamentais, com a participação do povo. Dessa forma, programas, planos e projetos podem ser implementados, direcionando atividades em áreas fundamentais que envolvem diretamente economia, educação, inclusão, tecnologias, saúde, transporte, meio ambiente, entre outras.

Portanto, pode-se compreender as políticas públicas “[...] como o campo do conhecimento que busca, ao mesmo tempo, ‘colocar o governo em ação’ e/ou analisar essa ação [...] e, quando necessário, propor mudanças no rumo ou curso dessas ações [...]” (SOUZA, 2006, p. 26). Para Souza (2006), não existe excepcional definição sobre política pública, porém os mais diversificados

significados apontam para ações do governo, resultado da demanda da própria sociedade, igualmente, apreciando aspectos multidisciplinares, que buscam explicar ações, por exemplo, entre o Estado, economia, política, sociologia etc.

Prosseguindo com os pensamentos de Secchi (2016), o autor considera que as políticas públicas também devem ser executadas em busca da resolução de algum problema público, considerando os vários tipos de análises dessas políticas. Para Secchi (2016), as políticas públicas são condicionantes, vinculadas às diversas intenções de governo e propostas visando resolução de problemas:

O problema público está para a doença, assim como a política pública está para o tratamento. Metaforicamente, a doença (problema público) precisa ser diagnosticada, para então ser dada uma prescrição médica de tratamento (política pública), que pode ser um remédio, uma dieta, exercícios físicos, cirurgias, tratamento psicológico, entre outros (instrumentos de política pública) (SECCHI, 2016, p. 5).

É pertinente considerar os pensamentos de Bonilla e Oliveira (2011), avaliando tal assunto como árduo, no sentido de discutir políticas que envolvam o acesso da população às TICs, pois é importante frisar que a exclusão é também um problema cultural, mesmo em países com uma situação financeira equilibrada. “A inclusão digital deve, conseqüentemente, ser pensada de forma complexa, a partir do enriquecimento de quatro capitais básicos: social, cultural, intelectual e técnico [...]” (BONILLA; OLIVEIRA, 2011, p. 16).

Para Sorj e Guedes (2005), a exclusão digital reflete consequências econômicas e sociais na distribuição desigual do acesso às novas tecnologias, considerando que o desenvolvimento de tal aproximação poderá auxiliar na diminuição de disparidades sociais quando se trata do ingresso às redes. Para os autores, tanto as políticas públicas podem utilizar meios tecnológicos para desenvolver planos e projetos públicos quanto seu uso pode ser direcionado na ação de enfrentamento à exclusão digital.

Ou seja, programas e projetos públicos podem auxiliar na evolução do desenvolvimento das TICs e globalização entre países, bem como na busca por diminuição da exclusão digital, importando considerar que essa inter-relação TIC/globalização/inclusão digital, nas políticas públicas, possui um elo de transformação sobre o desenvolvimento tecnológico, mas também no sentido de

busca por diminuição da disparidade de acesso/aquisição das inovações tecnológicas (SORJ; GUEDES, 2005).

Sobre essas disparidades de disseminação das TICs, também é importante considerar, por exemplo, o nível desigual de escolaridade e riquezas nas diversas regiões e cidades do Brasil, bem como pensar na diferença de gerações ou particularidades de comunidades, presentes na sociedade. Assim, o fator de renda não é o único agente predominante sobre a inclusão digital, haja vista ser importante considerar a relevância e as particularidades para o desenvolvimento do acesso às redes (SORJ; GUEDES, 2005).

Bonilla e Oliveira (2011) enfatizam vários países que passaram a desenvolver políticas públicas, declarando ações de combate à falta de acesso digital. Tais medidas passaram a ser conhecidas como programas e projetos de inclusão digital, mesmo não existindo consenso sobre inclusão tecnológica e democratização de acesso, assim, faz-se necessário que seja um objeto problematizado (BONILLA; OLIVEIRA, 2011).

Contudo, para Silveira (2008), um dos principais objetivos da inclusão digital é universalizar o direito do acesso à rede, de forma usual, significativa e multidimensional. “A ideia é de que o maior objetivo da inclusão digital é assegurar um dos maiores direitos do cidadão, o direito à livre comunicação” (SILVEIRA, 2008, p. 50).

Já Santos e Hetkowski (2008) consideram importante pensar sobre políticas públicas para utilização de TIC na sociedade, pois é tratar sobre inclusão digital perante o poder público. Para isso, espaços digitais comuns que tenham como objetivo tentar diminuir a disparidade de acesso devem apresentar relevância por parte do Estado, bem como a real significação de acesso para a população. Tais aspectos tendem a impulsionar o desenvolvimento por parte do poder público, sobre utilização das TIC e programas que direcionem a população à inclusão digital, com acesso às tecnologias em espaços digitais:

Assim, as políticas públicas para inclusão de TIC na sociedade, exigem dos sujeitos envolvidos a devida utilização de espaços públicos, como local do exercício de liberdade para discussões públicas sobre as pretensões e intenções que possam, de forma clara e explícita, traduzir a necessidade de grupos da sociedade, de forma não excludente, envolvendo o Estado e a sociedade civil, lembrando-se das influências da política, da própria sociedade, das elites locais e globais, das economias nacionais e globais, de agentes financeiros e organizações mundiais e da complexidade entre

eles. Isso exige uma organização e correlações de forças para conseguir resultados legítimos, sociais e de acordo com o bem comum. [...] vale destacar que a disponibilidade de acesso amplo da população a esses recursos, bem como a outras tecnologias de informação, tem merecido destacada atenção dos governos e da sociedade em todo o mundo, constituindo-se numa das mais poderosas armas de combate à exclusão social das classes menos favorecidas (SANTOS; HETKOWSKI, 2008, p. 73-74).

Desse modo, a diferenciação entre grupos distintos que são instigados pelo uso de ferramentas tecnológicas, a crescente utilização de serviços públicos unicamente por uso de computadores, a informação e desinformação crescente, levando em conta a rapidez com que os dados são repassados (KOHN; MORAIS, 2007), proporcionam constante instrumento de investigação na sociedade, bem como configuram forte campo de pesquisa para o âmbito das políticas públicas.

Assim, diante de diversos problemas enfrentados, no que se refere ao uso das TICs, políticas públicas precisam ser estimuladas por governos que busquem minimizar distâncias e diminuir problemas sociais, também no âmbito da cultura digital. Dessa forma, para a próxima seção, procurou-se desenvolver uma base histórica e factual sobre a necessidade dessas políticas, bem como o contexto brasileiro de políticas públicas relacionadas ao desenvolvimento da cultura digital no país, fomentado inicialmente na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura.

3 POLÍTICAS PÚBLICAS E CULTURA DIGITAL: O PERCURSO ATÉ A CASA

“[...] o Ministério da Cultura, durante a gestão Gil e no âmbito das prioridades do governo Lula, coloca a Cultura Digital como dimensão incontornável, nos nossos dias, para a diversidade e o desenvolvimento sustentável. A compreensão da extensão dessa primeira política pública para a Cultura Digital passa pela percepção da dimensão que as redes e tecnologias digitais, e, portanto, o software, adquiriram na sociedade contemporânea” (COSTA, 2011, p. 80).

Esta seção conecta a base teórica apresentada na seção anterior com o contexto brasileiro de políticas públicas relacionadas ao desenvolvimento da cultura digital. O caminho histórico para chegar ao objeto da pesquisa tem início na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura (2003-2008), período em que “o conceito de Cultura Digital passa a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério e, posteriormente, incorporado às suas políticas públicas” (COSTA, 2011, p. 145).

No Brasil, o termo cultura digital ganhou força na gestão de Gil, e nesse contexto foram sendo desenhadas as linhas e implementados os passos necessários ao surgimento, no ano de 2009, da primeira Casa Cultura Digital no estado de São Paulo (SCHMIDT, 2015). No decorrer do estudo, será estreitado esse olhar para o âmbito do estado do Ceará, mais precisamente no município de Fortaleza, local de realização da pesquisa.

Assim, esta seção será desenvolvida entre três subseções: “Cultura Digital no Brasil – Primeira Casa da Cultura Digital”, abordando breve contexto do desenvolvimento da cultura digital no país, por meio de políticas públicas nacionais, mais precisamente no período em que Gilberto Gil foi ministro da Cultura, seguindo com o surgimento da primeira Casa de Cultura Digital no Brasil; a segunda subseção apresenta a Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), com maior destaque ao seu eixo de atuação designado “cidadania e cultura digital”, no qual a fundação surge como gestora das Casas da Cultura Digital de Fortaleza, mais tarde organizadas como Vila da Cultura Digital; por fim, a terceira subseção é dedicada especificamente às Casas de Cultura Digital de Fortaleza e à apresentação de suas características gerais.

3.1 Cultura Digital no Brasil – Primeira Casa da Cultura Digital

No Brasil, foi por volta da década de 1990 que o impulso da utilização das novas tecnologias foi tomando fortes proporções. Mesmo considerando vários fatores internacionais, técnicos, políticos e econômicos para essa ascensão, o impulso positivo do uso das redes depende muito ainda da participação das pessoas, justificando o desenvolvimento de planos e projetos de inclusão digital e a democratização desse acesso por parte dos governos, bem como a maior apropriação sobre aspectos que relacionam o ambiente da cultura digital no Brasil (TAKAHASHI, 2000).

Com o passar dos anos, ao identificar a importância de novos paradigmas frente ao uso dessas tecnologias, o Ministério da Cultura (MinC), sob a gestão de Gilberto Gil, identificou o uso das tecnologias digitais como um fenômeno cultural e de relevância para o país, relacionando as transformações ocorridas naquela conjuntura à democratização, acesso às informações, ampliação das possibilidades de produção de conteúdos e mídias digitais, sob a perspectiva da cultura e diversidade no país (COSTA, 2011).

Considerando tal conjuntura, para Costa (2011), esse foi um dos primeiros momentos em que o Ministério da Cultura passou a desenvolver, em maior escala, a ideia de cultura digital no país, por meio de encontros e participações em fóruns nacionais e internacionais que enfatizaram o desenvolvimento das redes e o alargamento da ideia no Brasil. Com efeito, “[...] o conceito de Cultura Digital passa a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério e, adiante, incorporado às suas políticas públicas” (COSTA, 2011, p. 145).

No Brasil, vale ressaltar, entre os projetos destinados à promoção da cidadania e cultura digital, no início dos anos 2000, considerando a necessidade de unificar programas e projetos de desenvolvimento em tecnologia da informação, o Governo Federal criou o Projeto Casa Brasil. O projeto reuniu esforços entre diversos ministérios, bancos e órgãos públicos para promover a inclusão, cidadania, cultura digital à população de baixa renda, em espaços comunitários que funcionavam como centros de aperfeiçoamento de tecnologias digitais, ciência etc. (PINHEIRO, 2007).

Segundo Silva (2013), a proposta da Casa Brasil, desenvolvida no governo do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, fomentava uma mudança sobre

os rumos do conceito de inclusão digital no país, pois defendia o uso de espaços democráticos para a população em relação ao acesso e outros serviços relacionados ao uso das tecnologias, que iam além das atividades desenvolvidas nos chamados telecentros comunitários espalhados pelo país:

Em outras palavras, além de fornecer cursos de informática e acesso livre a internet, fomentaria outras formas de sociabilização por meio da integração da informática e da comunicação, com o objetivo precípua – a ampliação dos direitos de cidadania. [...]. O objetivo principal dos telecentros comunitários é o uso e apropriação das tecnologias de informação e comunicação, no intuito de promover a inclusão social e digital das comunidades atendidas (SILVA, 2013, p. 98).

Sobre os rumos do projeto, descontinuado a partir de 2010, foi verificado que muitas unidades espalhadas pelo Brasil não estavam mais seguindo com o perfil inicial ou as características haviam se perdido, então somente alguns telecentros estariam funcionando. Alguns motivos sobre tal descontinuação podem ser verificados, como: “falta de financiamento para a manutenção e adequação do projeto ao modelo da Casa Brasil; falta de pessoal capacitado para atuar segundo as diretrizes do projeto; falta de material e equipamentos diversos etc.” (SILVA, 2013, p. 108).

Sobre o projeto no município de Fortaleza, nos documentos verificados no portal da transparência da Prefeitura de Fortaleza, foram verificados nos PPAs somente valores relacionados à manutenção do projeto, sem descrições ou algo mais aprofundado. Na avaliação PPA 2014-2017 são mencionados 03 Centros Municipais de Qualificação Profissional (CPQ) como antigas Casa Brasil, sem muitos detalhes. Foram também verificados na LOA valores relacionados ao projeto, porém somente destinados à reforma, isso somente até o ano de 2017.

Após diversas buscas, não foram verificadas bibliografias sobre detalhes da descontinuação do projeto ou os motivos pelos quais não foram desenvolvidas mais atividades nos 3 centros localizados na cidade, apenas foi encontrada uma matéria do jornal *O Povo* intitulada: “Projeto Casa Brasil está desativado há mais de um ano”, porém, mesmo após várias tentativas de acesso, encontrava-se fora do ar.⁶

⁶ Jornal *O Povo*,
https://www20.opovo.com.br/app/opovo/cotidiano/2013/10/10/noticiasjornalcotidiano_3143896/projeto-casa-brasil-esta-desativado-ha-mais-de-um-ano.shtml.

Ainda sobre os rumos em que estava se desenvolvendo a cultura digital no país, no ano de 2009, vale ressaltar o Fórum da Cultura Digital Brasileira. Evento organizado por Rodrigo Savazoni (2009), um dos fundadores da Casa da Cultura Digital de São Paulo, e Sergio Cohn, reuniu por volta de 20 entrevistas, em formato de livro, realizadas nas cidades de Brasília, Salvador, São Paulo e Rio de Janeiro, em que seus participantes buscavam desenvolver o pensamento contemporâneo sobre a cultura digital no país, evento de grande importância por ser um momento de discussão sobre o desenvolvimento da cultura digital no mundo, bem como suas primeiras impressões no Brasil (SAVAZONI; COHN, 2009).

A seguir, é possível observar um trecho da apresentação da referida obra:

Esta obra é parte integrante do Fórum da Cultura Digital Brasileira, processo proposto pelo Ministério da Cultura em parceria com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa e a sociedade civil organizada. O propósito do Fórum é articular os cidadãos brasileiros para a construção de políticas públicas democráticas de cultura digital (SAVAZONI; COHN, 2009, p. 8).

Um dos entrevistados do Fórum da Cultura Digital Brasileira, Cláudio Prado (2009), atribui como um dos grandes fatores para que desde 2003, no Brasil, pudessem produzir uma maior quantidade de políticas públicas de cultura digital, os trabalhos realizados dentro do mandato de Gilberto Gil, à frente do Ministério da Cultura; mesmo que naquele momento se soubesse pouco sobre esse meio digital, o avanço nessa área foi notório.

Prado e Gil propuseram pensar no virtual como uma questão também cultural, então, após um ano e meio, o Ministério da Cultura passou a desenvolver correntes de trabalhos voltadas para a aproximação do digital na política e na cultura, bem como a cultura digital a ser desenvolvida em locais chamados pontos de cultura (PRADO, 2009).

Tomando o computador e a internet como pontos de partida, e não como linha de chegada, o Ministério da Cultura, na referida gestão, foi além da concepção de inclusão digital como mero acesso ao computador, incorporando uma reflexão sobre os usos da tecnologia no campo cultural, bem como a perspectiva da autonomia do usuário e do fortalecimento de uma cultura de redes (COSTA, 2011, p. 16).

Dessa forma, a visão sobre a tecnologia e as redes foi sendo modificada dentro do ministério, e a cultura digital foi se desenvolvendo no país por meio de planos e projetos também públicos; assim, apoiados em ideias estabelecidas nesse

período, mais tarde, contribuíram para o surgimento da primeira Casa da Cultura Digital no Brasil. Segundo Schmidt (2015), Savazoni e Cláudio Prado desenvolveram e criaram grupos para a implantação desse projeto que reuniu ONGs⁷ e pessoas interessadas no desenvolvimento das tecnologias digitais.

De acordo com Schmidt (2015), em 2009 foi implantada a primeira Casa da Cultura Digital no estado de São Paulo, mais tarde inspiração para outros estados, que desenvolveram espaços semelhantes, mas que possuem suas próprias formas de organização e que não são dependentes da primeira casa. Foram criadas: “[...] a de Belém (PA), a de Porto Alegre (RS), a de Campinas (SP), a de **Fortaleza (CE) (esta, uma iniciativa do governo municipal da cidade, sob a alcunha da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza)**, e de Vila Velha (ES)” (SCHMIDT, 2015, p. 90, grifo nosso).

A Casa da Cultura Digital (CDD) de São Paulo foi fundada em 2 de junho de 2009, e diversos tipos de atividades foram desenvolvidos durante seus 4 anos de atividade, tendo como pontos em comum as tecnologias e o meio digital, culminados entre atuações sociais e políticas. Fóruns foram realizados dentro da casa, como o Fórum da Cultura Digital Brasileira, já mencionado anteriormente, e o Festival Internacional CulturaDigital.br⁸, em parceria com o Ministério da Cultura, que reuniu grandes estudiosos da cultura digital no Brasil, com intuito de discutir sobre assuntos que envolvessem culturas e tecnologias ascendentes (SCHMIDT, 2015).

“Para parte de seus membros, a CCD tornou-se um ponto de encontro e de divulgação de discussões sobre que seria a cultura digital, tornando-se, ela própria, símbolo e conceito desta cultura [...]” (SCHMIDT, 2015, p. 33). A Casa da Cultura Digital se tornou um espaço de encontro entre frequentadores de várias áreas, porém com uma semelhança: o diálogo e a valorização da cultura relacionada ao digital que estava sendo desenvolvida no país e no mundo (SCHMIDT, 2015).

Segundo Schmidt (2015), a Casa funcionava em um ambiente não burocrático, sem uma organização definida e não centralizada. Assim como a falta de dados e índices sobre quantas pessoas foram beneficiadas pelas atividades e fóruns desde sua abertura no ano de 2009 ao ano de 2014, a ideia que se passava era de atividades livres, em que seus membros não se preocupavam em fazer nada

⁷ Organizações não governamentais.

⁸ www.culturadigital.br. Site hoje fora do ar.

documentado ou com rotinas burocráticas, visto como um espaço de livre expressão cultural.

A figura abaixo demonstra a logomarca do seu *site*, hoje sem atualizações a respeito das atividades da Casa, pois já extinta. Em sua página na internet, pode-se constatar que não se trata mais de assuntos vinculados ao espaço de promoção da cultura digital, nem mesmo antigos.

Figura 5 – Página inicial e logomarca da Casa de Cultura Digital de São Paulo



Fonte: Página da Casa de Cultura Digital de São Paulo⁹

Em seu endereço eletrônico¹⁰, já praticamente fora do ar, não se encontram mais descrições ou fotos de atividades realizadas no período de funcionamento da casa. As publicações que ainda existem tratam de assuntos relacionados às propagandas, informes de políticos ou de rendimentos. Na descrição da página inicial podemos encontrar na opção “quem somos” uma definição supostamente antiga, informando que os desenvolvedores da casa eram por volta de 40 pessoas, bem como empresas e ONGs¹¹ envolvidas no processo de construção, que hoje não se sabe mais quem são, sugerindo o fim do espaço e dos encontros.

Já em sua página no *Facebook*¹², podem ser verificadas atividades realizadas à época de funcionamento, bem como divulgações de cursos, palestras, vídeos e fóruns. Na descrição do lugar, é enfatizado um ambiente de trocas e projetos, desenvolvido para o público voltado ao ambiente digital. Também há vídeos e informativos sobre a cultura digital em outros países, dados internacionais sobre ambiente digitais e desenvolvimento tecnológico à época. Podem ser

⁹ Página sem acesso às atividades antigas da casa. Disponível em: <http://www.casadaculturadigital.com.br/>. Acesso em: 25 set. 2021.

¹⁰ Disponível em: <http://www.casadaculturadigital.com.br/quem-somos/>.

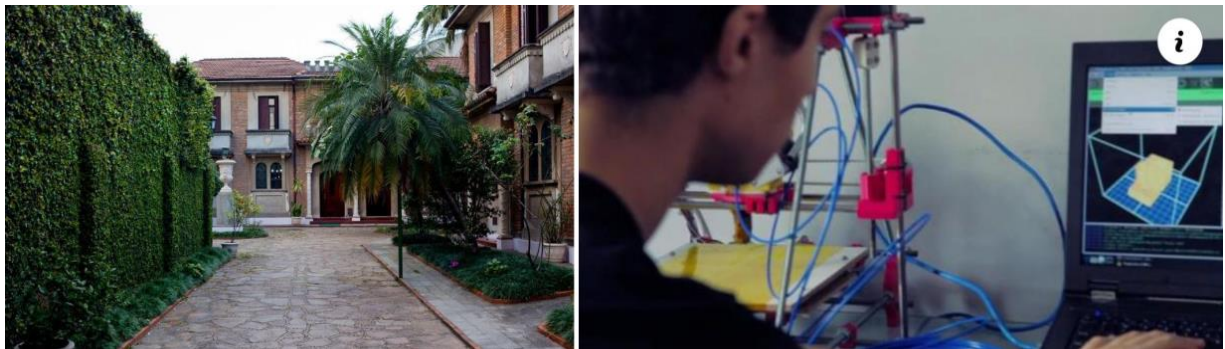
¹¹ No *site*, não foram especificadas quais ONGs.

¹² Disponível em: <https://m.facebook.com/Casa-da-Cultura-Digital-207295212649581/> Acesso em: 1 set. 2021.

verificadas divulgações de vagas de estágio na área digital e de desenvolvimento de domínios técnicos, entre outros (CASA DA CULTURA DIGITAL, 2011).

Nas figuras abaixo podem ser constatadas algumas dessas divulgações relacionadas às atividades que envolveram a Casa:

Figura 6 – Foto da parte externa da Casa de Cultura Digital de São Paulo e exemplo de atividades realizadas em seus espaços



Fonte: Página do Facebook da Casa da Cultura Digital¹³. Montagem.

Figura 7 – Exemplos de atividades realizadas na Casa da Cultura Digital de São Paulo



Fonte: Página do Facebook da Casa da Cultura Digital¹⁴. Montagem.

O Facebook da Casa ainda se encontra ativo, porém não mais atualizado, e assim foi possível “navegar” por essas e outras informações, como parte de uma

¹³ Disponível em: <https://www.facebook.com/Casa-da-Cultura-Digital-207295212649581/> Acesso em: 1 set. 2021.

¹⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/Casa-da-Cultura-Digital-207295212649581/> Acesso em: 1 set. 2021.

fase da pesquisa exploratória desenvolvida aqui, com intuito de compreensão sobre como funcionava o espaço.

Assim, no decorrer desta subseção, objetivou-se considerar o desenvolvimento de relações com base no percurso teórico e conjuntural sobre a cultura digital, num momento histórico da política no Brasil, em que foram observados movimentos que colaboraram para propagação da cultura digital no país, seguido pela exposição da implantação da primeira Casa de Cultura Digital no estado de São Paulo, que inspirou, por exemplo, a implantação de outras casas, inclusive a de Fortaleza. Esta será apresentada nas próximas subseções, iniciando por sua estrutura administrativa por meio da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), por qual a casa é gerida.

3.2 Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação e Inovação de Fortaleza (CITINOVA)

Partindo do contexto histórico da fundação da primeira Casa da Cultura Digital no estado de São Paulo, pode-se seguir em direção à descrição da Casa da Cultura Digital de Fortaleza, a fim de direcionar nosso estudo, como já citado na introdução, ao município de moradia da pesquisadora. Num primeiro momento a fundação será abordada em seus aspectos mais formais, como funcionamento, estrutura e atuação, bem como o que nos mostram os documentos legais e legislações, para que na próxima seção possamos desenvolver a análise do desenho da política, de forma crítica, considerando os documentos legais expostos nesta subseção.

A Casa da Cultura Digital é administrada pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), um órgão vinculado à administração indireta do município de Fortaleza e que tem como objetivo desenhar, coordenar e implementar políticas de inovação e desenvolvimento tecnológico na cidade:

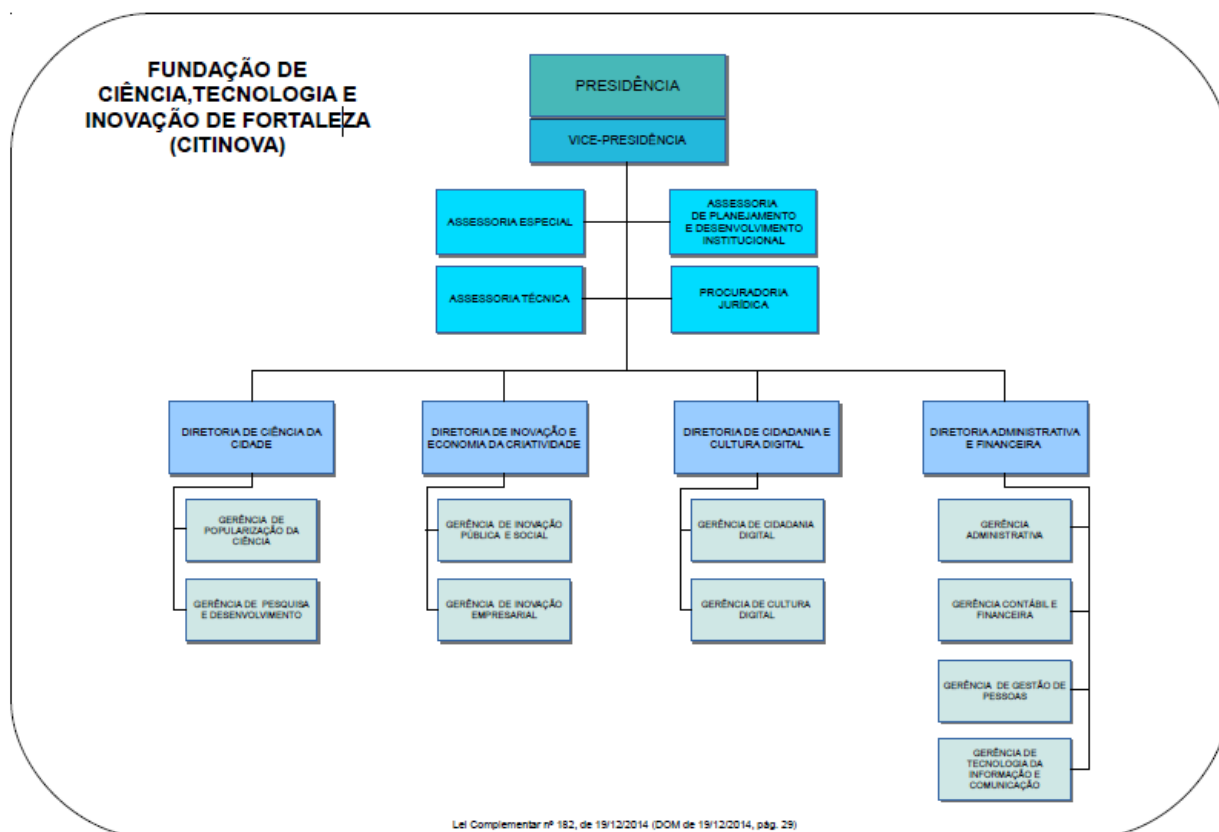
A partir de sua criação, a CITINOVA preocupa-se em ter um olhar holístico sobre a cidade e a gestão, coordenando e executando ações que envolvam a energia criativa, o conhecimento científico e o desenvolvimento da tecnologia, traduzindo-os em soluções para melhoria da qualidade de vida, da gestão e equacionamento dos problemas urbanos de Fortaleza (VASCONCELOS FILHO *et al.*, 2019, p. 2).

Considerando as informações de Vasconcelos Filho *et al.* (2019), a CITINOVA se propõe a desenvolver atividades em prol da criatividade e do conhecimento científico, buscando soluções direcionadas à resolução de problemas urbanos, por meio do uso de tecnologias.

A fundação foi instituída por meio da Lei Complementar nº 0182, de 19 de dezembro de 2014, que dispõe sobre a criação da CITINOVA. Na composição da lei, entre seus objetivos estão: estabelecer, promover e executar políticas de inovação entre a Administração Pública Municipal de Fortaleza e os demais setores de desenvolvimento, bem como fomento à pesquisa nos setores públicos e privados no município, com foco no desenvolvimento tecnológico da cidade (FORTALEZA, 2014).

Em 23 de setembro de 2016, foi aprovado o regulamento da CITINOVA, por meio do Decreto nº 13.896. Dentre outras especificações, o decreto dispõe sobre a estrutura organizacional interna, conforme figura abaixo. O organograma já permite a visualização da atuação em quatro grandes linhas, ali representadas por “diretorias”:

Figura 8 – Organograma da estrutura administrativa da CITINOVA



Fonte: Página da Prefeitura de Fortaleza.¹⁵

No organograma anterior, a divisão em quatro linhas de atuação da fundação marca grande importância para o desenvolvimento deste estudo, pois a política que a referida pesquisa objetiva analisar encontra-se no eixo da Diretoria de Cidadania e Cultura Digital, e é sobre ele que lançamos nossa pergunta de partida.

Segundo a regulamentação da CITINOVA de Fortaleza (2016), são competências da Diretoria de Cidadania e Cultura Digital, que promovem o funcionamento das Casas de Cultura Digital:

- a) identificar financiamentos que possam ser aplicados ao desenvolvimento tecnológico do município;
- b) promover a participação representativa na ampliação de soluções tecnológicas de problemas da cidade;
- c) **promover a difusão da cultura digital e cidadania digital;**
- d) **criar e zelar pelo funcionamento das Casas de Cultura Digital** (FORTALEZA, 2016, p. 4, grifo nosso).

¹⁵ Disponível

<https://planejamento.fortaleza.ce.gov.br/images/Gestao/Organogramas/citinova.pdf>. Acesso em: 20 set. 2021.

em:
em:

A respeito das competências da CITINOVA, entre as dispostas em seu artigo 4º, insta mencionar: a promoção da ciência e tecnologia considerando a vida urbana, bem como os problemas existentes no município; propor aperfeiçoamento de instrumentos que levem à inovação e ao empreendedorismo; conceber e criar espaços como, por exemplo, Parques Tecnológicos favoráveis à promoção da criatividade; promover parcerias entre setores e universidades, bem como a implantação de institutos tecnológicos na cidade de Fortaleza; apoiar e patrocinar projetos de pesquisa na área tecnológica, entre outros (FORTALEZA, 2014).

Sobre a cultura digital no município, pode ser destacada a seguinte competência: “[...] estimular e promover a difusão da ciência, da tecnologia, da inovação e da cultura digital” (FORTALEZA, 2014, p. 30).

A respeito dos planos e projetos dentro da gestão pública, a pauta de inovações ganhou força, considerando avanços desenvolvidos pela CITINOVA. Conforme o documento publicizado pela prefeitura de Fortaleza (Balanço Geral 2020), a CITINOVA tem o objetivo de proporcionar, para a cidade de Fortaleza, várias ferramentas de inclusão digital para a população, buscando promover acesso por meio de políticas públicas de acesso aos meios digitais (FORTALEZA, 2020).

Como exemplo, podem ser citados os eixos fundamentais desenvolvidos pela CITINOVA:

São 5 eixos fundamentais: • Cidade Conectada (pessoas, gestão e coisas): contemplando os projetos de Wi-Fi público e gratuito (Wi-For), o projeto de conexão dos equipamentos da prefeitura em uma rede de fibra óptica de dados de alta velocidade (FibraFor) e a criação da rede de internet das coisas da cidade (IoTNET4); • **Ciência para a Cidade: projeto de criação de espaços para a difusão da ciência e da cultura digital na cidade (Vila da Cultura Digital)**; • Cidade inovadora: projeto de estruturação de um ecossistema municipal de inovação (Incubaworking) e o programa de bolsas para projetos de pesquisa aplicada aos problemas da cidade, cedendo a cidade como um living lab (Citilab). • Fortaleza Digital: Criação da infraestrutura integrada de dados e serviços digitais da cidade (FILHO *et al.*, 2019, p. 2, grifo nosso).

A Vila da Cultura Digital, projeto desenvolvido em parceria com o Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações (MCTIC), busca estruturar espaços presenciais e virtuais de apoio à cultura digital e inovação da cidade de Fortaleza. A Vila é composta por quatro Casas da Cultura Digital, estas

citadas a seguir (FORTALEZA, 2021). Já no documento “Balanço Geral¹⁶”, fornecido pela prefeitura de Fortaleza em seu portal da transparência¹⁷, foram verificados dados gerais de prestação de contas desde o ano de 2014.

Em relação à CITINOVA, vale destacar que, conforme o artigo 6º, da Lei Complementar de sua criação, são fontes de receitas:

Art 6º São receitas da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA): I — os recursos que lhe forem transferidos em decorrência de dotações consignadas no orçamento de Fortaleza, créditos especiais, créditos adicionais, transferências e reparasses que lhes forem conferidos; II — recursos provenientes de convênios, acordos de cooperação ou contratos celebrados com entidades, organismos ou empresas nacionais ou internacionais; III — doações, legados, subvenções e outros recursos que lhe forem destinados; IV — rendimentos de qualquer natureza, auferidos como remuneração de aplicação financeira; V — outros recursos que, por sua natureza, possam ser destinados à CITINOVA (FORTALEZA, 2014).

Já na tabela a seguir foram compiladas as receitas da CITINOVA, considerando os repasses encaminhados para setores vinculados à administração pública indireta, as receitas anuais, as despesas, bem como o público diretamente beneficiado pelas ações da fundação.

Para melhor compreensão da dimensão da CITINOVA, este estudo realizou um levantamento das receitas e despesas do período compreendido entre 2015 e 2020, conforme tabela abaixo:

Tabela 1 – Receitas/Despesas – CITINOVA (2015 a 2020)

Ano	Valor Anual Previsto na LOA (R\$)	Receitas Correntes (R\$)	Repasse recebido (R\$)	Despesas Correntes e Despesas de Capital (R\$)
2015	10.100.000,00	2.044,94	3.105.072,65	3.274.886,43
2016	11.213.857,00	78.960,90	3.052.853,25	3.091.483,98
2017	9.042.081,00	1.246.026,00	2.866.460,59	3.384.134,52
2018	5.900.564,00	108.208,80	3.273.660,78	4.116.431,47
2019	6.417.246,00	25.636,38	4.485.536,31	4.839.697,98
2020	7.045.810,00	5.178,01	4.874.248,63	5.475.512,27
Total	49.719.558,00	1.466.055,03	21.657.832,21	24.182.146,65

¹⁶ De acordo com os dados do balanço geral de Fortaleza (2015), os resultados alcançados pelo município, no exercício do referido ano, são fornecidos como parte integrante da prestação de contas de acordo com o disposto no XVIII do art. 83 da Lei Orgânica do Município de Fortaleza, que contempla balanços orçamentários, financeiros e patrimoniais sobre suas receitas e despesas.

¹⁷ Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/> Acesso em: 25 set. 2021.

Fonte: Elaborada pela autora a partir dos dados do Balanço Geral do Município de Fortaleza (2015 a 2020) e dados do Portal da Transparência do Município de Fortaleza.

Os dados dos balanços anuais realizados pela Prefeitura de Fortaleza, compilados acima, mostram o perfil orçamentário da fundação, que conta, no período analisado, com uma média de receita de R\$ 3.853.981,20 (três milhões, oitocentos e cinquenta e três mil novecentos e oitenta e um reais e vinte centavos) e média de despesa de R\$ 4.030.000,00 (quatro milhões e trinta mil reais), investimentos nos setores de Ciência, Tecnologia e Inovação da cidade, considerando a caracterização dos recursos empregados e despesas realizadas.

Ainda sobre a CITINOVA, em sua página da prefeitura¹⁸, não foram encontrados domínios que relatassem suas atividades recorrentes ou um canal de informação mais detalhado. Porém, foi encontrada sua página no *Facebook*¹⁹ funcionando como canal interativo sobre atividades, informes, mural de fotos, vídeos, divulgações e entrevistas (CITINOVA, 2013).

Figura 9 – Página Inicial do *Facebook* e imagens simbolizando competências de atividades na cidade – CITINOVA Fortaleza



Fonte: Página do *Facebook* – CITINOVA Fortaleza.

Entre as atividades descritas na página do *Facebook*, destacam-se: o desenvolvimento de projetos que estimulam a produção de conhecimento científico, tecnológico e de informações; programas que envolvem as juventudes e que

¹⁸ Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/institucional/a-secretaria-350>. Acesso em: 15 set. 2021.

¹⁹ Disponível em: https://www.facebook.com/FortalezaCitinova/?ref=page_internal. Acesso em: 15 set. 2021.

objetivam a capacitação e inclusão de jovens no mercado de trabalho digital; atividades de aperfeiçoamento para o mercado de trabalho desenvolvidas na Casa da Cultura Digital; programa *wi-fi* gratuito (nos ônibus); digitalização de documentos administrativos visando à diminuição do uso e desperdício de papel, entre outros (CITINOVA, 2013).

Por fim, apesar de não terem sido localizadas muitas fontes de dados e informações sobre a fundação, acredita-se que esta subseção proporcionou uma visão geral da CITINOVA e de sua diretoria de Cidadania e Cultura Digital, importante para a compreensão do enquadramento institucional do objeto de estudo desta pesquisa: as Casas da Cultura Digital.

3.3 Casas de Cultura Digital de Fortaleza

A primeira Casa da Cultura Digital de Fortaleza, implantada por meio do programa Ciência, Tecnologia e Inovação para a Cidade de Fortaleza, foi inaugurada em 10 de abril de 2015, sob a gestão do ex-prefeito Roberto Cláudio, e está localizada na Rua dos Pacajus, ao lado do Largo do Mincharia na Praia de Iracema, cidade de Fortaleza/CE (FORTALEZA, 2015).

A Casa de Cultura Digital é designada pela gestão municipal como centro cultural público, também citada pela Secretaria de Cultura Municipal de Fortaleza, no desenvolvimento do mapa cultural da cidade, como espaço de cultura digital (FORTALEZA, 2016). Foi implantada como ação da própria prefeitura, está vinculada à Diretoria de Cidadania e Cultura Digital da CITINOVA e conta com apoio do Ministério de Ciência e Tecnologia, Inovações e Comunicações. O plano piloto do projeto já havia sido mencionado desde o Plano Plurianual 2010-2013 do município de Fortaleza (FORTALEZA, 2013).

Considerando o Plano Plurianual 2014-2017 do município de Fortaleza, o objetivo geral da casa é “[...] **o desenvolvimento da inovação voltada à cultura e à cidadania digital na cidade**” (FORTALEZA, 2014, s.p., grifo nosso), com atividades que promovam formação social, cultural e de trabalho para os cidadãos, por meio de oficinas, atividades, cursos, encontros, colônia de férias e palestras voltadas ao desenvolvimento do ambiente tecnológico e cultural para a população.

Ainda sobre seus objetivos, a Casa tem como desígnio a ampliação da cultura digital e a promoção da inovação voltada à cidadania e à cultura digital,

compondo espaços que utilizem atividades de propagação, desenvolvimento e criação em cultura digital (FORTALEZA, 2016).

De acordo com dados do balanço geral do ano 2017, a proposta da Prefeitura de Fortaleza, a partir do ano de 2018, seria a implantação de mais três Casas de Cultura Digital com recursos decorrentes do Governo Federal, mais precisamente do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, bem como a criação de um projeto envolvendo energias renováveis em parceria com empresas que desenvolveriam um plano piloto para a medição de energias inteligentes, utilizando o espaço da Casa para o desenvolvimento de tal feito (FORTALEZA, 2017).

O primeiro projeto se consolidou e, no ano de 2018, foram implantadas três novas Casas, que passaram a fazer parte do projeto Vila da Cultura Digital. Segundo informações da página da Prefeitura de Fortaleza (2018), em abril foi inaugurada a Casa no Cuca²⁰ do bairro Mondubim; em maio de 2018, foi implantada a do Cuca Jangurussu; e em julho do mesmo ano, a CCD no Cuca da Barra do Ceará.

²⁰ A Rede Cuca é uma rede, mantida pela Prefeitura de Fortaleza, com foco na proteção social e desenvolvimento de oportunidades destinadas a jovens com idade entre 15 e 29 anos por meio de cursos, formações, palestras etc. Disponível em: <https://juventude.fortaleza.ce.gov.br/rede-cuca>. Acesso em 4 out. 2022.

Figura 10 – Vila da Cultura Digital – Quatro polos da Casa de Cultura Digital



Respectivamente, a sede da Casa da Cultura Digital na Praia de Iracema, Cuca Mondubim, Cuca Jangurussu e Cuca Barra do Ceará.

Fonte: Páginas da Prefeitura Municipal de Fortaleza²¹. Montagem.

Segundo a Prefeitura de Fortaleza (2017), as atividades realizadas na Casa procuram enfatizar a edificação de uma cidade com qualidade e valorização da cidadania e cultura digital, buscando incentivo às novas tecnologias digitais, para a promoção de trabalhos que constituem os pilares da gestão municipal, no âmbito da seção de ciência e inovação. As atividades vão desde o lazer, por meio de jogos, ao desenvolvimento de cursos e palestras voltadas às áreas de emprego e renda. A exemplo disso, conforme descrição do balanço geral de 2017, entre suas atividades, podem ser destacadas:

[...] mais de 45 cursos, oficinas, workshops e palestras, com destaques para: Anima Expo – evento de modelagem 3D, cultura pop, games, animação; Encontro de Gamers – União Cearense de Gamers; Encontro Hacker; Casa Mágica – evento de Cultura Digital, Jogos, RPG, Animes e Quadrinhos; Fortaleza Conectada; Mais Educação; Hackathon; 1ª Colônia de Férias Digital; Hora Aberta; Lógica de Programação com JavaScript; Criação de Games com Scratch; Inglês para Tecnologia da Informação; Robótica e Programação; Desenvolvimento de Sites; Desenvolvimento de

²¹ Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/>. Acesso em: 1 set. 2021.

Jogos e Aplicativos; Curso de Gamer; Desvendando a Arte do Desenho; Plano de Negócios (SEBRAE); Marketing Digital; IOT – Internet das Coisas; Conhecendo Arduino; Arte eletrônica; Marketing nas Redes Sociais; Criação de APP; Curso de Youtuber (BALANÇO GERAL, 2017, p. 73).

Para ilustrar tais dados de forma quantitativa, apresenta-se a tabela abaixo com a evolução da implantação do projeto Vila da Cultura Digital no município. Entre as informações verificadas, estão exibidos assuntos que enfatizam o uso de equipamentos voltados à cultura digital (geridos pelo município de Fortaleza), bem como o quantitativo de pessoas beneficiadas diretamente pelo uso dos espaços e o valor geral das despesas realizadas pelas Casas.

Tabela 2 – Projeto de implantação e operação da Vila da Cultura Digital – Casas de Cultura Digital

Exercício	Equipamentos voltados à cultura digital (nº)	Pessoas beneficiadas pelos espaços voltados à cultura digital (un.)	Consolidação geral das despesas (R\$)
2015	10	Não Informado	145.255,54
2016	10	144	7.790,00
2017	10	345	303.248,38
2018	4	2.500	632.109,01
2019	4	1.712	40.089,89
2020	4	927	662.454,64
Total	42	5.628	1.790.947,46

Fonte: Elaborada pela autora, com base no Balanço Geral do Município de Fortaleza 2015 a 2020.

Apesar dessas e de outras ações, no curso do ano de 2020, com a pandemia de covid-19, pôde ser verificada na tabela acima uma considerável diminuição dos beneficiários em espaços voltados à cultura digital no município.

Em uma entrevista exploratória com membros da gerência da cultura digital da fundação CITINOVA, foi informado que, após o início da pandemia, os espaços da Vila da Cultura Digital estariam temporariamente fechados, porém, a sede da Casa iria funcionar como embaixada física e virtual do programa chamado Juventude Digital.

Dessa forma, no dia 13 de setembro de 2021, José Sarto – o atual prefeito do município de Fortaleza – enviou à Câmara Municipal o projeto de lei que instituiu o Programa Juventude Digital no município (FORTALEZA, 2022). Assim, com a Lei nº 11.172, de 13 de outubro de 2021 (FORTALEZA, 2021), foi criado o programa como política pública municipal permanente no município: “[...] programa

integrado de fomento à geração de emprego, renda e novos negócios voltado ao mercado de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)” (FORTALEZA, 2021, p. 1).

A criação do referido programa representa mais uma importante transição na política observada nesta pesquisa. As alterações realizadas na política evidenciam mudanças significativas que serão analisadas na próxima seção.

Por fim, como resumo desta seção, procurou-se desenvolver um percurso conceitual, histórico e conjuntural dos temas que cercam o objeto de estudo aqui proposto. Buscou-se enfatizar o desenvolvimento de novos cenários sociais e a propagação das tecnologias digitais, da informação, da comunicação, do conhecimento, da cultura digital, entre outros, como temáticas relevantes ao campo de estudo das políticas públicas, como análise do desenho de políticas públicas verificada na próxima seção.

4 Análise do desenho da política desenvolvida na Casa da Cultura Digital de Fortaleza

“Queremos saber
Queremos viver
Confiantes no futuro
Por isso se faz necessário
Prever qual o itinerário da ilusão
A ilusão do poder
Pois se foi permitido ao homem
Tantas coisas conhecer
É melhor que todos saibam
O que pode acontecer”
(Gilberto Gil – trecho da música “Queremos Saber”)

O percurso desenvolvido nas seções anteriores teve como intuito explicar de forma teórica e conjuntural, por meio de dados, notícias, estatísticas e concepções de autores, bases que nos auxiliaram a nortear os pontos de investigação sobre o objetivo deste trabalho. Não é demais mencionar que esta pesquisa tem a intenção de compreender que noções de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentam o desenho da política pública desenvolvida na Casa da Cultura Digital de Fortaleza.

Mesmo ciente da existência de outros programas, projetos ou políticas relacionados ao uso de tecnologias e implementados de forma dispersa na esfera municipal de Fortaleza, a opção pela Fundação CITINOVA e, mais especificamente, pelo programa desenvolvido na Casa da Cultura Digital de Fortaleza se justifica pelo objetivo geral da pesquisa, ou seja, um órgão e um programa direcionados especificamente ao desenvolvimento tecnológico na cidade permitiriam uma análise mais apropriada e significativa sobre a visão, a lógica e as ideias que estão sendo mobilizadas para a definição do problema e escolha de alternativas que promovam a inclusão digital.

Dessa forma, a análise aqui proposta não se confunde com uma avaliação sobre eficácia, eficiência ou mesmo efetividade do programa. O que se busca com a análise do desenho da política é compreender as ideias que deram origem ao seu desenho e, portanto, as noções de inclusão, cidadania e cultura digital que sustentam as escolhas das ações da Casa da Cultura Digital.

Para isso, foram levantados e analisados diversos documentos oficiais sobre a política, como Diário Oficial do Município, Plano Plurianual (PPA), Lei

Orçamentária Anual (LOA), Balanço Geral do Município e Mensagem à Câmara. Além disso, de forma a complementar informações documentais, esclarecendo-as ou suprimindo suas lacunas, foram realizadas entrevistas com gestoras da Casa, como se detalhará mais adiante.

No início desta pesquisa, conforme mencionado na seção anterior, os primeiros contatos com gestores da Casa se deram por meio de entrevistas exploratórias, realizadas à distância, considerando o período de isolamento rígido, por motivo da pandemia de covid-19. As primeiras conversas deram-se de forma virtual, por mensagens de texto, via *WhatsApp*.

Após intenso trabalho de pesquisa documental, foi realizada uma visita à Casa da Cultura Digital da Praia de Iracema, com observação de atividades e realização de entrevista simultânea com três gestoras e sob a condução da pesquisadora, conforme se detalhará a seguir.²²

Sobre a experiência física na Casa, pode ser considerado um espaço de certa forma conservado. Possui dois andares: no piso inferior encontram-se a recepção, um salão de jogos e um laboratório de informática e no andar superior funcionam a sala de reuniões, setor administrativo, salas de eventos e cursos.

No dia da visita, estavam ocorrendo atividades com alunos de uma escola da Prefeitura Municipal de Fortaleza, relacionadas ao novo Programa Juventude Digital. Os alunos tinham em média entre 15 e 17 anos de idade e o ambiente parecia descontraído, com certa empolgação entre eles, como numa atividade livre, relacionada a jogos.

Mesmo considerando que a metodologia escolhida para esta pesquisa foi a análise do desenho da política, a qual não se baseia na realização de trabalho de campo, as lacunas verificadas nos documentos oficiais, bem como fragilidades em algumas dessas informações, levaram à opção pela realização de entrevista como fonte complementar ao entendimento das categorias de análise. Dessa forma, a entrevista foi realizada com três gestoras da Casa, que optaram pelo sigilo, e assim serão referidas como: Entrevistada 1, Entrevistada 2, Entrevistada 3. O conteúdo da entrevista foi tratado conforme apresentação de cada um das categorias. As Entrevistadas 1 e 2 possuem lotação recente na Casa, e a Entrevistada 3 permanecia desde os primeiros anos do projeto.

²² Após a transcrição das entrevistas, a análise foi realizada pela pesquisadora, de acordo com a percepção da diferenciação das vozes das gestoras.

Após o início do diálogo com as Entrevistadas 1 e 2, foi informado que acontecia uma transição entre o Projeto Vila da Cultura Digital para o Programa Juventude Digital. Dessa forma, a Entrevistada 3 foi convidada para participar da entrevista e prontamente aceitou a participação para nos relatar suas experiências no projeto.

É importante relatar uma limitação vivenciada no desenvolvimento da pesquisa. As sedes do Projeto Vila da Cultura Digital (localizado nos Cucas Barra do Ceará, Mondubim e Jangurussu) estão sem funcionamento desde o isolamento rígido da pandemia, no ano de 2020. Dessa forma, só foi possível observar as atividades em um dos locais onde o programa foi implementado e entrevistar gestoras dessa unidade.

A frequente mudança de gestão e de pessoal foi outro ponto de dificuldade enfrentado. Sobre o pessoal com lotação na Fundação CITINOVA, estes se encontravam em trabalho remoto, pois a sede de trabalho presencial estaria sendo mudada de local.

Esclarecidos os aspectos sobre a coleta de dados, cabe agora discorrer sobre o modelo analítico adotado. A necessidade de compreender como um projeto é desenhado e como suas linhas podem ou não ser coerentes traduz o desejo de entendimento sobre a importância de programas e projetos de políticas públicas, assimilado pela pesquisadora durante o curso de Mestrado e, principalmente, durante o desenvolvimento desta pesquisa. Pois, assim como comentam Tatagiba, Abers e Silva (2018, p. 105), “as políticas públicas são frutos de processos ideacionais, por meio dos quais se definem os problemas que devem merecer atenção pública e as formas de solução desses problemas [...]”.

Brasil e Capella (2016, p. 75) enfatizam a importância dos elementos que se encontram frequentemente presentes na definição de políticas públicas:

Em primeiro lugar, podemos citar o foco em aspectos estruturais ou procedimentais que, processualmente, são compostos pela identificação de um problema, estabelecimento de objetivos (soluções), escolha de formas de atuação, definição de um curso de ação específico e implementação das decisões. Outro aspecto frequente nas definições é a importância do processo decisório, do processo político, das definições de prioridade, do próprio governo ou ainda, a análise das redes, interações e competições entre os atores no sistema político, envolvendo partidos, atores formais e informais.

Diante disso, não se buscou somente elencar os documentos sobre a política aqui abordada ou sobre a fundação que a gere e nem puramente descrever seus elementos de implantação, mas buscar a compreensão de ideias que moldaram a política pública.

4.1 Desenho da política – categorias de análise

A partir do que foi visto nas seções anteriores, destacadamente na seção 2, há um grande conjunto de problemas públicos relacionados à ascensão tecnológica atual. Isso por meio, por exemplo, de fatos verificados em nosso próprio dia a dia, como o acesso digital e tudo que ele envolve configurando-se cada vez mais como uma necessidade irreversível.

Ainda mais, estudar esse tema em meio a uma pandemia, em que tantos serviços se tornaram excepcionalmente virtuais e ainda mais vinculados ao digital, é de grande valia para a análise de políticas que envolvam o crescimento tecnológico/digital e para que elas sejam colocadas em discussão, a fim de que se possa verificar de que forma esses e tantos outros projetos podem buscar sua eficiência e eficácia entre a população. Tem-se, assim, no estudo do desenho das políticas públicas uma rica ferramenta analítica.

A chamada Análise do Desenho da Política (ADP), conhecida também na língua inglesa como *policy design*, de forma internacional, vem ascendendo nas últimas décadas. Já no Brasil, ainda é um campo de estudo considerado novo, amparando-se especialmente nas obras de Linder e Peters (1988) (LIMA; AGUIAR; LUI, 2021).

Entre autores mais atuais, é possível citar as contribuições de Michael Howlett (2014), que chamam atenção para esse tipo de análise e seus instrumentos. Segundo o autor, pesquisadores da área que argumentam sobre os processos de formulação das políticas questionam quanto à eficiência e eficácia de projetos, fazendo com que seus formadores possam pensar ainda melhor sobre as sistemáticas e tudo que envolve a aplicação dessas políticas (HOWLETT *et al.*, 2015, tradução nossa). É importante compreender que: “se o 'design' ocorre ou não, pode ser visto como dependendo do objetivo e da intenção do governo de empreender um pensamento sistêmico sobre um assunto” (HOWLETT *et al.*, 2015, p. 298, tradução nossa).

Já para Corcetti (2018, p. 26), “As raízes do *policy design* estão nas origens das ciências políticas e têm sido associadas a estudos de instrumentos políticos e implementação, às ideias políticas e à formulação de políticas”.

Apoiada nos pensamentos de Schneider e Ingram, (1997), a autora considera a importância da análise do desenho da política como “[...] componente simbólico, pautado nas construções sociais, que podem criar e perpetuar estigmas e estereótipos ligados às pessoas na sociedade”. (CORCETTI, 2018, p. 8). Essas construções sociais ou mesmo estigmas podem ser verificados: de acordo com as características que envolvem o desenho da política, para quem essas políticas estão sendo construídas ou quais as intenções dos governos frente a isso, por exemplo.

Na opinião de Lima, D’ascenzi e Aguiar (2020), o desenho da política considera o conjunto de todos os elementos que a circundam, com finalidades específicas para a obtenção de resultados. Logo, “[...] o desenho é apresentado como um conjunto lógico de elementos de construção intencional, possuindo, dessa forma, finalidade explícita” (LIMA; D’ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 4).

Capella (2018) também enfatiza os instrumentos e critérios sobre como o Estado pode atuar frente aos problemas públicos, não somente no sentido macro, mas em pequenas dinâmicas que formam seus desenhos, “[...] capazes de traduzir as intenções dos formuladores de políticas em um conjunto de ações concretas” (CAPELLA, 2018, p. 74-75). É também fundamental compreender que “[...] a formulação de políticas diz respeito à forma como os governos fazem suas escolhas em relação às diferentes possibilidades de seleção ou combinação dos instrumentos disponíveis” (CAPELLA, 2018, p. 88).

As categorias de análise desta pesquisa foram sendo desenvolvidas, inspiradas em estudos que analisam não somente seus desenhos, mas a racionalidade por trás de projetos, bem como seus instrumentos de implementação e execução, a fim de perceber que:

[...] independentemente da natureza do processo de formulação alternativa real que existe em um contexto específico, ainda é possível imaginar um mundo mais instrumental e, portanto, considerar ou promover alternativas de design ‘em si’ como artefatos de tipo ideal. Estes podem então ser desenvolvidos e estudados em preparação para as circunstâncias de tomada de decisão que podem ser propícias à sua adoção de forma ‘pura’ ou com alguns pequenos ajustes ou emendas. (HOWLETT; MUKHERJEE, 2014, p. 59, tradução nossa).

Dessa forma, para esta análise, como já mencionado, foi escolhida a metodologia de estudo *policy design* com pontos abordados e inspirados em autores internacionais, porém elencados e apoiados por meio de estudos de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020) e Capella (2018). Tais autores foram escolhidos por observarmos em seus estudos, mais especificamente em campo nacional, a utilização de categorias de análise mais direcionadas à pesquisa aqui proposta e adaptadas para o desenvolvimento deste estudo de acordo com as necessidades verificadas pela pesquisadora:

- a) definição do problema;
- b) construção dos objetivos;
- c) escolha dos instrumentos;
- d) perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais.

As subseções seguintes serão dedicadas à análise de cada uma das categorias elencadas.

4.2 Definição do problema

Sobre o item (a) definição do problema, é possível compreender que um determinado fato social pode apresentar variadas formas de entendimento pela sociedade e, conseqüentemente, que não existe uma única resposta correta para a resolução do problema. Sobre as políticas, é importante lembrar, com Pierre Muller, que “toda política corresponde, inicialmente, a uma operação de recorte do real, através da qual a substância dos problemas a serem enfrentados ou a natureza das populações afetadas serão delimitadas e formatadas” (MULLER, *apud* LASCOUMES; LE GALÈS, 2012, p. 43). Em outras palavras, a maneira como o problema é definido é determinante em todo o seu processo de formulação.

Na opinião de Secchi (2016), as políticas públicas existem para a resolução ou mitigação de algum problema público, considerando os vários tipos de análises dessas políticas, estando aí um de seus pontos mais importantes. Para o autor, as políticas públicas são condicionantes, vinculadas às diversas intenções de governo e propostas visando à resolução de problemas:

O problema público está para a doença, assim como a política pública está para o tratamento. Metaforicamente, a doença (problema público) precisa ser diagnosticada, para então ser dada uma prescrição médica de

tratamento (política pública), que pode ser um remédio, uma dieta, exercícios físicos, cirurgias, tratamento psicológico, entre outros (instrumentos de política pública) (SECCHI, 2016, p. 5).

Para Secchi (2014, p. 34) “Um problema público é a diferença entre o que é, e aquilo que se gostaria que fosse a realidade pública”. Assim, uma política sem sentido é aquela elaborada sem conhecimento específico do problema público, ou que não possui alternativas de resolução. Ou seja, a política pública funciona como uma direção para a resolução de um problema público (SECCHI, 2014).

Para além da forma como um problema público é entendido, na opinião de Lima e D’Ascenzi (2017), é importante compreender que ele é produzido por muitas variáveis e que algumas delas podem ser conhecidas pelo poder público, mas outras não. É importante a participação dos atores, reais conhecedores dos problemas públicos, considerando as múltiplas visões e vivências que eles têm para uma melhor definição e busca de alternativas.

Essa importância se torna ainda maior considerando que um projeto público é a resposta a um problema público. E para o direcionamento de inúmeras políticas “podemos citar o foco em aspectos estruturais ou procedimentais que, processualmente, são compostos pela identificação de um problema” (BRASIL; CAPELLA, 2016).

Assim, no desenho de um projeto, o primeiro pilar (a definição do problema) é construído, sendo possível refletir a relevância do conhecimento de problemas sociais, para que seja otimizada a elaboração de melhores projetos que considerem a participação, os dados estatísticos, as evidências científicas, os planejamentos etc.

Retomando tais concepções para a análise desta pesquisa, procuramos identificar, nos documentos oficiais dispostos, qual a ideia estabelecida sobre o problema público que estimulou o projeto desenvolvido na Casa da Cultura Digital de Fortaleza.

A partir da análise do plano plurianual de 2010-2013, no relatório de avaliação do ano de exercício 2013, na pasta de Ciência, Tecnologia e Informação, o projeto da Casa da Cultura Digital foi apresentado de forma mais descritiva. Nesse documento, pode-se perceber o planejamento da Casa com intuito de ser um projeto estruturado na cidade de Fortaleza, com atividades presenciais e virtuais, visando ao

desenvolvimento e inovação voltados à cultura e à cidadania digital (FORTALEZA, 2014).

Já na avaliação do PPA 2016-2017, a prefeitura enquadra a Casa no Programa Fortaleza + Inteligente, a partir do Projeto Vila da Cultura Digital, coordenado pela CITINOVA. Nesse eixo podemos verificar uma ideia sobre o problema público a ser combatido, conforme destaque a seguir:

A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação (CITINOVA) coordena e executa ações que envolvam a energia criativa, o conhecimento científico e o desenvolvimento da tecnologia, traduzindo-os em soluções para melhoria da qualidade de vida, da gestão e **equacionamento dos problemas urbanos de Fortaleza**. O órgão vem desenvolvendo o programa 'Fortaleza + Inteligente' que busca, por meio do uso inteligente da informação e tecnologia, prover uma cidade melhor de se viver, seguindo os fundamentos: Inovação e Transparência; Acesso Universal à Informação; Participação Popular; Eficiência e Eficácia (FORTALEZA, 2017, p.36, grifo nosso).

Mais especificamente, no eixo cultura e cidadania digital, também é descrito o problema público da seguinte forma:

A utilização criativa da ciência, da tecnologia e da inovação **para solucionar problemas da cidade busca garantir atualização permanente e condizentes com a realidade vivida**. Neste processo, o desenvolvimento de sistemas informatizados, a implantação de espaços voltados à cultura digital, dentre outros, tem contribuído para manter a cidade adaptada ao tempo [...] com a finalidade de formação e acesso à tecnologia [...] (FORTALEZA, 2018, p. 165, grifo nosso).

Conforme verificado nas citações acima, a descrição do problema público é posta de forma generalizada, não especificando qual problema é percebido e qual tipo de realidade poderia ser exposta para que a implantação do projeto e suas atividades sejam mais bem percebidas dentro do desenho.

Vale ressaltar que, sobre tal processo de implantação, bem como sobre os formuladores da política, as entrevistadas esclareceram que não possuíam mais informações, uma vez que a equipe direcionada para este trabalho foi estabelecida parceria com o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações (MCTI), portanto não possuíam mais detalhes sobre sua formulação.

Prosseguindo com a análise da categoria, pode-se verificar, nas próprias ações propostas pela CITINOVA, que as atividades dos projetos geridos por ela deveriam envolver energia criativa, conhecimento científico e o desenvolvimento da

tecnologia para a melhoria da qualidade de vida urbana e da gestão pública, funcionando como possíveis soluções à falta de acesso, mas também sobre o uso das redes relacionadas ao empreendedorismo. É importante também destacar que os documentos encontrados não possuem menções sobre a participação popular na construção da percepção de problemas.

Dessa forma, foi perguntado às entrevistadas qual problema a Casa da Cultura Digital se propunha a resolver, considerando o Projeto Vila da Cultura Digital. A Entrevistada 3 afirmou, prontamente, que seria resolver os problemas relacionados à inclusão digital. Já a Entrevistada 2 completou a afirmativa:

Essa questão da tecnologia não tem como voltar mais atrás, então cada vez mais vai a gente vai precisar de equipamentos tecnológicos, **todo mundo vai ter que ter minimamente um conhecimento de tecnologia para poder acessar serviços básicos**, então é o primeiro ponto que é muito importante aí, acho que o Estado tem o dever de propor isso para a sociedade (Entrevistada 2, 2022, grifo nosso).

Aqui pode ser verificada uma leve relação entre o entendimento das entrevistadas e o que nos trazem os documentos oficiais sobre o problema público a ser combatido. Foram relacionadas: 1 – a necessidade de utilização de meios tecnológicos pela sociedade atual; 2 – a possibilidade para essa resolução se debruçar sobre o acesso aos meios tecnológicos, reduzidos a determinados espaços públicos.

Dessa forma, podemos compreender, por meio das entrevistas e nas entrelinhas do próprio desenho, que a falta de acesso pode ser um problema verificado pelo poder público para o desenvolvimento dessa política, bem como a proposta de uma ciência criativa por parte de quem já utiliza essas ferramentas, apontando para o empreendedorismo no âmbito tecnológico.

Assim, é possível perceber, na disponibilidade de aparelhos tecnológicos, a busca pela propagação do desenvolvimento da ciência criativa por meio do empreendedorismo digital, funcionando como um ponto de alcance à resolução de “problemas diversos”, como relatados pelos documentos da política.

A seguir, pode-se verificar tal análise no quadro-resumo desta categoria:

Quadro 1 – Resumo da Categoria: “Definição do problema”

Definição do problema	
Descrição	
Os problemas públicos são recortes de determinadas situações reais que requerem soluções por meio de ações do poder público. As políticas públicas funcionam como direção para a resolução desses problemas.	
Informações Coletadas	Análise
<u>Documento:</u> “[...] ações que envolvam a energia criativa, o conhecimento científico e o desenvolvimento da tecnologia, traduzindo-os em soluções para melhoria da qualidade de vida, da gestão e equacionamento dos problemas urbanos de Fortaleza.” (FORTALEZA, 2017, p. 36, grifo nosso). <u>Entrevista:</u> “Essa questão da tecnologia não tem como voltar mais atrás, então cada vez mais vai a gente vai precisar de equipamentos tecnológicos, todo mundo vai ter que ter minimamente um conhecimento de tecnologia para poder acessar serviços básicos [...]” (Entrevistada 2, 2022, grifo nosso).	No Projeto Vila da Cultura Digital, verificou-se o problema público descrito de forma generalizada, ou seja, não foi definido que tipos de problemas foram verificados na cidade de Fortaleza, considerando a real necessidade tecnológica em ascensão. Na entrevista, o ponto sobre a falta de acesso (noções de inclusão digital) foi colocado como um problema pertinente em relação à necessidade virtual nos dias atuais.

Fonte: Elaborado pela autora.

Diante disso, a partir da análise da primeira categoria, é possível compreender que essa descrição de forma generalizada, a qual não especifica o problema, ora coloca os problemas gerais da cidade, ora destaca a falta de acesso em contraponto à necessidade das pessoas de acessarem serviços básicos, demonstra uma fragilidade na delimitação do problema que a política busca resolver.

Dessa forma, considerando a não especificação desses problemas citados, partimos para a próxima categoria: (b) construção dos objetivos da política.

4.3 Construção dos objetivos da política

Para Corcetti (2018), os objetivos são consequências das necessidades, de desejos humanos, que emergem de contextos particulares. Dessa forma, na análise do desenho da política, podem ser observadas indicações para resolução de problemas existentes na sociedade. Os objetivos têm uma relação direta com a definição do problema, uma vez que vão mostrar a diferença entre a situação que se tem e situação à qual se quer chegar.

Segundo Capella (2018, p. 128-129), a definição de objetivos consiste em: “uma etapa de caráter mais analítico na qual as restrições são analisadas e prioridades são traduzidas em objetivos, considerando as limitações de recursos”. Essa dimensão pode ser ainda mais complexa quando os diversos objetivos são analisados, confrontados, verificados:

A definição de objetivos, nessa perspectiva, é dificultada pelas possíveis distinções entre objetivos reais e objetivos declarados, pela incongruência entre objetivos organizacionais e pessoais, pela multiplicidade de objetivos estabelecidos e geralmente incompatíveis entre si, pela mudança dos objetivos ao longo do tempo, entre outros fatores. Essas características fazem com que o processo de definição de prioridades não consista em uma atividade puramente técnica, baseada em análises estatísticas ou métodos formais (CAPELLA, 2018, p. 129).

Diante de tal entendimento, buscou-se verificar como são dispostos os objetivos do Projeto Vila da Cultura Digital, de acordo com seus documentos legais. O intuito é identificar se essas construções são compatíveis com o desenho, bem como se existe mudança entre os objetivos e o que está nas entrelinhas sobre a concepção de cultura e cidadania digital na política.

No documento Avaliação do PPA 2014-2017, exercício 2014, o projeto é apontado como fomento de acesso à internet e à cultura digital no município. Nos dados analisados, o objetivo da Casa se apresenta, a partir do ano 2015, da seguinte forma:

[...] foi implantada a Casa de Cultura Digital, **que tem como objetivo o desenvolvimento e a inovação voltados à cultura e à cidadania digital**, constituindo-se num núcleo de atividades de difusão, formação e criação em cultura digital, abrigando oficinas, cursos, encontros, palestras e degustação de jogos, dentre outras atividades da mesma natureza (FORTALEZA, 2014, p. 81, grifo nosso).

De acordo com essa definição, os objetivos podem ser divididos entre desenvolvimento e inovação aplicados em: cultura digital e cidadania. Iniciando neste ponto, é possível compreender que o objetivo apresentado a partir das noções do desenho propõe a utilização criativa da ciência, inovação e tecnologia para a resolução de problemas públicos diversos da cidade, relacionados às tecnologias digitais.

Mais à frente, na avaliação do PPA 2014-2017, desta vez sobre o exercício 2016/2017, o projeto é inserido no contexto da formação e disseminação da cultura digital, desta vez, com foco no empreendedorismo, trabalho e renda:

Localizada na Praia de Iracema, desenvolve o projeto 'Vila da Cultura Digital', inserido no contexto de disseminação e formação nessa cultura, possibilitando a articulação dos órgãos municipais e instituições parceiras, ofertando formação em cultura digital na perspectiva de uma nova dimensão de **empreendedorismo em tecnologia, pela difusão de conhecimentos que gerem oportunidades de trabalho e renda** (FORTALEZA, 2017, p. 81, grifo nosso).

A partir desse afunilamento dos objetivos e analisando o problema público, citado pela própria prefeitura, é proposto que uma das soluções aos problemas diversos seria o desenvolvimento de sistemas e a implantação de espaços voltados à cultura digital que contribuíssem para manter a cidade adaptada às transformações atuais, com formação e acesso à tecnologia. Porém, também se observa um novo enfoque quando se trata do desenvolvimento de empreendedorismo digital.

Assim, pode-se inferir que o desenho dos objetivos da referida política procura resolver problemas gerais da cidade, relacionados ao uso das tecnologias, considerando a disposição de espaços que se definem como propulsores da cultura e da cidadania digital, por meio da ciência, da inovação e da dimensão trazidas pelo empreendedorismo digital.

Sobre a entrevista, considerando o ponto levantado a respeito dos objetivos da Casa, foi possível verificar a seguinte resposta da Entrevistada 3 (desenvolvendo também sua opinião sobre o Programa Juventude Digital):

[...] a gente viu com a pandemia a evolução da tecnologia. A necessidade da tecnologia se fez muito mais necessária, enfim... **Então o Juventude Digital surgiu, entendo eu, por conta de uma demanda do mercado e o Vila da Cultura antes tinha uma visão de inclusão digital, chegar naquele menino que não sabia o que era computador**, o Juventude Digital também tem esse viés, mas ele também é direcionado já para a questão do mercado digital (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso).

A Entrevistada 3 compreende o problema público (desta vez com referência à pandemia de covid-19) como uma necessidade cada vez mais presente de utilização de meios tecnológicos pela sociedade. No entanto, ao falar sobre a razão para o surgimento do Juventude Digital, ela destaca uma demanda de

mercado. Em seguida, descreve o que ela compreende como objetivo da política: a inclusão digital para crianças e jovens que não sabiam, por exemplo, o que era um computador, ou sabiam, mas não tinha acesso constante aos aparelhos tecnológicos, evidenciando a importância das atividades desenvolvidas na Casa.

Em suma, no quadro a seguir pode ser verificada a análise proposta nesta subseção:

Quadro 2 – Resumo da categoria: “Construção dos objetivos da política”

Construção dos objetivos da política	
Descrição	
A construção dos objetivos se dá como consequência de necessidades humanas emergentes de diversos contextos, a partir da identificação de problemas públicos. Têm-se nos objetivos da política indicações para resolução de problemas existentes na sociedade, podendo eles serem satisfatórios ou não.	
Informações Coletadas	Análise
<u>Documento:</u> [...] foi implantada a Casa de Cultura Digital, que tem como objetivo o desenvolvimento e a inovação voltados à cultura e à cidadania digital [...]. (FORTALEZA, 2014, p. 81, grifo nosso). <u>Documento:</u> ofertando formação em cultura digital na perspectiva de uma nova dimensão de empreendedorismo em tecnologia, pela difusão de conhecimentos que gerem oportunidades de trabalho e renda (FORTALEZA, 2017, p. 81, grifo nosso). <u>Entrevista:</u> “O Vila da Cultura tinha uma visão de inclusão digital, chegar naquele menino que não sabia o que era computador” (Entrevistada 3, 2022).	Os objetivos da Vila da Cultura Digital podem ser divididos entre desenvolvimento e inovação tecnológica aplicada em: cultura digital e cidadania. Nos objetivos apresentados, a partir das noções do desenho, propõe-se a utilização criativa da ciência, inovação e tecnologia para a resolução de diversos problemas públicos da cidade, relacionados às tecnologias digitais. Mais adiante, pode-se perceber o destaque para uma demanda de mercado e o forte papel do empreendedorismo nos objetivos a serem alcançados pelo projeto. No que se refere à entrevista, foi enfatizado o discurso sobre a inclusão digital como objetivo do projeto.

Fonte: Elaborado pela autora.

Dessa forma, pode-se inferir que os objetivos da política em questão procuram resolver problemas gerais na cidade, relacionados ao uso das tecnologias e considerando a disposição de espaços que se definem como propulsores da cultura e da cidadania digital, por meio da ciência e da inovação descritas no plano, num sentido macro. Mais à frente, essa cultura digital é citada numa perspectiva que aborda o empreendedorismo e a utilização dessa tecnologia no mercado de trabalho.

Tal enlace entre o problema público e a construção dos objetivos, na perspectiva de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), resulta nessa construção diversa dos objetivos, que possui forte relevância e ligação para o entendimento do próximo ponto a ser verificado: a escolha dos instrumentos (c)²³.

4.4 A escolha dos instrumentos

Para esta categoria, pode ser enfatizado o estreitamento entre as relações dos objetivos construídos e a escolha dos instrumentos, “[...] uma vez que os objetivos seriam os insumos dos instrumentos” (LIMA; D'ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 13).

Ou seja: “Essas questões trazem interrogações sobre como instrumentos podem ser ligados a objetivos. Pois, como vimos, a perspectiva do desenho irá focar justamente esta relação, o que se manifesta nas definições de instrumentos” (LIMA; D'ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 7).

Na concepção de Corcetti (2018), sustentada nos pensamentos de Schneider e Ingram (1997), os instrumentos de uma determinada política podem definir que tipos de experiências o público-alvo terá com as políticas públicas implantadas, que tipo de atores aquela política está buscando atender, bem como quais as suas capacidades para estarem utilizando as atividades oferecidas. “Logo, os instrumentos políticos escolhidos refletem as motivações subjacentes às políticas públicas e enviam mensagens ao público em geral sobre as características do grupo-alvo” (CORCETTI, 2018, p. 33).

Segundo Secchi (2013), a utilização dos instrumentos pode ser verificada na fase de implementação da política, exemplificada entre: regulamentação, legalização, impostos, subsídios, prestação de serviço público, transferências de renda, campanhas e concursos.

O Projeto Vila da Cultura Digital pode ser considerado como uma prestação de serviço público e, para esse serviço, algumas atividades são empregadas buscando atingir seu público-alvo.

A partir dessa concepção, pode ser abordada uma descrição retirada da Mensagem à Câmara Municipal de Fortaleza, referente ao ano de 2014. Tal

²³ Por instrumentos foi possível verificar, conforme a análise dos documentos e entrevistas, que se referiam às atividades desenvolvidas no Projeto Vila da Cultura Digital.

mensagem funciona como uma prestação de contas da prefeitura à câmara dos vereadores, pontuando as atividades já realizadas, em execução ou em planejamento. No portal da transparência do município, podemos encontrar tais documentos com referência aos anos 2013 a 2022.

Na mensagem do ano de 2014, é possível verificar uma menção à Casa da Cultura Digital de Fortaleza como um projeto a ser implantado, bem como sua futura localização. Nesse documento, também podemos identificar uma lista de atividades a serem desenvolvidas naquele espaço:

Casa da Cultura Digital de Fortaleza constitui um núcleo de atividades de difusão, formação e criação em cultura digital. **A casa abrigará oficinas, cursos, encontros, viradas digitais, amostras, maratonas, olimpíadas, palestras, criação e degustação de jogos, de conferências e diversas outras atividades da mesma natureza.** Será, também, espaço permanente de **incentivo à pesquisa e divulgação de conteúdos relacionados à cultura e cidadania digital** (FORTALEZA, 2014, p. 45, grifo nosso).

Aqui os instrumentos podem ser verificados entre três núcleos: difusão, formação e criação em cultura digital. Após esses núcleos, algumas atividades são relacionadas sem que haja uma especificação sobre em qual núcleo elas se delimitam. Ainda como complemento, é citado que a Casa também será um espaço permanente de incentivo à pesquisa e divulgação de conteúdos que se relacionam à Cultura e Cidadania Digital. Tais conteúdos não são expressos no documento.

Na avaliação do PPA, no exercício 2014, também são descritas algumas atividades, que podem ser verificadas como possíveis instrumentos de ações empregadas pela política:

Em 2015 foi implantada a Casa de Cultura Digital, **que realizou seis cursos de formação em desenvolvimento e cultura digital, diversos encontros e eventos que colaboram para a consolidação do percurso formativo desta cultura na cidade [...]** (FORTALEZA, 2016, p. 86, grifo nosso).

Nesta avaliação, são mencionados cursos de formação (o que nos remete também a possíveis palestras de cunho formativo, porém não é explicitado de forma clara de que se tratam), bem como eventos e encontros. Também é destacada a consolidação de uma formação da cultura digital na cidade, porém sem detalhamento das atividades realizadas especificamente para esse fim.

Sobre os questionamentos das atividades desenvolvidas na Casa, a Entrevistada 3 esclareceu que:

[...] o plano de trabalho, projeto, tudo foi desenvolvido em parceria com o Ministério da Tecnologia. Então, como a gente tinha esse convênio com eles, a gente seguia o que tinha desenvolvido no plano, que era mais ou menos essas atividades que ela estava falando aqui, a gente tinha os cursos que tinham sido alinhadas com o plano de trabalho, tínhamos que cumprir, **desenvolvíamos atividades de acordo com o plano de trabalho que já tinham elaborado** (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso).

Então foi elucidado que as atividades do projeto já vinham predefinidas pelo Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) e que o município de Fortaleza tinha essa parceria sobre o referido plano de trabalho, presumindo o seu não direcionamento com o que era vivido pelos atores sociais locais.

Outra análise pode ser elaborada quando a Entrevistada 3 informa que para as atividades ou, como ela se refere, para os cursos era necessário possuir conhecimentos prévios. Isso pode deixar implícito que as atividades realizadas na Casa não poderiam contemplar aqueles que não possuíam habilidades mais avançadas, ou seja, aqueles que não poderiam manusear os equipamentos disponibilizados pelo projeto sem possuírem conhecimento prévio. Assim, como nos traz a concepção de Corcetti (2018), os instrumentos escolhidos têm relação com as características do público-alvo.

Dessa forma, é possível verificar que os instrumentos aplicados na política, verificados por meio dos documentos oficiais e das entrevistas, referem-se às atividades desenvolvidas no projeto. No trecho dos documentos, em que encontramos as atividades realizadas, podemos constatar que se trata do desenvolvimento de ações com foco principal em jogos, maratonas, criação, olimpíadas, atividades com convergência no empreendedorismo digital.

Considerando que os instrumentos possuem relação direta com o público-alvo, pode ser percebido que o perfil dos atores refere-se a um público que possua conhecimento prévio dos meios digitais e tecnológicos, considerando os objetivos da política e as ferramentas utilizadas pelo projeto.

“Logo, os instrumentos políticos escolhidos refletem as motivações subjacentes às políticas públicas e enviam mensagens ao público em geral sobre as características do grupo alvo” (CORCETTI, 2018, p. 33).

Dessa forma, pode ser analisado o resumo dessa categoria e suas características, também, por meio do quadro abaixo:

Quadro 3 – Resumo da categoria: “A escolha dos instrumentos”

A escolha dos instrumentos	
Descrição	
Os instrumentos de uma determinada política são meios utilizados para efetivar a política. Eles podem definir que tipos de experiências o público-alvo terá com as políticas públicas implantadas, que tipo de atores aquela política está buscando atender, bem como quais as suas capacidades para utilizar as atividades oferecidas.	
Informações coletadas	Análise
<u>Documento:</u> “Casa da Cultura Digital de Fortaleza constitui um núcleo de atividades de difusão, formação e criação em cultura digital. A casa abrigará oficinas, cursos, encontros, viradas digitais, amostras, maratonas, olimpíadas, palestras, criação e degustação de jogos, de conferências e diversas outras atividades da mesma natureza. Será, também, espaço permanente de incentivo à pesquisa e divulgação de conteúdos relacionados à cultura e cidadania digital” (FORTALEZA, 2014, p. 45, grifo nosso). <u>Entrevista:</u> “[...] a gente tinha os cursos que tinham sido alinhadas com o plano de trabalho, tínhamos que cumprir, desenvolvíamos atividades de acordo com o plano de trabalho que já tinham elaborado” (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso).	Os instrumentos empregados na política, verificados por meio dos documentos oficiais e da entrevista, referem-se às atividades desenvolvidas na Casa. Dessa forma, no trecho dos documentos em que encontramos as atividades a serem realizadas, podemos constatar que se trata do desenvolvimento de ações com objetivo principal em jogos, maratonas, criação, olimpíadas, atividades com foco no empreendedorismo etc. Com relação à entrevista, pôde-se esclarecer que muitas atividades já vinham predefinidas pelo governo federal, presumindo a sua não especificação com o que era vivido pelos atores sociais locais.

Fonte: Elaborado pela autora.

Para Secchi (2013), a materialização de uma política pública é realizada por meio de instrumentos, podendo lançar mão de diversos deles para atingir seus objetivos. Ela pode ser uma campanha publicitária, pode ser criada uma lei, mudanças na tributação, entre outras ações.

Para esta categoria de análise, vale a pena destacar que, apesar de ser um problema social tão amplo que envolve o acesso a direitos básicos, a política só lançou mão de um instrumento, os serviços oferecidos pela Casa.

Na próxima categoria, serão elencadas informações a respeito do perfil dos beneficiários, bem como construções sociais identificadas a partir da análise do desenho.

4.5 Perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais

Lima, Aguiar e Lui (2021) retomam uma abordagem proposta por Schneider e Ingram (1997) que se tornou uma das mais influentes no campo de análises do desenho de políticas públicas, mais precisamente sobre o perfil dos beneficiários e das construções sociais. “As autoras sustentam que os desenhos têm consequências sociais e políticas: na identidade social dos beneficiários, nas suas oportunidades de participação e na avaliação que fazem do Estado” (LIMA; AGUIAR; LUI, 2021, p. 8).

Schneider e Ingram (1997) explicam que a definição de público-alvo possui fortes relações com as construções sociais, as quais são manipuladas de formas estratégicas e decisivas para o alcance dos objetivos propostos nas políticas, beneficiando grupos específicos, bem como os interesses dos atores políticos no desenvolvimento dessas políticas.

Para Capella (2018, p. 23, grifo do autor), essa concepção se alicerça:

Público-alvo: as formas como os grupos sociais afetados por problemas são descritas consistem em outro elemento relevante na definição de problemas, sobretudo no debate relacionado a políticas sociais. A percepção social sobre esses grupos, presente no discurso e baseada em valores culturais, históricos, sociais e econômicos, pode fazer com que situações a eles relacionadas sejam entendidas como mais (ou menos) legítimos de atenção.

Assim, é possível identificar que o perfil dos beneficiários se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela política e que também são decisivas para a condução das atividades desenvolvidas na busca do alcance dos objetivos propostos.

Sobre a identificação do perfil dos beneficiários e as construções sociais observadas no desenho da política Vila da Cultura Digital, podem ser observados dois trechos retirados do documento “Avaliação do Plano Plurianual de 2014-2017”:

Houve também incremento significativo no número de participantes dos mais de 45 cursos, oficinas, workshops e palestras: **2.906 jovens e empreendedores**, o que no biênio anterior era de apenas 380. **Com foco na construção e disseminação da cultura digital** (FORTALEZA, 2016, grifo nosso).

Assim, a implantação de três novos espaços fixos, presenciais e virtuais, de desenvolvimento e inovação social, viabilizou **a criação de um ecossistema de formações em Cultura Digital, propiciando a convivência e convergência das juventudes de Fortaleza, sejam produtores culturais, coletivos hackers, estudiosos de mídias digitais** (FORTALEZA, 2016, grifo nosso).

No primeiro trecho dos documentos mencionados, identifica-se que o perfil dos beneficiários se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela política. Isso traduz um forte indício para a compreensão da racionalidade do desenho, ou seja, o que está por trás da política e que se manifesta sobre a construção de perfis de jovens empreendedores e produtores de mídias digitais.

Verificou-se, portanto, que o projeto foi desenvolvido para a juventude, com pré-requisitos sobre, por exemplo, robótica, programação, mercado digital etc.; e que esses beneficiários, direcionados por meio dos objetivos e atividades, encontram-se alinhados numa construção social focada no desenvolvimento e inovação social voltada ao empreendedorismo. Dessa forma, vários outros grupos acabam ficando distantes das atividades desenvolvidas por essa política, como o público que não tem facilidade com os meios digitais, ou até pessoas com idade mais avançada, como já mencionado anteriormente, os chamados imigrantes digitais.

Também foi possível perceber que as gestoras possuem a mesma opinião em relação ao direcionamento do perfil dos beneficiários com foco na juventude. Por exemplo, quando enfatizam a participação constante de jovens alunos de escolas da rede pública do município, os quais frequentavam as atividades realizadas na Casa, por meio de convites:

A gente tinha parceria com algumas escolas aqui, então a gente chamava os alunos e chamava algum outro parceiro que poderia dar uma oficina e a gente tinha um laboratório aqui antigamente era montado naquela nossa lá e os alunos utilizavam durante as oficinas (Entrevistada 3, 2022).

Assim podemos identificar, entre os jovens frequentadores do Projeto Vila da Cultura Digital, dois grupos específicos de beneficiários da política: alunos da rede pública municipal e jovens frequentadores dos Cucas, estes percebidos

conforme trecho a seguir: “o público da maioria dos Cucas são jovens, e eles foram inseridos lá por conta disso” (Entrevistada 3, 2022).

A especificação dos beneficiários pode ser verificada quando a Entrevistada 3 informa que para as atividades ou como ela se refere, para os cursos, era necessário possuir conhecimentos prévios sobre aquela atividade abordada: “[...], o que a gente fazia eram os pré-requisitos, curso tal, **você tinha que ter conhecimentos e habilidades x y**, por exemplo.” (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso).

A análise do desenho é um método analítico que constata a estreita relação entre os diferentes elementos do desenho da política: definição do problema, construção dos objetivos, escolha dos instrumentos e público-alvo. Aqui temos um exemplo de como os instrumentos possuem relação direta com o público-alvo, que pode se tratar de atores que têm contato e conhecimento prévio sobre os meios digitais e tecnológicos. Pode significar a não contemplação da resolução de problemas gerais da sociedade, uma vez que problemas gerais supõem a participação de diversos grupos sociais, e aqui podemos observar o foco em grupos específicos de jovens que têm afinidade com os meios tecnológicos e com possibilidades de empreender nesse âmbito:

A gente tinha parceria com algumas escolas aqui, então a gente chamava os alunos e chamava algum outro parceiro que poderia dar uma oficina. e a gente tinha um laboratório aqui antigamente era montado naquela nossa lá e os alunos utilizavam durante as oficinas. **Não era qualquer pessoa, pois também não era divulgado, as pessoas nem sabiam que podiam, mas a ideia não era utilizar para o público todo** (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso).

Por fim, quando questionadas sobre o acesso à Casa e a cursos destinados à população em geral, ou mesmo ao grupo de idade mais avançada, não foram identificadas atividades para esse público e nem o conhecimento por parte das gestoras de alguma outra política que contemplasse a população mais idosa: “[...] quando a gente teve o curso online, por exemplo, a gente tinha alguns casos de pessoas mais velhas. Eu lembro de um senhorzinho que fazia aula, ele era super empolgado, sabe dedicado, mas eram poucos” (Entrevistada 3, 2022).

Vale ressaltar que o perfil dos beneficiários possui relação com as construções sociais verificadas na política, identificadas por meio de perfis estratégicos para o alcance dos objetivos propostos “à caracterização cultural ou

imagens populares de pessoas ou grupos cujo comportamento é influenciado pela política pública” (SCHNEIDER; INGRAM, 1997, p. 334, tradução nossa).

Quadro 4 – Resumo da categoria: “Perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais”

Perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais	
Descrição	
A definição de público-alvo possui fortes relações com as construções sociais, as quais são manipuladas de formas estratégicas e decisivas para o alcance dos objetivos propostos nas políticas, beneficiando grupos específicos, bem como os interesses dos atores políticos no desenvolvimento dessas políticas.	
Informações coletadas	Análise
<u>Documento:</u> “Houve também incremento significativo no número de participantes dos mais de 45 cursos, oficinas, workshops e palestras: 2.906 jovens e empreendedores, o que no biênio anterior era de apenas 380. Com foco na construção e disseminação da cultura digital [...]” (FORTALEZA, 2016, grifo nosso). <u>Documento:</u> “Assim, a implantação de três novos espaços fixos, presenciais e virtuais, de desenvolvimento e inovação social, viabilizou a criação de um ecossistema de formações em Cultura Digital, propiciando a convivência e convergência das juventudes de Fortaleza, sejam produtores culturais, coletivos hackers, estudiosos de mídias digitais” (FORTALEZA, 2016, p. 36, grifo nosso). <u>Entrevista:</u> “[...], o que a gente fazia eram os pré-requisitos, curso tal, você tinha que ter conhecimentos e habilidades x y, por exemplo” (Entrevistada 3, 2022,).	O perfil dos beneficiários se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela política. Isso traduz um forte indício para a compreensão da racionalidade disposta, ou seja, o que se compreende sobre a inclusão, cidadania e cultura digital da política acaba sendo direcionado à construção de perfis de jovens empreendedores, com conhecimentos específicos e produtores de mídias digitais na produção criativa da cidade.

Fonte: Elaborado pela autora.

Assim, mesmo que um dos objetivos da política mencionasse que a cidadania e a cultura digital chegassem à população em geral em busca de resolução de problemas diversos da cidade, foi verificado que o perfil disposto nas entrelinhas do desenho não se adéqua a uma população em geral, mas sim a um perfil de jovens, com conhecimentos tecnológicos prévios e impulsionados à inovação digital e ao mercado de trabalho na área.

Na próxima seção, à guisa de considerações finais, será feita uma leitura conjunta das diferentes categorias como forma de explicitar a racionalidade percebida na análise do desenho da política.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral desta pesquisa foi desenvolvido a fim de identificar que noções de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentam o desenho da política pública desenvolvida na Casa da Cultura Digital de Fortaleza, sob a administração da fundação CITINOVA. Para isso, buscou-se compreender noções sobre a sociedade da informação e conhecimento, cultura digital, transformações sociais, políticas públicas de inclusão digital etc.; bem como foi realizada uma análise do desenho da referida política desenvolvida na Casa.

A literatura utilizada para o desenvolvimento da segunda seção teve como proposta reflexões sobre diversas transformações ocorridas na sociedade atual e, para o âmbito desta pesquisa, como tais ferramentas podem ser utilizadas com infinitas possibilidades na sociedade. O intuito da escolha de tais temas propõe a relevância da importância do meio digital na sociedade atual, bem como os problemas públicos pertinentes a essa temática. Necessita-se, assim, conhecer práticas desenvolvidas em programas e projetos de políticas públicas direcionadas a esse fim.

A seção 3 conecta a base teórica apresentada na seção anterior utilizando um contexto brasileiro sobre políticas públicas relacionadas ao desenvolvimento da cultura digital no país. O percurso histórico abordado teve início na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura (2003-2008), período em que o conceito de Cultura Digital passou a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério e, posteriormente, incorporado às suas políticas públicas. Tal percurso foi desenvolvido nesta pesquisa abordando um momento histórico da cultura digital no país para assim chegar até a implantação da Casa da Cultura Digital no município de Fortaleza.

Os documentos utilizados para a análise do objetivo geral desta pesquisa foram Diário Oficial do Município, Plano Plurianual (PPA), Lei Orçamentária Anual (LOA), Balanço Geral do Município, Mensagem à Câmara etc. Contudo, considerando as limitações encontradas durante o momento de pesquisa, como as impostas pelo isolamento social rígido resultante da pandemia de covid-19, bem como a falta de clareza em pontos abordados nos documentos legais, foram realizadas entrevistas com gestoras da Casa da Cultura Digital de Fortaleza, de forma a complementar as informações disponíveis.

Mesmo considerando que esta pesquisa está debruçada na análise do desenho da política, em razão das lacunas mencionadas nos documentos, as entrevistas serviram de forma complementar para o entendimento das categorias elencadas. Assim, por meio da entrevista com as gestoras, bem como da análise dos documentos, foi possível compreender aspectos que formam a racionalidade do desenho desenvolvido no referido projeto, ou seja, o que se encontrava por trás da política desenhada.

Para a necessidade de compreender a racionalidade da política, foi necessário, primeiramente, entender como o projeto estava desenhado e como suas linhas se conectavam, traduzindo o desejo da pesquisadora sobre o aprofundamento e importância de programas e projetos de políticas públicas que envolvessem as tecnologias digitais atuais. Pois, assim como comentam Tatagiba, Abers e Silva (2018, p. 105), “as políticas públicas são frutos de processos ideacionais, por meio dos quais se definem os problemas que devem merecer atenção pública e as formas de solução desses problemas” [...].

Por meio da análise de documentos da política, bem como do complemento proporcionado pelas entrevistas, foi possível compreender aspectos categorizados em seu desenho, recorrendo à pesquisa de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020) e adaptada para o desenvolvimento deste estudo, de acordo com a necessidade verificada pela pesquisadora e utilizando as categorias: definição do problema; construção dos objetivos; escolha dos instrumentos; perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais.

Sobre a definição do problema, foi possível identificar, no Projeto Vila da Cultura Digital, que o problema público é descrito de forma generalizada, ou seja, não foi definido que tipos de problemas foram verificados na cidade de Fortaleza, considerando a real necessidade tecnológica em ascensão. Ao observar tal imprecisão, que pode ser visualizada desde as necessidades urbanas da cidade até problemas mais específicos, pôde-se notar que o reflexo dessa indefinição, que ao mesmo tempo é tão generalista, deixa de fora muitas questões, tantos problemas relacionados ao avanço das tecnologias, como foram mostrados na seção 2 desta pesquisa.

Na construção dos objetivos do projeto, conforme mencionado nos documentos legais, propõe-se a utilização criativa da ciência, inovação e tecnologia para a resolução de diversos problemas públicos da cidade relacionados às

tecnologias digitais. Aqui foi possível perceber a ideia de utilizar a ciência criativa para o desenvolvimento de atividades mais direcionadas a uma demanda de mercado, com forte papel do empreendedorismo nos objetivos a serem alcançados pelo projeto.

A escolha dos instrumentos, analisados por meio dos documentos oficiais e mais bem compreendidos durante o momento de entrevista, refere-se às atividades desenvolvidas na Casa. No trecho dos documentos em que foram encontradas as atividades, pôde-se constatar que se trata do desenvolvimento de ações com foco principalmente em jogos, maratonas, criação, robótica, olimpíadas e atividades com direcionamento ao mercado de trabalho. Também foi afirmado por meio da entrevista que foi possível compreender as atividades voltadas para um público com habilidades já predefinidas, verificadas também por meio do perfil dos beneficiários. Para esta categoria de análise, insta mencionar que, apesar de ser um problema social tão amplo que envolve o acesso a direitos básicos, a política só lançou mão de um instrumento, os serviços oferecidos pela Casa.

Sobre o perfil dos beneficiários, foi possível identificar que se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela própria política. Os documentos verificados enfatizam a ideia de beneficiários voltados para a construção e disseminação da cultura digital na cidade. Porém, após uma maior análise desses documentos, bem como a entrevista, foi possível verificar que a racionalidade sobre o perfil dos beneficiários vai além. Ela é posta sobre essa categoria, enfatizando uma cultura digital voltada para a construção de perfis de jovens empreendedores e produtores de mídias digitais no desenvolvimento criativo da cidade, direcionando tal construção social ao empreendedorismo digital, por exemplo.

Dessa forma, após a leitura de tais categorias, buscou-se compreender a racionalidade, a lógica, as ideias colocadas no desenho da política. Pois, ao realizar a análise delas, bem como sua leitura conjunta, fez-se perceber a racionalidade que se aproxima de uma política de propagação do acesso às tecnologias digitais por meio da promoção do empreendedorismo e desenvolvimento de jogos, com foco em um público jovem e que já possui conhecimentos prévios sobre tais tecnologias, mesmo que os documentos da política se refiram a esse projeto como voltado para a população geral da cidade por meio da cultura e da cidadania digital.

Após tal análise e apoiados nas ideias de Moraes e Ribeiro (2022) é possível enfatizar dois pontos importantes para a conclusão desta pesquisa: o

primeiro é que há uma relação mútua e determinante entre como os problemas sociais são expostos e como o desenho das políticas é conduzido pelo Estado, atores sociais ou instituições; e o segundo ponto enfatiza que a formulação de pautas sociais estará sempre atravessada pelas relações e conflitos de classes. Um exemplo disso é a ação clara de fomento ao empreendedorismo, por parte de algumas políticas, pois se nota que ao invés da luta por direitos ser salientada é a questão de mercado que se torna evidenciada.

Assim, pode-se comparar o que é proposto na literatura sobre temas importantes para esta pesquisa como noções de inclusão, cidadania e cultura digitais como bons exemplos a serem seguidos, com o que é verificado na prática em projetos desenvolvidos. Em relação a essa comparação, na política aqui analisada, tais temas acabaram sendo mais voltados a questões que envolvem mercado, enfatizando a promoção de jovens empreendedores. Distanciando a prática da vasta literatura que envolve boas práticas entre projetos que promovem a inclusão digital entre a população de várias faixas etárias, por exemplo.

De tal modo, mesmo que um dos objetivos da política mencionasse que a cidadania e a cultura digital chegassem à população em geral em busca de resolução de problemas diversos da cidade, foi verificado que o perfil disposto nas entrelinhas do desenho não se direciona a uma população em geral, mas sim a um perfil de jovem empreendedor, com conhecimentos tecnológicos prévios e impulsionados à inovação digital e ao mercado de trabalho na área.

Por fim, pode-se concluir que no desenho da política aqui analisada as noções de inclusão, cultura e cidadania digital possuem uma forte relação dos seus beneficiários com o mercado de trabalho no desenvolvimento de jogos e robótica por parte de jovens empreendedores. E sinaliza-se, assim, uma motivação em agendas futuras sobre a relevância de políticas que possam dialogar não somente com equipes específicas ou jovens empreendedores, mas com as demais faixas etárias e níveis de aptidões relacionadas ao desenvolvimento tecnológico e digital na cidade de Fortaleza.

REFERÊNCIAS

ANTÓNIO, Paulo Francisco. **Informática e Tecnologias de Informação**. Lisboa: Edições Sílabo, 2015.

BARBALHO, Alexandre. **A criação está no ar**: Juventudes, política, cultura e mídia. Fortaleza: UECE, 2013. v. 1. 199p.

BARBALHO, Alexandre; MOREIRA, Gabrielle. Os “Governos das Mudanças” e o Uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação (Ceará, 1987-2006). **Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**, [s./l.], p. 264-284, jan. 2021. ISSN 2238-0701. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/71943>. Acesso em: 9 jan. 2022.

BARRETO JUNIOR, Irineu Francisco; RODRIGUES, Cristina Barbosa. Exclusão e Inclusão Digitais e Seus Reflexos no Exercício de Direitos Fundamentais. **Revista Direitos Emergentes na Sociedade Global**, v. 1, n. 1, p. 169-191, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial**: uma tentativa de previsão social. Trad. Heloysa de Lima Dantas. São Paulo: Cultrix, 1973.

BENEVIDES, Maria Vitoria. Cidadania e democracia. **Lua Nova Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 33, p. 5-16, 1994.

BOCCHINI, Bruno. Pesquisa mostra exclusão de idosos do mundo digital e da escrita. **Agência Brasil**, 21 ago. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-08/pesquisa-mostra-exclusao-de-idosos-do-mundo-digital-e-da-escrita>. Acesso em: 25 jun. 2022.

BONILLA, Maria Helena Silveira; OLIVEIRA, Paulo C. S de. Inclusão digital: ambiguidades em curso. In: BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, N. de Luca (Org.). **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011.

BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, N. de Luca (Org.). **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011. 188p. ISBN 978-85-232-1206-3.

BRASIL, Felipe Gonçalves; CAPELLA, Ana Cláudia Niedhardt. Os Estudos das Políticas Públicas no Brasil: passado, presente e caminhos futuros da pesquisa sobre análise de políticas. **Revista Política Hoje**, v. 25, n. 1, p. 71-90, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/politica hoje/article/view/3710/3012>. Acesso em: 7 jun. 2022.

BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. Brasília, [2018]. Disponível em:

https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101705_informativo.pdf. Acesso em: 1 mar. 2022.

BRASIL. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar**: possibilidades. [2018?]. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: 1 jul. 2022.

CANEDO, D. "Cultura é o quê?". Reflexões sobre o conceito de cultura e a atuação dos poderes públicos. *In*: ENECULT: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 5., 2009, Salvador.

CAPELLA, Ana Claudia. **Formulação de Políticas Públicas**. Brasília: Enap, 2018. (Coleção Governo e Políticas Públicas). Disponível em: https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/3332/1/Livro_Formula%C3%A7%C3%A3o%20de%20pol%C3%ADticas%20p%C3%ABlicas.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 12, n. 1, p. 148-207, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-99362007000100012>. Acesso em: 10 fev. 2022.

CARVALHO, Angela Maria Grossi; AMÉRICO, Marcos Tuca. Inclusão e cidadania digital no Brasil: a (des)articulação das políticas públicas. **Redes.Com**, n. 9, p. 69-84, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/135513/ISSN2255-5919-2014-01-69-84.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 fev. 2022.

CASA DA CULTURA DIGITAL. São Paulo, 2011. Disponível em: https://m.facebook.com/Casa-da-Cultura-Digital-207295212649581/?ref=page_internal&mt_nav=0. Acesso em: 1 set. 2021.

CASTANHEIRA, Karol Natasha Lourenço; BRUMATTI, V. Sociedade Informacional: A representação do Sujeito nas Redes Sociais. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO: INTERCOM, 34., 2011, Recife.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação**: economia, sociedade e cultura. v. 1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2. ed. Tradução de Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. v. 1).

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Org.). **A Sociedade em Rede**: do conhecimento à ação política; Conferência. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005.

CETIC. **TIC kids online Brasil 2019**. São Paulo, 23 jun. 2020. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2019_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em: 14 mar. 2022.

CEZAR, K. G.; SUAIDEN, E. J. O impacto da sociedade da informação no processo de desenvolvimento. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 27, n. 3, 2017. DOI: 10.22478/ufpb.1809-4783.2017v27n3.34305. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/34305>. Acesso em: 01 jul. 2022.

CITINOVA. Fortaleza, 7 jul. 2013. Disponível em: https://www.facebook.com/FortalezaCitinova/?ref=page_internal. Acesso em: 15 fev. 2022.

CORCETTI, Elisabete. **Análise do *policy design* do Programa Mulheres Mil: caminhos da inclusão?** 2018. 217f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais, Viçosa, 2018. Disponível em: <https://www.locus.ufv.br/bitstream/123456789/25819/1/texto%20completo.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.

COSTA, Eliane. **Jangada Digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes**. Rio de Janeiro: Ed. Azougue, 2011.

COUTO, Edvaldo Souza *et al.* Da cultura de massa às interfaces na era digital. **Revista da FAGED**, Salvador, v. 14, p. 105-118, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/3216>. Acesso em: 20 mar. 2022.

CUCHE, Denys. **O Conceito de Cultura nas Ciências Sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2002.

CUNHA, Maria Alexandra Viegas Cortez da; MIRANDA, Paulo Roberto de Mello. O uso de TIC pelos governos: uma proposta de agenda de pesquisa a partir da produção acadêmica e da prática nacional. **Organ. Soc.**, Salvador, v. 20, n. 66, p. 543-566, set. 2013. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-92302013000300010&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 24 fev. 2022.

DAGNINO, Evelina. Sociedade Civil, participação e cidadania: do que estamos falando? *In*: MATO, Daniel (coord.). **Políticas de ciudadanía y sociedade civil em tiempos de globalización**. Caracas: FACES, Univerdad Central de Venezuela, 2004. p. 95-110.

FERREIRA, D. A. A. Tecnologia: fator determinante no advento da sociedade da informação? **Perspect. cienc. inf.**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 4-11, jan./jun. 2003.

FORNASIER, Matheus de Oliveira; SCARANTTI, Danielli Regina Internet no campo: direitos humanos e políticas públicas de inclusão digital. **Revista Extraprensa**, v. 10, n. 2, 2017.

FORTALEZA. **Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017: Biênio 2014-2015**. 2016. Disponível em: https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/4Avaliacao_PPA_2014-2017_2014-15.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. **Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017**: Biênio 2016-2017. 2018. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/Avaliacao-PPA-2014-2017_Bienio2016-17-FINAL2_Print.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. **Decreto nº 13.896**, de 23 de setembro de 2016. Fortaleza, 2016. Disponível em:
https://planejamento.fortaleza.ce.gov.br/images/Gestao/Regulamentos/DC-N-13896_2016_Regulamento-CITINOVA.pdf. Acesso em: 18 fev. 2022.

FORTALEZA. Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). **Organograma**. [2014]. Disponível em:
<https://planejamento.fortaleza.ce.gov.br/images/Gestao/Organogramas/citinova.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2022.

FORTALEZA. Lei Complementar nº 0182, de 19 de dezembro de 2014. Aprova o regulamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). **Diário Oficial do Município de Fortaleza**. Fortaleza, 2014.

FORTALEZA. **Mensagem à Câmara Municipal**: Abertura da Sessão Legislativa 2014. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/Mensagens/Mensagem_2014_rev.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. **Plano Plurianual 2010-2013**: Relatório de avaliação 2012. 2013. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/1Avaliacao_PPA_2010-2013_2012.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. **Plano Plurianual 2010-2013**: Relatório de avaliação 2013. 2014. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/2Avaliacao_PPA_2010-2013_2013_rev.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Plano Plurianual do município de Fortaleza. **Lei n.º 10.095**, de 27 de setembro de 2013. Suplemento do DOM ao N.º 15.136 PPA – 2017 MUNI. Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017. Biênio 2014-2015 MUNICÍPIO 2014 15.136, de 09/10 setembro, 2013.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017**: Biênio 2014-2015. 2016. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/4Avaliacao_PPA_2014-2017_2014-15.pdf. Acesso em: 20 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2015. Disponível em:
<https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGeraI>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2016. Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGera>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2017. Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGera>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2018. Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGera>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2019. Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGera>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2020. Disponível em: <https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGera>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Prefeitura Municipal de Fortaleza. **Prefeitura de Fortaleza inaugura Casa da Cultura Digital**. Fortaleza, 2015. Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/prefeitura-de-fortaleza-inaugura-casa-da-cultura-digital>. Acesso em: 1 set. 2021.

FORTALEZA. Prefeitura Municipal de Fortaleza. **Prefeitura inaugura Casa da Cultura Digital do Cuca Jangurussu**. Fortaleza, 2015. Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/prefeitura-inaugura-casa-da-cultura-digital-do-cuca-jangurussu>. Acesso em: 1 fev. 2022.

FORTALEZA. Prefeitura Municipal De Fortaleza. **Prefeitura inaugura Casa da Cultura Digital do Cuca Barra**. Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/prefeitura-inaugura-casa-da-cultura-digital-do-cuca-barra-do-ceara>. Acesso em: 1 jan. 2022.

FRAGOSO, Roberto. Senado aprova PEC que torna inclusão digital um direito fundamental. **Rádio Senado**, 2 jun. 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/06/02/senado-aprova-pec-que-torna-inclusao-digital-um-direito-fundamental>. Acesso em: 1 jul. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GAMBA, João Roberto Gorini. A importância social da tecnologia e o direito fundamental de acesso à internet: aprendizados a partir da pandemia de covid-19. **Revista Eletrônica Sapere Aude.**, São Paulo, n. único, p. 45-57, jan./dez. 2020. Disponível em: <http://revistaeletronicasapereaude.emnuvens.com.br/sapere/article/view/47/27>. Acesso em: 1 jul. 2022.

GOHN, M. da G. Jovens na política na atualidade: Uma nova cultura de participação. **Caderno CRH**, v. 31, n. 82, p. 117-133, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/s0103-49792018000100008>.

HOWLETT, Michael; MUKHERJEE, Ishani. Policy Design and Non-Design: Towards a Spectrum of Policy Formulation Types. **Politics and Governance**, v. 2, n. 2, p. 57-71, 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/200253816.pdf>. Acesso em: 7 jul. 2022.

HOWLETT, Michael; MUKHERJEE, Ishani; WOO, Jun Jie. From tools to toolkits in policy design studies: the new design orientation towards policy formulation research. **Policy & Politics**, v. 43, n. 2, p. 291-311, 2015. Disponível em: <https://www.sfu.ca/~howlett/documents/s9.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2022.

KNOP, Marcelo Ferreira Trezza. Exclusão digital, diferenças no acesso e uso de tecnologias de informação e comunicação: questões conceituais, metodológicas e empíricas. **Caderno Eletrônico de Ciências Sociais**, Juiz de Fora, v. 5, n. 2, p. 39-58, 2017.

KOHN, Karen; MORAIS, Cláudia Herte de. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO: INTERCOM, 30., 2007, Santos. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2022.

LASCOUTES, Pierre; LE GALES, Patrick. **Sociologia da ação pública**. Maceió: Editora da UFAL, 2012.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, Luciana Leite; AGUIAR, Rafael Barbosa de; LUI, Lizandro. Conectando problemas, soluções e expectativas: mapeando a literatura sobre análise do desenho de políticas públicas. **Revista Brasileira de Ciência Política**, n. 36, p. 1-41, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/4RKq5zQdghKvLck9PBzCCrw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 jun. 2022.

LIMA, Luciana Leite; D'ASCENZI, L. Governando com Políticas Públicas: análise do desenho das políticas de desenvolvimento em Belo Horizonte, Fortaleza e Porto Alegre. In: MARENCO, André; NOLL, Maria Izabel (Org.). **A política, as políticas e os controles**: como são governadas as cidades brasileiras. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2018. p. 117-140.

LIMA, Luciana Leite; D'ASCENZI, L.; AGUIAR, Rafael Barbosa de. Policy Design: uma Análise de Elementos do Desenho das Políticas de Desenvolvimento de 14 Capitais Estaduais Brasileiras. *In: ENCONTRO ABCP*, 12., 2020, João Pessoa. **Anais [...]**, 2020.

LIMA, Luciana Leite; PAPI, Luciana Pazini (org.). **Planejamento e políticas públicas**: intencionalidades, processos e resultados. Porto Alegre: Jacarta, 2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/212579/001115997.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 7 jul. 2022.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katalysis**, v. 10, p. 35-45, 2007.

LOPES, Cristiano Aguiar. Exclusão Digital e a Política de Inclusão Digital no Brasil – o que temos feito? **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación**, v. 9, n. 2, maio-ago. 2007. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/235/230>. Acesso em: 25 jun. 2022.

LOTTA, Gabriela (Org.). **Teorias e Análises sobre Implementação de Políticas Públicas no Brasil**. Brasília: Enap, 2019.

MAGALHÃES JUNIOR, A. G., SILVA NETA, M. L. Cultura Digital e Formação de Professores: reflexões acerca do ensinar e aprender *In: VASCONCELOS, José Gerardo (Org.). História e Memória da Educação no Ceará*. Fortaleza: UFC, 2013. v. 1. p. 199-209.

MANEVY, Alfredo. Entrevista: cultura digital.br. *In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio. Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2009. Disponível em: <https://www.procomum.org/wp-content/uploads/2018/01/cultura-digital-br.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2022.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. **Pesquisa social**: teoria, método e Criatividade. 25. ed. rev. atual. Petrópolis: Vozes, 2007. 108p.

MONTEIRO, Luís. **A internet como meio de comunicação**: Possibilidades e limitações. 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/62100555399949223325534481085941280573.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2022.

MOREIRA, G. D. C.; BARBALHO, A. A. Políticas de Tecnologias da Informação e da Comunicação e democracia no Ceará. **Inovação & Tecnologia Social**, [s. l.], v. 2, n. 3, p. 5-18, 2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/inovacaotecnologiasocial/article/view/3862>. Acesso em: 19 mar. 2022.

OLIVEIRA, A.; BAZI, R. Sociedade da Informação, transformação e inclusão social: a questão da produção de conteúdos. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 6, n. 1, p. 115-131, 2008. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/2015>. Acesso em: 10 fev. 2022.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Roteiro do Secretário-Geral para Cooperação Digital**. Disponível em: <https://www.un.org/en/content/digital-cooperation-roadmap/>. Acesso em: 24 jan. 2022.

PACCES, André Caetano. A inclusão digital como fator de desenvolvimento da sociedade da informação. **DIGE - Direito Internacional e Globalização Econômica**, São Paulo, v. 3, n. 3, p. 20-26, 2018. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/DIGE/article/view/38681/26257>. Acesso em: 10 fev. 2022.

PALFREY, John Gorham; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Tradução de Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PALOTTI, Pedro Lucas de Moura; FILGUEIRAS, Fernando de Barros; NASCIMENTO, Maricilene Isaira Baia do. Policy Design e Múltiplas Evidências: proposta analítica da dinâmica da política de transformação digital dos serviços públicos da administração pública federal brasileira. **Boletim de Análise Político-Institucional**, n. 24, p. 79-89, nov. 2020. Disponível em: http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/10367/1/bapi_24_art7.pdf. Acesso em: 1 jul. 2022.

PINHEIRO, Marta Macedo Kerr. Observatório da inclusão digital: Descrição e avaliação dos indicadores adotados nos programas governamentais de infoinclusão. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT5--008.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2022.

PRADO, Cláudio. Entrevista: cultura digital.br. *In*: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2009. p. 45-53. Disponível em: <https://www.procomum.org/wp-content/uploads/2018/01/cultura-digital-br.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2021.

RAGNEDDA, M.; RUIU, M. L. Exclusão digital: como é estar do lado errado da divisão digital. **RuMoRes**, [s. l.], v. 10, n. 20, p. 90-113, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.124298. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/124298>. Acesso em: 25 jun. 2022.

RAMOS, Leonardo César S. **A Sociedade Civil em Tempos de Globalização: Uma Perspectiva Neogramsciana**. 2005. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2005.

RIBEIRO, Luiz Cesar de Queiroz; MORAES, Demóstenes Andrade de. A Nova Razão da Favela: da cidadania ao empreendedorismo. **Observatório das Metrópoles**. 2022. Disponível em: <https://www.observatoriodasmetropoles.net.br/a-nova-razao-da-favela-da-cidadania-ao-empreendedorismo/#:~:text=O%20empreendedorismo%20%C3%A9%20agora%20e%20videnciado,as%20opress%C3%B5es%20e%20discrimina%C3%A7%C3%B5es%20hist%C3%B3ricas>. Acesso em: 24 nov. 2022.

ROCHA, M. P. C. A questão da cidadania na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 40-45, jan./abr. 2000.

RUA, Maria das Graças. **Políticas públicas**. Brasília: UAB, 2014. 130p.

RUBIM, A. A. C.; RUBIM, I. O. Políticas para culturas digitais no Brasil. **Políticas Culturais em Revista**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 213-236, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/pculturais/article/view/15128>. Acesso em: 3 mar. 2022.

SÁ, Dominichi Miranda de. Especial Covid-19: Os historiadores e a pandemia. **Fiocruz**, Brasil, 2020. Disponível em: <http://www.coc.fiocruz.br/index.php/pt/todas-as-noticias/1853-especial-covid-19-os-historiadores-e-a-pandemia.html#.YNPn5KhKjIV>. Acesso em: 25 jan. 2022.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, v. 10, n. 22, p. 23-32, 12 abr. 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

SANTOS, Antonio José Pereira; HETKOWSKI, Tânia Maria. Software Livre: Políticas Públicas de Inclusão Digital. In: HETKOWSKI, Tânia Maria (org.). **Políticas Públicas & Inclusão Digital**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 10. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003. 174 p.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial, 2009. Disponível em: <https://www.procomum.org/wp-content/uploads/2018/01/cultura-digital-br.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2022.

SCHMIDT, Sarah Costa. **Casa da Cultura Digital: reflexões e ideias que circulam entre trabalho, cultura e ideologia**. 2015. 100 p. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270839>. Acesso em: 10 mar. 2022.

SCHNEIDER, Anne; INGRAM, Helen. **Policy Design for Democracy**. Lawrence: University of Kansas Press, 1997.

SCHNEIDER, Henrique Nou; SANTOS, Jacques Fernandes; SANTOS, Vinicius Silva. Cultura Juvenil, Dependência Digital e Contingência. **Revista Científica do**

UniRios, n. 23, 2020. Disponível em:

https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2020/23/cultura_juvenil_dependencia_digital_e_contigencia.pdf. Acesso em: 31 mar. 2022.

SECCHI, Leonardo. **Análise de políticas públicas**: diagnóstico de problemas, recomendação de soluções. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

SECCHI, Leonardo. **Políticas públicas**: conceitos, esquemas de análise, casos práticos. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

SECCHI, Leonardo. **Políticas públicas**: conceitos, esquemas de análise, casos práticos. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SERAFIM, Rose. Alunos da UFC ajudam pessoas a acessar cadastro digital para a vacina contra a Covid-19. **Eco Nordeste**, 15 jun. 2021. Disponível em: <https://agenciaeconordeste.com.br/alunos-da-ufc-ajudam-pessoas-a-acessar-cadastro-digital-para-a-vacina-contr-a-covid-19/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SILVA, Suelen de Aguiar. **Comunicação Comunitária e participação popular no Projeto Casa Brasil**. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2013.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. A Noção de Exclusão Digital diante das Exigências de uma Cibercidadania. In: HETKOWSKI, Tânia Maria (org.). **Políticas Públicas & Inclusão Digital**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SORJ, Bernardo. **Brasil@povo.com**: a luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SORJ, Bernardo; GUEDES, Luís Eduardo. Exclusão digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. **Novos estudos CEBRAP**, n. 72. p. 101-117, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-33002005000200006>. Acesso em: 22 jan. 2022.

SOUSA, Williane Marques de. Exclusão digital gera exclusão social e econômica. **Unieducar**, 9 jun. 2021. Disponível em: <https://unieducar.org.br/blog/exclusao-digital-gera-exclusao-social-e-economica>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SOUZA, Celina. Políticas públicas: uma revisão da literatura. **Sociologias**, v. 8, n. 16, p. 20-45, jul./dez. 2006.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. Disponível em: http://www.institoinformatica.pt/servicos/informacao-e-documentacao/biblioteca-digital/gestao-eorganizacao/BRASIL_livroverdeSI.pdf. Acesso em: 15 mar. 2022.

TATAGIBA, Luciana; ABERS, Rebecca; SILVA, Marcelo Kunrath. Movimentos sociais e políticas públicas: ideias e experiências na construção de modelos alternativos. In: PIRES, Roberto; LOTTA, Gabriela; OLIVEIRA, Vanessa Elias de

(Org.). **Burocracia e políticas públicas no Brasil**: interseções analíticas. Brasília: Ipea, 2018. p. 105-138. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/8601/1/Movimentos.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2022.

THEBALDI, Bruno. A cultura na visão de Zigmunt Bauman. **Revista Eco-Pós (Online)**, v. 18, p. 230-233, 2015.

UNICEF. **UNICEF alerta**: garantir acesso livre à internet para famílias e crianças vulneráveis é essencial na resposta à Covid-19. 12 maio 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/unicef-alerta-essencial-garantir-acesso-livre-a-internet-para-familias-e-criancas-vulneraveis>. Acesso em: 15 fev. 2022.

VASCONCELOS FILHO, José; UCHÔA, Anderson; BRASIL, Daniel; CARATTI, Ricardo; CARNEIRO, Flávio; LIMA, Cláudio. Fortaleza Digital: Criação da infraestrutura de integração de dados em um modelo de Smart City Bottom-Up na Cidade de Fortaleza. *In*: WORKSHOP BRASILEIRO DE CIDADES INTELIGENTES (WBCI), 2., 2019, Belém. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/wbci.2019.6746>. Acesso em: 10 jan. 2022.

WEISS, Marcos César. Sociedade sensoriada: a sociedade da transformação digital. Cidade e ambiente. **Estud. av.**, v. 33, n. 95, jan-abr. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/jPn3NkF6dYx8b56V8snsnQf/?lang=pt>. Acesso em: 15 fev. 2022.

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, ago. 2000. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200009&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 30 fev. 2022.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS – GESTORAS DA CASA DA CULTURA DIGITAL DE FORTALEZA

ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA
NOME: _____ IDADE: _____ SEXO _____ FORMAÇÃO _____ TEMPO NA CASA _____ FUNÇÃO ATUAL _____ FUNÇÃO/LOCAL DE TRABALHO ANTERIOR _____ POR QUE ACHA QUE FOI CONVIDADA A ASSUMIR A FUNÇÃO ATUAL? _____
1- Todo programa, projeto ou política pública nasce para resolver ou amenizar um problema público. Para você, qual o problema que a Casa da Cultura Digital se propõe a resolver? 2- Qual é o grande objetivo da Casa da Cultura Digital? Esse objetivo já mudou desde a criação da Casa? (Quando? Por quê?) 3- No projeto, e para a equipe da Casa, o que se entende por inclusão digital? E cidadania digital? 4- Quais as atividades desenvolvidas na Casa? Como trata grupos distintos? 5- Para quem este projeto está sendo desenvolvido? Qual o perfil do beneficiário? 6- Como o público alvo influenciou na escolha das atividades? 7- Quais os resultados esperados com as atividades da Casa? E que resultados vocês têm atingido? 8- Qual(ais) a(as) principal(ais) contribuição(ões) do projeto Casa da Cultura Digital para a população de Fortaleza? 9- Você considera os objetivos da Casa coerentes com as atividades desenvolvidas? Mudaria algo? 10- No projeto, e para a equipe da Casa, o que se entende por Cultura Digital? E Inovação? 11- Existiram atividades durante o período de isolamento social rígido? De que maneira puderam ser desenvolvidas? Houve acompanhamento àqueles que não tinham acesso aos meios digitais? 12- Porque a CITINOVA é a responsável por este projeto? Existem projetos ou atividades realizadas com outras secretarias?

Fonte: Elaborado pela autora.

ANEXO A – LEI DE CRIAÇÃO CITINOVA

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 19 DE DEZEMBRO DE 2014

SEXTA-FEIRA - PÁGINA 29

CAPÍTULO II DA ESTRUTURA

Art. 5º - A estrutura interna da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI) é a seguinte: I. Órgãos de Direção Superior: 1. Presidência; 2. Vice-Presidência; II. Órgãos de Assessoramento: 1. Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional; 2. Assessoria Técnica; 3. Procuradoria Jurídica; III. Órgãos de Execução Programática: 1. Diretoria de Proteção Integral; 1.1. Gerência de Proteção Integral à Família, à Criança e ao Adolescente; 1.2. Gerência de Proteção à Primeira Infância; 1.3. Gerência de Proteção dos Direitos e Garantias; IV. Órgãos de Execução Instrumental: 1. Diretoria Administrativo-Financeira; 1.1. Gerência Administrativa; 1.2. Gerência Financeira; 1.3. Gerência de Pessoas; 1.4. Gerência de Tecnologia da Informação. Parágrafo único. O Regimento Interno da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI) será aprovado por Decreto do Chefe do Poder Executivo, no prazo de 180 (cento e oitenta) dias a contar da publicação desta Lei Complementar e, sem prejuízo do nela disposto, estabelecerá as competências das unidades de que trata este artigo.

CAPÍTULO III DO PATRIMÔNIO E DAS RECEITAS

Art. 6º - Constituem patrimônio da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI) os bens e direitos de sua propriedade e os que lhe forem conferidos ou que venha a adquirir ou incorporar, bem como os bens móveis e imóveis doados pelo Município de Fortaleza para sua instalação e funcionamento. Art. 7º - Constituem receitas da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI), entre outras fontes de recursos: I — dotações orçamentárias atribuídas pelo Município de Fortaleza em seus orçamentos, bem como créditos adicionais; II — contribuições, subvenções e auxílios da União, do Estado, do Município e de suas respectivas autarquias, empresas públicas, sociedades de economia mista ou fundações; III — recursos oriundos de convênios e contratos celebrados com instituições públicas e privadas, observadas as obrigações contidas nos respectivos instrumentos; IV — recursos oriundos de doações de pessoas físicas ou jurídicas e de organismos privados, nacionais ou internacionais; V — rendimentos de qualquer natureza auferidos como remuneração de aplicação financeira; VI — outros recursos que, por sua natureza, possam ser destinados à FUNCI.

CAPÍTULO IV DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º - Os cargos de provimento em comissão da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI) passam a ser os relacionados no Anexo Único desta Lei Complementar, nos quantitativos e simbologias ali previstas. Parágrafo único. Ficam extintos os cargos de provimento em comissão criados para integrar a estrutura administrativa da Fundação da Criança e da Família Cidadã (FUNCI) não previstos nesta Lei Complementar. Art. 9º - Fica o Poder Executivo autorizado a abrir créditos adicionais ao orçamento anual, suplementares e especiais, até o limite dos saldos de dotação orçamentária na data da publicação desta Lei Complementar, com recursos do Tesouro e de outras fontes, em função da reestruturação promovida por esta Lei Complementar. Art. 10º - O Poder Executivo encaminhará à Câmara Municipal Projeto de Lei estabelecendo o quadro próprio de pessoal da FUNCI. Art. 11º - Esta Lei Complementar entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. PAÇO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA, em 19 de dezembro de 2014. **Roberto Cláudio Rodrigues Bezerra - PREFEITO MUNICIPAL DE FORTALEZA.**

ANEXO ÚNICO
A QUE SE REFERE O ART. 8º DA LEI COMPLEMENTAR
Nº 0180/2014
QUADRO ADEQUADO AOS PADRÕES DA ESTRUTURA –
SEPOG

UNIDADE ORGÂNICA	CARGO	QUANT.	SIMBOLOGIA
Presidência	Presidente	01	S-2
	Secretário do Presidente	01	DNS-3
	Assistente Técnico-Administrativo III	01	DAS-2
Vice Presidência	Vice-Presidente	01	DG-1
Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional	Coordenador	01	DNS-1
	Articulador	01	DNS-3
Assessoria Técnica	Coordenador	01	DNS-1
	Articulador	01	DNS-3
Procuradoria Jurídica	Procurador Jurídico	01	DNS-1
	Articulador	01	DNS-3
Diretoria de Proteção Integral	Diretor	01	DNS-1
	Gerente	03	DNS-2
	Articulador	03	DNS-3
	Assistente Técnico-Administrativo II	03	DAS-1
	Diretor	01	DNS-1
Diretoria Administrativo-Financeira	Gerente	04	DNS-2
	Articulador	03	DNS-3
	Assistente Técnico-Administrativo II	03	DAS-1
TOTAL		31	

*** **

LEI COMPLEMENTAR Nº 0181, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2014.

Dispõe sobre a concessão de deslocamento vertical na matriz salarial hierárquica dos servidores ocupantes dos cargos de Agente de Defesa Civil e Agente de Segurança Institucional, na forma que indica.

FAÇO SABER QUE A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVOU E EU SANCIONO A SEGUINTE LEI COMPLEMENTAR: Art. 1º - Fica assegurado um deslocamento vertical na respectiva matriz salarial hierárquica, passando da referência em que se encontram para a imediatamente superior, em 1º de julho de 2014, aos servidores ocupantes do cargo de Agente de Defesa Civil ou Agente de Segurança Institucional que tenham preenchido os critérios de promoção por capacitação, sem, contudo, terem percebido a respectiva vantagem financeira por já terem atingido o nível de capacitação IV das matrizes salariais hierárquicas 02 e 03 do Plano de Cargos, Carreiras e Salários dos servidores da Guarda Municipal e Defesa Civil de Fortaleza, instituído pela Lei Complementar n. 038/2007. Parágrafo Único - O disposto no caput só se aplica aos servidores que se encontram no nível de capacitação IV e que preencheram todos os requisitos necessários à concessão da segunda promoção por capacitação, na forma da Portaria n. 033/2014, do Secretário Municipal de Planejamento, Orçamento e Gestão. Art. 2º - As despesas decorrentes desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias da Guarda Municipal de Fortaleza e da Secretaria Municipal da Segurança Cidadã (SESEC), suplementadas se necessário. Art. 3º - Esta Lei Complementar entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos financeiros a partir de 1º de julho de 2014, ficando revogadas as disposições em contrário. PAÇO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA, em 19 de dezembro de 2014. **Roberto Cláudio Rodrigues Bezerra - PREFEITO MUNICIPAL DE FORTALEZA.**

*** **

LEI COMPLEMENTAR Nº 0182, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2014.

Dispõe sobre a criação da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) e dá outras providências.

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 19 DE DEZEMBRO DE 2014

SEXTA-FEIRA - PÁGINA 30

FAÇO SABER QUE A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVOU E EU SANCIONO A SEGUINTE LEI COMPLEMENTAR: Art. 1º - Fica criada a Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), Fundação Pública dotada de personalidade jurídica de direito público, vinculada ao Gabinete do Prefeito. Art. 2º - A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) é uma entidade sem fins lucrativos, com sede e foro no Município de Fortaleza, personalidade jurídica de direito público, patrimônio próprio e autonomia administrativa e financeira.

CAPÍTULO I DOS OBJETIVOS

Art. 3º - A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) tem como objetivo estabelecer, promover e executar a Política de Inovação e Desenvolvimento Tecnológico do Município de Fortaleza, por meio da efetiva interação entre a Administração Pública Municipal, universidades, centros de pesquisa e a iniciativa privada, objetivando a aplicação de inovações e de conhecimentos científicos e tecnológicos para o desenvolvimento de Fortaleza.

CAPÍTULO II DAS COMPETÊNCIAS

Art. 4º - Compete à Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA): I — promover a utilização da ciência e da tecnologia no melhoramento das condições da vida urbana e na solução dos problemas da cidade; II — propor o aprimoramento ou introdução no aparelho institucional do Município de instrumentos legais destinados a estimular e prover condições favoráveis à inovação e ao empreendedorismo criativo; III — conceber e criar no cenário urbano concentração de meios e estímulos de modo a construir ambientes favoráveis ao florescimento da criatividade e da inovação, tais como Parques Tecnológicos e Distritos Criativos; IV — buscar e estabelecer parcerias e acordos de cooperação com as Instituições Técnicas e de Pesquisa e Ensino Superior sediadas em Fortaleza, assim como prover condições para a instalação e funcionamento de Institutos Tecnológicos na cidade; V — articular-se com os setores empresariais sediados no Município e com as fontes de produção de ciência, tecnologia e mão-de-obra altamente qualificada, de forma a aumentar-lhes a produtividade e a competitividade e promover a inovação em Fortaleza; VI — estimular e promover a difusão da ciência, da tecnologia, da inovação e da cultura digital; VII — promover, apoiar e/ou patrocinar, de forma autônoma ou em parceria com outros agentes e instituições financiadoras da ciência, estudos e projetos de pesquisa direcionados ao desenvolvimento da cidade; VIII — apoiar o desenvolvimento de pesquisas científicas e desenvolvimento tecnológico, aplicados à cidade, podendo conceder bolsas de estudo/pesquisa; IX — identificar, buscar e captar recursos e mecanismos de fomento para o desenvolvimento tecnológico do Município de Fortaleza; X — firmar, para consecução de seus objetivos, convênios e contratos com instituições públicas e privadas, além de articular-se com universidades e demais órgãos de pesquisa nacionais ou internacionais, de forma a contribuir para a geração de riquezas para o município.

CAPÍTULO III DA ESTRUTURA

Art. 5º - A estrutura interna da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) é a seguinte: I. Direção Superior: 1. Presidência; 2. Vice-Presidência; II. Órgãos de Assessoramento: 1. Assessoria Especial; 2. Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional; 3. Assessoria Técnica; 4. Procuradoria Jurídica; III. Órgãos de Execução Programática: 1. Diretoria de Ciência da Cidade; 1.1. Gerência de Popularização da Ciência; 1.2. Gerência de Pesquisa e Desenvolvimento; 2. Diretoria de Inovação e Economia da Criatividade; 2.1. Gerência de Inovação

Pública e Social; 2.2. Gerência de Inovação Empresarial; 3. Diretoria de Cidadania e Cultura Digital; 3.1. Gerência de Cidadania Digital; 3.2. Gerência de Cultura Digital; IV. Órgãos de Execução Instrumental: 1. Diretoria Administrativa e Financeira; 1.1. Gerência Administrativa; 1.2. Gerência Contábil e Financeira; 1.3. Gerência de Gestão de Pessoas; 1.4. Gerência de Tecnologia da Informação e Comunicação. Parágrafo único. O Estatuto da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) será aprovado por Decreto do Chefe do Poder Executivo, no prazo de 90 (noventa) dias a contar da publicação desta Lei Complementar e, sem prejuízo do nela disposto, estabelecerá as atribuições, funcionamento e competências das unidades de que trata este artigo.

CAPÍTULO IV DO PATRIMÔNIO E DAS RECEITAS

Art. 6º - Constituem patrimônio da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) os bens e direitos de sua propriedade e os que lhe forem conferidos ou que venha a adquirir ou incorporar, bem como os bens móveis e imóveis doados pelo Município de Fortaleza para sua instalação e funcionamento. Art. 7º - São receitas da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA): I — os recursos que lhe forem transferidos em decorrência de dotações consignadas no orçamento de Fortaleza, créditos especiais, créditos adicionais, transferências e reparações que lhes forem conferidos; II — recursos provenientes de convênios, acordos de cooperação ou contratos celebrados com entidades, organismos ou empresas nacionais ou internacionais; III — doações, legados, subvenções e outros recursos que lhe forem destinados; IV — rendimentos de qualquer natureza, auferidos como remuneração de aplicação financeira; V — outros recursos que, por sua natureza, possam ser destinados à CITINOVA.

CAPÍTULO V DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º - Ficam criados na estrutura administrativa da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) os cargos em comissão constantes do Anexo Único, nos quantitativos e com as simbologias ali previstas. Art. 9º - O Chefe do Poder Executivo fica autorizado a abrir, ao vigente orçamento do Município, créditos adicionais ao orçamento anual, suplementares e especiais até o limite dos saldos de dotações orçamentárias até a data da publicação desta Lei. Art. 10º - As metas de resultados fiscais previstas no Anexo de Metas Fiscais que integra a vigente Lei de Diretrizes Orçamentárias não serão afetadas com a criação da despesa obrigatória de caráter continuado, decorrente da criação da Fundação, devendo seus efeitos financeiros, no corrente exercício e nos 2 (dois) exercícios subsequentes, serem compensados pela redução permanente de despesa vinculada ao Gabinete do Prefeito, através da extinção da Coordenadoria de Ciência, Tecnologia e Inovação. Art. 11º - Esta Lei Complementar entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. PAÇO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA, em 19 de dezembro de 2014. **Roberto Cláudio Rodrigues Bezerra - PREFEITO MUNICIPAL DE FORTALEZA.**

ANEXO ÚNICO,

A QUE SE REFERE O ARTIGO 8º DA LEI COMPLEMENTAR
Nº 0182/2014

ESTRUTURA	CARGOS	SÍMBOLO	QUANTIDADE
Presidência	Presidente	S-1	01
	Vice-presidente	DG-1	01
	Secretário Executivo da Presidência	DNS-2	01
Assessoria Especial	Assessor Especial I	DG-1	01
Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional	Articulador	DNS-3	01
	Assessor Especial II	DNS-1	01
	Assessor de Comunicação	DNS-1	01

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 19 DE DEZEMBRO DE 2014

SEXTA-FEIRA - PÁGINA 31

Assessoria Técnica	Assessor Especial II	DNS-1	01
	Articulador	DNS-3	01
Procuradoria Jurídica	Procurador Jurídico	DNS-1	01
	Articulador	DNS-3	01
Diretoria de Ciência da Cidade	Diretor	DNS-1	01
Gerência de Popularização da Ciência	Gerente	DNS-2	01
Gerência de Pesquisa e Desenvolvimento	Gerente	DNS-2	01
Diretoria de Inovação e Economia da Criatividade	Diretor	DNS-1	01
Gerência de Inovação Pública e Social	Gerente	DNS-2	01
Gerência de Inovação Empresarial	Gerente	DNS-2	01
Diretoria de Cidadania e Cultura Digital	Diretor	DNS-1	01
Gerência de Cidadania Digital	Gerente	DNS-2	01
Gerência de Cultura Digital	Gerente	DNS-2	01
Diretoria Administrativo-Financeira	Diretor	DNS-1	01
	Gerente	DNS-2	01
Gerência Administrativa	Auxiliar administrativo	DAS-3	02
Gerência Contábil e Financeira	Gerente	DNS-2	01
Gerência de Gestão de Pessoas	Gerente	DNS-2	01
Gerência de Tecnologia da Informação e Comunicação	Gerente	DNS-2	01
TOTAL			27

LEI COMPLEMENTAR Nº 0183, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2014.

Autoriza ao Poder Executivo instituir a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) e dá outras providências.

FAÇO SABER QUE A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVOU E EU SANCIONO A SEGUINTE LEI COMPLEMENTAR: Art. 1º - Fica o Poder Executivo autorizado a instituir a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF), fundação pública dotada de personalidade jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, de interesse coletivo, de utilidade pública e beneficência social, com autonomia gerencial, patrimonial, orçamentária e financeira, sujeita ao regime jurídico próprio das entidades privadas, observadas as regras nesta Lei Complementar. § 1º - A Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) terá sede e foro na cidade de Fortaleza, capital do Estado do Ceará, e seu prazo de duração será indeterminado, e será vinculada à Secretaria Municipal do Desenvolvimento Econômico (SDE). § 2º - A Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) adquirirá personalidade jurídica com a inscrição dos seus atos constitutivos no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, regendo-se, no que couber, pelas disposições do Código Civil Brasileiro, por esta Lei, por seu Estatuto, pelas Resoluções do seu Conselho Curador e demais leis correlatas. § 3º - O estatuto da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) será aprovado por Decreto do Chefe do Poder Executivo.

CAPÍTULO I DA FINALIDADE

Art. 2º - A Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) tem por finalidade fomentar, apoiar e executar ações da política de desenvolvimento econômico do Município de Fortaleza.

CAPÍTULO II DO PATRIMÔNIO E DAS RECEITAS

Art. 3º - O patrimônio da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) será constituído pelos bens móveis e imóveis que os adquirir, os que lhe forem transferidos ou doados pelo Município de Fortaleza, ou

por outras pessoas jurídicas de direito público ou privado e por pessoas físicas. Art. 4º - São receitas da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF): I — dotação especial conferida pelo Município de Fortaleza, para fins de investimentos e custeio operacional, na fase de implantação da Fundação; II — os valores repassados pela União, Estados e Municípios ou pessoas jurídicas de direito público; III — as contribuições de pessoas jurídicas de direito privado e de pessoas físicas, mediante doações, legados, subvenções e outros recursos que lhe forem destinados; IV — recursos provenientes de convênios, acordos de cooperação ou contratos celebrados com entidades, organismos ou empresas nacionais ou internacionais; V — rendimentos de qualquer natureza, auferidos como remuneração de aplicação financeira; VI — recursos provenientes da ocupação onerosa de imóveis do Município que estejam sob a administração da Fundação; VII — outros recursos que, por sua natureza, possam ser destinados à Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF). Art. 5º - Fica vedada à Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) a distribuição de lucros, dividendos ou quaisquer vantagens a dirigentes, mantenedores, instituidores, empregando toda a sua renda no cumprimento das suas finalidades estatutárias.

CAPÍTULO III DAS COMPETÊNCIAS

Art. 6º - Compete à Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF): I — promover estudos e pesquisas voltados ao desenvolvimento econômico do Município; II — monitorar a evolução dos setores produtivos existentes no Município; III — apoiar ações que facilitem a ampliação da comercialização e divulgação dos produtos e serviços nas diferentes cadeias produtivas que compõem a atividade econômica do Município; IV — manter relacionamento interinstitucional com entidades que atuam nas áreas de sua competência; V — apoiar programas, projetos e ações voltados para a atração de investimentos para o Município; VI — fomentar a política de desenvolvimento de polos tecnológicos, parques tecnológicos e ambientes de inovação do Município de Fortaleza; VII — implantar, gerir, explorar e administrar polos tecnológicos, parques tecnológicos e outros ambientes de inovação no âmbito do Município de Fortaleza; VIII — promover a competitividade e capacitação empresarial, com vista ao incremento da geração de riqueza no Município; IX — estimular o surgimento, o desenvolvimento, a competitividade e o aumento da produtividade de empresas cujas atividades estejam fundadas no conhecimento e na inovação; X — promover e incentivar o desenvolvimento de centros de pesquisa, incubadoras de empresas e de instituições de apoio à pesquisa e desenvolvimento; XI — promover e incentivar o desenvolvimento de empresas de base tecnológica e de empresas incubadas de base científica, tecnológica e/ou industrial; XII — auxiliar na implementação das políticas de desenvolvimento econômico dos setores econômicos, no tocante à realização e divulgação de estudos e oportunidades de investimento e assessoramento a empreendedores. XIII — firmar, para consecução de seus objetivos, convênios e contratos com instituições públicas e privadas; XIV — apoiar a realização de seminários, congressos, reuniões, simpósios, treinamentos, cursos e eventos necessários à promoção do desenvolvimento econômico do Município; XV — administrar os imóveis de propriedade do Município de Fortaleza, ocupados ou não, que encontram-se disponibilizados para serem utilizados como ferramenta de promoção ao desenvolvimento econômico do Município.

CAPÍTULO IV DA ESTRUTURA

Art. 7º - A Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Econômico de Fortaleza (FADEF) terá os seguintes órgãos de direção superior, fiscalização e administração, respectivamente: I — Conselho Curador; II — Conselho Fiscal; III — Diretoria Executiva. Art. 8º - O Estatuto da Fundação de Apoio

ANEXO B – DECRETO DE REGULAMENTAÇÃO – CITINOVA



FORTALEZA

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

ANO LXII

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

Nº 15.868

PODER EXECUTIVO

GABINETE DO PREFEITO

DECRETO Nº 13.896, DE 23 DE SETEMBRO DE 2016

Aprova o regulamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA).

O PREFEITO MUNICIPAL DE FORTALEZA, no uso das atribuições que lhe confere o art. 83, inciso VI, da Lei Orgânica do Município de Fortaleza, e CONSIDERANDO o que dispõe a Lei Complementar nº 176, de 19 de dezembro de 2014. CONSIDERANDO o que dispõe a Lei Complementar nº 182, de 19 de dezembro de 2014. DECRETA: Art. 1º - Fica aprovado, na forma do Anexo I deste Decreto, o Regulamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). Art. 2º - O organograma representativo da estrutura organizacional da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) é o constante do Anexo II deste Decreto. Art. 3º - Este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação. Art. 4º - Revogam-se as disposições em contrário. PAÇO DA PREFEITURA MUNICIPAL, em 23 de setembro de 2016. Roberto Cláudio Rodrigues Bezerra - PREFEITO DE FORTALEZA. Philippe Theophilo Nottingham - SECRETÁRIO MUNICIPAL DO PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO. João José Vasco Furtado - PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA.

ANEXO I

A QUE SE REFERE O ART. 1º DO DECRETO Nº 13.896, DE 23 DE 09 DE 2016.

REGULAMENTO DA FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA (CITINOVA)
TÍTULO I

DA FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA (CITINOVA)

CAPÍTULO I DA CARACTERIZAÇÃO

Art. 1º - A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), criada pela Lei Complementar nº 182, de 19 de dezembro de 2014, constitui órgão da Administração Indireta Municipal, regendo-se por este regulamento, pelas normas internas e a legislação pertinente em vigor.

CAPÍTULO II DA COMPETÊNCIA

Art. 2º - A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) tem como finalidade estabelecer, promover e executar a Política de Inovação e Desenvolvimento tecnológico do Município de Fortaleza, por meio da efetiva interação entre a administração Pública Municipal, uni-

versidades, centros de pesquisa e a Iniciativa Privada, objetivando aplicação de inovações e de conhecimentos científicos e tecnológicos para o desenvolvimento de Fortaleza competindo-lhe: I - promover a utilização da ciência e da tecnologia no melhoramento das condições da vida urbana e na solução dos problemas da cidade; II - propor o aprimoramento ou introdução no aparelho institucional do Município de instrumentos legais destinados a estimular e prover condições favoráveis à inovação e ao empreendedorismo criativo; III - conceber e criar no cenário urbano concentração de meios e estímulos de modo a construir ambientes favoráveis ao florescimento da criatividade e da inovação, tais como Parques Tecnológicos e Distritos Criativos; IV - buscar e estabelecer parcerias e acordos de cooperação com as Instituições Técnicas e de Pesquisa e Ensino Superior sediadas em Fortaleza, assim como prover condições para a instalação e funcionamento de Institutos Tecnológicos na cidade; V - articular-se com os setores empresariais sediados no Município e com as fontes de produção de ciência, tecnologia e mão-de-obra altamente qualificada, de forma a aumentar-lhes a produtividade e a competitividade e promover a inovação em Fortaleza; VI - estimular e promover a difusão da ciência, da tecnologia, da inovação e da cultura digital; VII - promover, apoiar e/ou patrocinar, de forma autônoma ou em parceria com outros agentes e instituições financiadoras da ciência, estudos e projetos de pesquisa direcionados ao desenvolvimento da cidade; VIII - apoiar o desenvolvimento de pesquisas científicas e desenvolvimento tecnológico, aplicados à cidade, podendo conceder bolsas de estudo/pesquisa; IX - identificar, buscar e captar recursos e mecanismos de fomento para o desenvolvimento tecnológico do Município de Fortaleza; X - firmar, para consecução de seus objetivos, convênios e contratos com instituições públicas e privadas, além de articular-se com universidades e demais órgãos de pesquisa nacionais ou internacionais, de forma a contribuir para a geração de riquezas para o Município; XI - desempenhar outras atividades necessárias ao cumprimento de suas finalidades, bem como outras que lhe forem delegadas.

TÍTULO II DA ORGANIZAÇÃO

CAPÍTULO ÚNICO DA ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Art. 3º - A estrutura organizacional básica e setorial da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) é a seguinte:

I - DIREÇÃO SUPERIOR:

Presidência da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza

Vice-Presidência da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza

II - ÓRGÃOS DE ASSESSORAMENTO:

1. Assessoria Especial
2. Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional
3. Assessoria Técnica
4. Procuradoria Jurídica

III - ÓRGÃOS DE EXECUÇÃO PROGRAMÁTICA

5. Diretoria de Ciência da Cidade
 - 5.1. Gerência de Popularização da Ciência
 - 5.2. Gerência de Pesquisa e Desenvolvimento

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 2

			
ROBERTO CLÁUDIO RODRIGUES BEZERRA Prefeito de Fortaleza			
GAUDÊNCIO GONÇALVES DE LUCENA Vice-Prefeito de Fortaleza			
SECRETARIADO			
FRANCISCO JOSÉ QUEIROZ MAIA FILHO Secretário Chefe de Gabinete do Prefeito JÚLIO RAMON SOARES OLIVEIRA Secretário Municipal de Governo JOSÉ LEITE JUCÁ FILHO Procurador Geral do Município VICENTE FERRER AUGUSTO GONÇALVES Secretário Chefe da Controladoria e Ouvidoria Geral do Município FRANCISCO JOSÉ VERAS DE ALBUQUERQUE Secretário Municipal da Segurança Cidadã JURANDIR GURGEL GONDIM FILHO Secretário Municipal das Finanças PHILIPPE THEOPHIL O NOTTINGHAM Secretário Municipal do Planejamento, Orçamento e Gestão JAIME CAVALCANTE DE A. FILHO Secretário Municipal da Educação M^º DO PERPETUO SOCORRO MARTINS BRECKENFELD Secretária Municipal da Saúde	SAMUEL ANTÔNIO SILVA DIAS Secretário Municipal da Infraestrutura LUIZ ALBERTO ARAGÃO SABÓIA Secretário Municipal da Conservação e Serviços Públicos MÁRCIO EDUARDO E LIMA LOPES Secretário Municipal de Esporte e Lazer ROBINSON PASSOS DE CASTRO E SILVA Secretário Municipal de Desenvolvimento Econômico M^ª ÁGUEDA PONTES CAMINHA MUNIZ Secretária Municipal de Urbanismo e Meio Ambiente ERICK BENEVIDES DE VASCONCELOS Secretário Municipal do Turismo CLÁUDIO RICARDO GOMES DE LIMA Secretário Municipal do Trabalho, Desenvolvimento Social e Combate à Fome KARLO MEIRELES KARDOSO Secretário Municipal da Cidadania e Direitos Humanos	ANTONIO GILVAN SILVA PAMA Secretária Municipal de Desenvolvimento Habitacional FRANCISCO GERALDO DE MAGELA LIMA FILHO Secretário Municipal da Cultura FRANCISCO SALES DE OLIVEIRA Secretário da Regional I CLÁUDIO NELSON ARAÚJO BRANDÃO Secretário da Regional II ALEXANDRINO MALVEIRA DIOGENES Secretário da Regional III FRANCISCO WELLINGTON S. VITORINO Secretário da Regional IV RAIMUNDO WALNEY DE ALENCAR CASTRO Secretário da Regional V RENATO CÉSAR PEREIRA LIMA Secretário da Regional VI RICARDO PEREIRA SALES Secretário da Regional do Centro	SECRETARIA MUNICIPAL DE GOVERNO SEGOV COORDENADORIA DE ATOS E PUBLICAÇÕES OFICIAIS RUA SÃO JOSÉ Nº 01 - CENTRO FONE/FAX: (0XX85) 3105.1002 FORTALEZA-CEARA - CEP: 60.060-170 IMPRESA OFICIAL DO MUNICÍPIO AV. JOÃO PESSOA, 4180 - DAMAS FONE: (0XX85) 3452.1746 FONE/FAX: (0XX85) 3101.5320 FORTALEZA - CEARÁ CEP: 60.425-680

6. Diretoria de Inovação e Economia da Criatividade
 - 6.1. Gerência de Inovação Pública e Social
 - 6.2. Gerência de Inovação Empresarial
7. Diretoria de Cidadania e Cultura Digital
 - 7.1. Gerência de Cidadania Digital
 - 7.2. Gerência de Cultura Digital
- IV - ORGÃOS DE EXECUÇÃO INSTRUMENTAL
 8. Diretoria Administrativa e Financeira
 - 8.1. Gerência Administrativa
 - 8.2. Gerência Contábil e Financeira
 - 8.3. Gerência de Gestão de Pessoas
 - 8.4. Gerência de Tecnologia da Informação e Comunicação
 - 8.5.

TÍTULO III DA DIREÇÃO SUPERIOR

CAPÍTULO I DA PRESIDÊNCIA

Art. 4º - Constituem atribuições básicas do Presidente da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (PRESI), além das previstas na Lei Orgânica do Município: I - promover a administração geral da CITINOVA no sentido de planejar, organizar, coordenar e supervisionar os trabalhos da fundação, em estreita observância às disposições normativas da Administração Pública Municipal; II - exercer a ação política e institucional da CITINOVA, promovendo contatos e relações com autoridades e organizações de diferentes níveis governamentais; III - assessorar o Prefeito e colaborar com outros gestores do Poder Executivo Municipal em assuntos de competência da CITINOVA; IV - articular-se com os diversos órgãos municipais, visando ampliar e otimizar recursos e benefícios para a população; V - participar das reuniões do Secretariado com Órgãos Colegiados Superiores, quando convocado; VI - promover reuniões de direção entre os diferentes escalões hierárquicos da CITINOVA; VII - apreciar, em grau de recurso hierárquico, quaisquer decisões no âmbito da CITINOVA, ouvindo a autoridade cuja decisão ensejou o recurso, respeitados os limites legais; VIII - expedir portarias e atos normativos sobre a organização administrativa interna da CITINOVA, não limitados ou restritos por atos normativos superiores e sobre a aplicação de Leis, Decretos ou Regulamentos de interesse da Fundação, bem como os atos referentes ao disciplinamento das ações e serviços concernentes à competência institucional

da pasta; IX - nomear, em consonância com o Prefeito, servidores para cargos de provimento efetivo ou comissionado; X - instaurar sindicância e determinar abertura de processo administrativo disciplinar contra servidores públicos faltosos, aplicando as penalidades de sua competência; XI - aprovar o plano de ação e programação a ser executado pela CITINOVA, a proposta orçamentária anual e as alterações e ajustes que se fizerem necessários; XII - autorizar a instauração de processo de licitação e ratificar a sua dispensa ou declaração de sua inexigibilidade, nos termos da legislação pertinente; XIII - referendar atos, contratos ou convênios em que a CITINOVA seja parte, ou firmá-los, no limite de suas competências legais; XIV - realizar o ordenamento das despesas do Órgão, emitindo empenhos e liquidações e autorizando os pagamentos, em estrita observância às disposições normativas vigentes; XV - reconhecer dívidas de exercícios anteriores; XVI - autorizar suprimento de fundos, de acordo com a Lei nº 8.481, de 24 de julho de 2000, observando, ainda, a legislação municipal correlata; XVII - decidir, em despacho motivado e conclusivo, sobre assuntos de sua competência; XVIII - desempenhar outras tarefas que lhe forem solicitadas pelo Prefeito, nos limites de sua competência constitucional e legal.

CAPÍTULO II DA VICE-PRESIDÊNCIA

Art. 5º - Constituem atribuições básicas do Vice-Presidente da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (VIPRE): I - auxiliar o Presidente na administração geral da Pasta; II - auxiliar o Presidente nas atividades de articulação interinstitucional e com a sociedade civil nos assuntos relativos a CITINOVA; III - substituir o Presidente nos seus afastamentos, ausências e impedimentos, independentemente de designação específica e de retribuição adicional, salvo se por prazo superior a 30 (trinta) dias; IV - coordenar, implementar e avaliar programas horizontais de pesquisa, desenvolvimento tecnológico, ensino, serviços, produção, informação em saúde e desenvolvimento institucional; V - submeter à consideração do Presidente os assuntos que excedem à sua competência; VI - participar e, quando for o caso, promover reuniões com as unidades administrativas da Fundação, em assuntos que envolvam articulação intersetorial; VII - desempenhar outras tarefas compatíveis com suas atribuições face à determinação ou delegação do Presidente.

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 3

TÍTULO IV DA COMPETÊNCIA DAS UNIDADES ORGÂNICAS

CAPÍTULO I DOS ORGÃOS DE ACESSORAMENTO

Seção I Da Assessoria Especial

Art. 6º - Compete à Assessoria Especial (ASSESP): I - assistir ao Presidente e ao Vice-Presidente no desempenho de suas atribuições; II - coordenar projetos especiais, sob designação do Presidente da Fundação; III - recepcionar autoridades e visitantes; IV - supervisionar a pauta de despachos e a agenda de reuniões, audiências e viagens do Presidente, bem como sua participação em eventos e solenidades; V - distribuir e acompanhar processos e expedientes dirigidos ao Presidente; VI - consolidar os relatórios de atividades das demais áreas da Fundação; VII - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior.

Seção II Da Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional

Art. 7º - Compete à Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional (ASPLAN): I - definir, em sintonia com a Direção Superior, as diretrizes e políticas de desenvolvimento institucional para a CITINOVA; II - coordenar a elaboração e a consolidação do planejamento estratégico, tático e operacional da CITINOVA; III - coordenar a elaboração e a consolidação dos dados sobre programas, orçamentos e metas da CITINOVA, para compor o Plano Plurianual (PPA), a Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO), a Lei Orçamentária Anual (LOA) e os demais instrumentos de planejamento governamental; IV - coordenar a elaboração do relatório anual da CITINOVA, para compor a Mensagem à Câmara Municipal; V - promover a adequação da estrutura organizacional e o redesenho de processos da CITINOVA, em parceria com as demais unidades orgânicas; VI - promover a articulação entre as unidades orgânicas da CITINOVA, visando a integração organizacional; VII - monitorar a execução dos planos, programas e projetos da CITINOVA, visando o desempenho conjunto e integrado das metas estabelecidas; VIII - cadastrar e acompanhar, em articulação com as unidades orgânicas da CITINOVA, a execução dos projetos nos sistemas de monitoramento e de avaliação da Administração Municipal; IX - definir e acompanhar os indicadores de desempenho baseados na gestão por resultados da CITINOVA; X - acompanhar e avaliar o desempenho do PPA, no que se refere aos programas e metas da CITINOVA; XI - monitorar a execução orçamentária da CITINOVA, em parceria com a Coordenadoria Administrativo-Financeira; XII - administrar a comunicação institucional e a interação entre a Presidência e os demais Órgãos da Prefeitura; XIII - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior.

Seção III Da Assessoria Técnica

Art. 8º - Compete à Assessoria Técnica (ASTEC): I - prestar assessoramento à Presidência, no estabelecimento de políticas e diretrizes de ação, fornecendo alternativas de solução para o aperfeiçoamento dos sistemas da Fundação; II - prestar acompanhamento aos planos de trabalho das Diretorias e Gerências, visando ao desempenho conjunto e integrado das metas estabelecidas; III - reunir e analisar os relatórios das unidades integrantes da Fundação, consolidando-os e instrumentalizando a produção de dados estatísticos; IV - fazer os registros relativos as audiências, visitas, conferências e reuniões de que deva participar de interesse da Diretoria e coordenar as providências a elas relacionadas; V - elaborar pesquisas e estudos de interesse da Direção Superior; VI - analisar os pedidos de auxílios e bolsas que forem encaminhados à Fun-

dação, emitindo pareceres para decisão da Direção Superior; VII - auxiliar às Diretorias Científica, de Inovação e de Cidadania e Cultura Digital em suas atividades, em especial ao que se refere à: a) fiscalização da aplicação dos auxílios fornecidos; b) manutenção de um cadastro das pesquisas sob amparo da Fundação CITINOVA; c) promoção periódica de estudos sobre o estado geral da pesquisa na cidade, com a identificação dos campos que devam receber prioridades de apoio com vistas ao progresso da cidade; d) promoção da publicação dos resultados das pesquisas; desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior.

Seção IV Da Procuradoria Jurídica

Art. 9º - Compete à Procuradoria Jurídica (PROJUR): I - assessorar a Direção Superior e os demais órgãos da Fundação, colaborando na solução integrada de problemas e iniciativas em que o conhecimento e a informação jurídicos sejam ou devam ser utilizados; II - defender os interesses da Fundação nas causas em que for autora, ré, oponente, interveniente ou assistente, perante qualquer Juízo ou Tribunal; III - exercer atividade de assessoramento, em processos administrativos e de consultoria jurídica, emitindo pareceres, respondendo a consultas e prestando informações em assuntos da administração fundacional; IV - emitir consultas, opiniões, pareceres e informações sobre assuntos de natureza jurídica de interesse da CITINOVA, incluindo a análise de projetos de lei, decretos, estatutos, regulamentos e minutas de outros atos normativos; V - interpretar a Constituição, as Leis, os Tratados, o Estatuto, o Regimento Geral, a Legislação Interna, a Legislação Administrativa e os Atos Jurídicos, no âmbito da Fundação; VI - manter entendimentos com entidades públicas e/ou particulares, relativamente aos assuntos de natureza jurídica em que a Fundação for parte interessada; VII - realizar estudos quanto à adoção de medidas de natureza jurídica, preventivas e corretivas, em decorrência da legislação geral ou especial, bem como de orientação normativa, jurisprudencial e doutrinária; VIII - zelar pela observância do Estatuto, do Regimento Geral, dos Regimentos dos órgãos fundacionais e outras normas, sempre que tiver conhecimento de qualquer transgressão aos seus dispositivos; IX - elaborar editais de licitação bem como os respectivos contratos ou instrumentos congêneres, a serem publicados e celebrados; os atos pelos quais se vão reconhecer a inexigibilidade, ou decidir sobre a dispensa de licitação; pareceres jurídicos sobre as ações conduzidas junto à Central de Licitações da Prefeitura de Fortaleza - CLFOR. X - tomar iniciativas e providências necessárias à formação, regularidade, acompanhamento, registros e controles dos processos de licitação, dispensa e inexigibilidade licitatórias, registro e cadastro de fornecedores, observada as atribuições privativas dos órgãos municipais de licitação; XI - elaborar, conferir, fiscalizar e visar os termos e as publicações de editais, contratos, convênios, formação de parcerias e outros acordos, bem como de suas minutas, resenhas e extratos; XII - articular com a Procuradoria Geral do Município, com vistas à uniformização de procedimentos no âmbito municipal ao desenvolvimento da aplicação de conhecimento jurídico e ao cumprimento de atos e orientação normativa; XIII - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior.

CAPÍTULO II EXECUÇÃO PROGRAMÁTICA

Seção I Da Diretoria de Ciência da Cidade

Art. 10 - Compete à Diretoria de Ciência da Cidade (DICID): I - prospectar soluções técnicas inovadoras e aplicáveis à administração pública municipal e ao desenvolvimento local; II - promover a integração entre poder público municipal, academia e iniciativa privada para a construção e execução conjunta de programas e projetos de aplicação do conhecimento científico e tecnológico no âmbito da cidade; III -

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 4

gerir e manter o Museu da Ciência de Fortaleza; IV - desenvolver, de forma articulada com a comunidade científica, pesquisas nas quais a cidade é o objeto de estudo; V - estimular a execução de pesquisas aplicadas à melhoria da efetividade de políticas públicas no âmbito municipal; VI - conceber e coordenar o programa de bolsas de estudo e pesquisa com vistas à difusão e desenvolvimento da ciência, aplicável à cidade; VII - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior. Art. 11 - Compete à Gerência de Popularização da Ciência (GEPOC): I - promover a utilização da ciência e da tecnologia no melhoramento das condições da vida urbana e na solução dos problemas da cidade; II - articular com as escolas de forma a criar feiras e ações diversas com o intuito de divulgar a ciência; III - articular com outras instituições à nível federal e estadual para formar a rede de Museus de C&T da cidade; IV - executar as atividades demandadas pela Diretoria de Ciência da Cidade; V - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 12 - Compete à Gerência de Pesquisa e Desenvolvimento (GEPEP): I - prospectar soluções técnicas inovadoras e aplicáveis à administração pública municipal e/ou ao desenvolvimento local; II - desenvolver, de forma articulada com a comunidade científica, pesquisas nas quais a cidade é o objeto de estudo; III - desenvolver estudos e pesquisas voltados para o desenvolvimento tecnológico do município; IV - executar o programa de bolsas de estudo e pesquisa; V - apoiar os demais Órgãos da Prefeitura Municipal no que tange à identificação de oportunidades de aplicação do conhecimento científico e tecnológico. VI - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor.

Seção II

Da Diretoria de Inovação e Economia da Criatividade

Art. 13 - Compete à Diretoria de Inovação e Economia da Criatividade (DINOC): I - desenvolver estudos e pesquisas voltados para o desenvolvimento tecnológico do município; II - promover a integração entre poder público municipal, academia e iniciativa privada para a construção e execução conjunta de programas e projetos de inovação. III - promover a difusão da inovação para a sociedade local, com vistas a melhorar a competitividade do município. IV - identificar potenciais parcerias, nacionais ou internacionais para o desenvolvimento e execução de programas e projetos de inovação aplicados ao município; V - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior. Art. 14 - Compete à Gerência de Inovação Pública e Social (GEIPS): I - elaborar plano de inovação pública e social para o município; II - analisar, instruir e participar da elaboração de projetos a serem implementados e administrados pela Fundação, relacionados à sua área de atividade; III - desenvolver e executar projetos e metodologias de melhoria, com foco na inovação pública e tecnologias sociais de interesse do município; IV - executar projetos de inovação tecnológica e social em conjunto com organizações públicas ou privadas; V - realizar o acompanhamento técnico de projetos de inovação; VI - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 15 - Compete à Gerência de Inovação Empresarial (GEINE): I - elaborar plano de inovação empresarial, a ser praticado pela Fundação; II - desenvolver e executar projetos e metodologias de melhoria, com foco na inovação empresarial de interesse do município; III - executar projetos de inovação empresarial em conjunto com organizações públicas ou privadas. IV - realizar o acompanhamento técnico de projetos de inovação; V - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor.

Seção III

Da Diretoria de Cidadania e Cultura Digital

Art. 16 - Compete à Diretoria de Cidadania e Cultura Digital (DICCD): I - identificar fontes e mecanismos de financiamentos externos, nacionais ou internacionais, aplicáveis ao desenvolvimento tecnológico do município; II - fomentar e promover a participação das diferentes representações da sociedade na formulação e aplicação de soluções tecnológicas

aplicadas ao município; III - estabelecer relacionamento com Órgãos similares nos âmbitos Federal e Estadual; IV - promover a difusão da cultura digital e cidadania digital; V - criar e zelar pelo funcionamento das Casas de Cultura Digital; VI - zelar pelo perfeito funcionamento dos Telecentros; VII - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior. Art. 17 - Compete à Gerência de Cidadania Digital (GECID): I - propor, organizar e executar ações de difusão e popularização da cultura digital; II - criar, fomentar e executar projetos ligados à inclusão e cultura digital; III - criar, programar e realizar eventos, relacionados à ciência, tecnologia e inovação; IV - implementar mecanismos para ampliar a participação popular nas questões referentes à ciência, à tecnologia e à inovação; V - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 18 - Compete à Gerência de Cultura Digital (GEDIG): I - coordenar os mecanismos e espaços ligados à inclusão e cultura digital; II - promover ações que visem estimular, conscientizar e sensibilizar os diversos setores da economia local quanto à importância da Ciência, Tecnologia e Inovação; III - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor.

CAPÍTULO III

DOS ÓRGÃOS DE EXECUÇÃO INSTRUMENTAL

Seção I

Da Diretoria Administrativa e Financeira

Art. 19 - Compete à Diretoria Administrativa e Financeira (DIAFI): I - atender as demandas das unidades administrativas da CITINOVA, garantindo a infraestrutura e os insumos necessários ao seu funcionamento, nas áreas de sua competência; II - coordenar e supervisionar as atividades de gestão administrativa e financeira e apoio à execução das atividades da Fundação, articulando-se com a Secretaria de Finanças; III - definir e zelar pelas diretrizes, processos e procedimentos técnicos da Fundação; IV - promover a articulação com os órgãos da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Gestão e o Gabinete do Prefeito para adoção de normas e procedimentos referentes às suas áreas de atuação; V - coordenar, normatizar, controlar e desenvolver a administração de pessoal em consonância com as diretrizes estabelecidas; VI - supervisionar e desenvolver as atividades relativas à administração de material e patrimônio em consonância com as diretrizes estabelecidas; VII - supervisionar as atividades de controle a aplicação dos recursos orçamentários e extra orçamentários, destinados à CITINOVA; VIII - realizar o gerenciamento de compras e aquisições, com base da disponibilidade financeira e na Lei de Diretrizes Orçamentárias; IX - controlar as solicitações, aplicações e prestação de contas de suprimentos de fundos; X - supervisionar os serviços terceirizados; XI - gerir sistemas informatizados de acesso e cadastramento de projetos sob responsabilidade da Fundação; XII - responsabilizar-se pelas publicações oriundas da Fundação; XIII - prover viagens a trabalho dos servidores da Fundação e profissionais convidados; XIV - impulsionar a adequação e integridade dos sistemas de gestão internos; XV - desempenhar outras atividades estabelecidas pela Direção Superior. Art. 20 - Compete à Gerência Administrativa (GERAD): I - coordenar, acompanhar, avaliar, organizar e normatizar as atividades relacionadas à administração de bens materiais, bens móveis e imóveis, zeladoria, transporte, comunicação, reparos e manutenções de imóveis e equipamentos da Fundação; II - adotar, cumprir e fazer cumprir no órgão as normas e procedimentos estabelecidos para a área de material e Patrimônio; III - coordenar, providenciar e controlar a aquisição, o uso e o estoque dos materiais de consumo da CITINOVA bem como adotar medidas para a sua conservação e racionalização; IV - atender os pedidos de material das diversas unidades do órgão mantendo atualizados os seus estoques; V - programar e processar a aquisição de material permanente solicitado pelas unidades; VI - proceder ao tombamento do material adquirido pelo órgão, antes do seu encaminhamento a unidade solicitante; VII - inventariar anualmente todos os bens permanentes, procedendo à atualização do cadastro geral; VIII - controlar e coordenar o atendimento

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 5

das necessidades de transportes do órgão; IX - controlar o recolhimento dos veículos do órgão ao final de cada expediente bem como o consumo de combustíveis e lubrificantes; X - proceder à regularização de registro dos veículos do órgão; XI - executar e controlar os serviços de reprodução e encadernação de documentos do órgão; XII - controlar e avaliar os serviços e fornecimentos terceirizados. XIII - organizar a infraestrutura necessária à execução das atividades estabelecida pela Diretoria Administrativa e Financeira; XIV - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 21 - Compete à Gerência Contábil e Financeira (GEFIN): I - exercer as atividades de controle e aplicação dos recursos orçamentários destinados ao órgão; II - acompanhar e controlar os recursos financeiros decorrentes de convênios, contratos ou acordos firmados entre o órgão e as pessoas jurídicas de direito público ou privado, nacionais ou estrangeiras; III - acompanhar as publicações de natureza orçamentária, mantendo-se e alertando os dirigentes do órgão devidamente informados e atualizados; IV - elaborar mensalmente o demonstrativo de execução orçamentária, remetendo-o ao responsável pelo planejamento e coordenação sistêmica do órgão; V - acompanhar os prazos fixados para aplicação e comprovação de suprimento de fundos concedidos a servidores, independente da forma ou regime de concessão; VI - prestar informações e esclarecimentos a agentes fiscalizadores; VII - controlar a execução das despesas orçamentárias, propondo as medidas que julgar convenientes a regularização de situações que envolvam insuficiência ou inexistência de recursos orçamentários; VIII - executar o repasse autorizado de recursos orçamentários e/ou extra orçamentários a órgãos e associações; IX - realizar emissão e lançamento dos empenhos controlando os respectivos saldos e atribuições, de acordo com as normas vigentes sobre classificação econômica e programática da despesa; X - controlar os saldos orçamentários, providenciando quando necessário pedido de reforço de dotação; XI - encaminhar a fase final de liquidação de despesa, verificando se foram atendidos as formalidades legais, o valor e a natureza de dívida; XII - providenciar a relação das notas de empenho, remetendo-a ao órgão designado na Secretaria das Finanças para fins de registro; XIII - participar, juntamente com a Direção e a Assessoria de Planejamento, da elaboração do planejamento orçamentário anual; XIV - gerenciar os recursos financeiros da Fundação, provenientes de convênios e outras fontes em conformidade com programação previamente definida; XV - planejar, coordenar e supervisionar as atividades inerentes aos processos orçamentários e financeiros; XVI - realizar o gerenciamento de compras e aquisições; XVII - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 22 - Compete à Gerência de Gestão de Pessoas (GEPES): I - apreciar e opinar em assuntos relativos a direitos e vantagens, deveres e responsabilidades dos servidores submetendo tais atos à consideração superior; II - acompanhar e observar o cumprimento de prazos legais para recolhimento de haveres trabalhistas; III - manter atualizado, nos sistemas informatizados, o registro dos processos em tramitação no Departamento; IV - observar e conferir cálculos dos salários, impostos, dissídios, benefícios e outros adicionais; V - encaminhar as licenças de saúde para Junta Médica Municipal; VI - controlar o início e o término de licenças, férias e outros afastamentos; VII - controlar e arquivar as informações referentes à nomeação, exoneração, substituição, diárias e ajudas de custo e outros atos institucionais bem como preservar pelos prazos legais os respectivos documentos; VIII - efetuar o controle diário do registro do comparecimento do pessoal lotado no órgão; IX - manter atualizados e disponíveis para consulta os registros de assentamento funcional dos servidores; X - controlar a admissão, relotação, promoção, aposentadoria e demissão dos servidores do órgão; XI - manter organizado o sistema de documentação, legislação e normas pertinentes à administração de servidores e ao regime jurídico; XII - coordenar, planejar, acompanhar, avaliar e organizar as atividades relacionadas à Gestão de Pessoas da Fundação CITINOVA; XIII - contratar e supervisionar serviços terceirizados; XIV - coordenar, dirigir e avaliar o exercício das competências da Fundação e de outras compatíveis com sua área de atuação, observando o cumprimento da legislação específica;

XV - acompanhar, despachar e emitir opinativos referentes a contratos, processos, documentos, requerimentos internos e demais matérias de competência da área; XVI - supervisionar e acompanhar a conferência da folha de pagamento; XVII - coordenar o desenvolvimento e a execução de projetos voltados ao aperfeiçoamento de procedimentos e rotinas de sua área de atuação; XVIII - administrar o uso eficiente dos recursos disponíveis, estimulando o desempenho das equipes, a autonomia e a responsabilidade gerencial; XIX - solicitar capacitação para os servidores da Fundação; XX - supervisionar o controle dos materiais e bens patrimoniais sob sua responsabilidade; XXI - elaborar e remeter à Diretoria Administrativa Financeira relatórios trimestrais e anuais das atividades da área, nos prazos e modelos estabelecidos; XXII - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor. Art. 23 - Compete à Gerência de Tecnologia da Informação e Comunicação (GETIC): I - administrar as atividades relacionadas com a tecnologia da informação no âmbito da Fundação CITINOVA; II - identificar oportunidades de aplicação de TI para otimização dos trabalhos da Fundação; III - participar das decisões que tenham impacto no ambiente de TI da Fundação; IV - administrar os projetos interdepartamentais que implementem as políticas relativas à tecnologia da informação; V - definir diretrizes e padrões para o uso da tecnologia da informação no âmbito da Fundação; VI - planejar, junto às áreas competentes, programa de capacitação em tecnologia da informação dos servidores; VII - acompanhar a contratação de bens e de serviços de tecnologia da informação no âmbito da Fundação, bem como a execução dos contratos resultantes; VIII - promover a utilização adequada da TI, zelando aspectos de segurança e confiabilidade dos sistemas e rede de computadores; XXIII - desempenhar outras atividades estabelecidas pelo Diretor.

TÍTULO V DAS ATRIBUIÇÕES DOS CARGOS EM COMISSÃO

CAPÍTULO I DOS CARGOS DE DIREÇÃO

Art. 24 - São atribuições básicas do Assessor Especial I: I - planejar, organizar, dirigir e avaliar as atividades estratégicas desenvolvidas pela Assessoria Especial, com foco em resultados e de acordo com diretrizes estabelecidas pela Direção Superior; II - assessorar a Direção Superior da CITINOVA, elaborando ou compatibilizando as informações de sua área de competência; III - submeter à apreciação superior atos administrativos e regulamentares de sua área de atuação; IV - subsidiar o planejamento estratégico e tático da CITINOVA; V - coordenar o planejamento anual de trabalho de sua área de atuação, em consonância com o planejamento estratégico da Fundação; VI - promover a execução e a integração dos projetos da sua área de atuação; VII - promover o desenvolvimento de novas metodologias e a inovação das ações realizadas no âmbito de sua área de atuação; VIII - propor a capacitação e o desenvolvimento de pessoal, objetivando eficiência e eficácia no desempenho do trabalho; IX - organizar e coordenar reuniões e outros encontros de trabalho da sua área de atuação; X - promover o desenvolvimento das comunicações entre os servidores sob sua direção; XI - articular e disseminar informações de interesse da Fundação; XII - manter contatos e negociações de interesse da Fundação, no âmbito de sua competência; XIII - apresentar relatórios periódicos de suas atividades; XIV - apoiar os demais diretores em assuntos de sua área de competência; XV - desempenhar outras atribuições que lhes forem delegadas pela Direção Superior da CITINOVA. Art. 25 - São atribuições básicas do Assessor Especial II, do Procurador Jurídico e dos Diretores: I - planejar, organizar, dirigir e avaliar as atividades da Assessoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional, da Assessoria Técnica, da Procuradoria Jurídica e das Diretorias, com foco em resultados e de acordo com diretrizes estabelecidas pela Direção Superior; II - assessorar a Direção Superior da CITINOVA, elaborando ou compatibilizando as informações de sua área de competência; III - submeter à apreciação superior atos administrativos e regula-

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 6

mentares de sua área de atuação; IV - subsidiar o planejamento estratégico e tático da CITINOVA; V - coordenar o planejamento anual de trabalho da sua área de atuação, em consonância com o planejamento estratégico da Fundação; VI - promover a execução e a integração dos projetos da sua área de atuação; VII - promover o desenvolvimento de novas metodologias e a inovação das ações realizadas no âmbito da sua área de atuação; VIII - propor a capacitação e o desenvolvimento de pessoal, objetivando eficiência e eficácia no desempenho do trabalho; IX - organizar e coordenar reuniões e outros encontros de trabalho da sua área de atuação; X - promover o desenvolvimento das comunicações entre os servidores sob sua direção; XI - articular e disseminar informações de interesse da Fundação; XII - manter contatos e negociações de interesse da Fundação, no âmbito de sua competência; XIII - apresentar relatórios periódicos de suas atividades; XIV - apoiar os demais diretores em assuntos de sua área de competência; XV - desempenhar outras atribuições que lhe forem delegadas pela Direção Superior da CITINOVA. Art. 26 - São atribuições básicas dos Gerentes: I - supervisionar, controlar e avaliar as atividades que lhe são subordinadas; II - gerenciar os projetos da sua área de atuação; III - prestar assessoramento ao superior hierárquico em assuntos de sua área de competência; IV - providenciar os recursos necessários à realização dos projetos e rotinas de sua área de atuação; V - prestar orientação técnica e operacional aos integrantes da equipe; VI - avaliar a qualidade do trabalho dos integrantes da equipe, quanto à forma, conteúdo e adequação às normas e orientações internas da Fundação; VII - propor medidas para o aumento da eficiência dos trabalhos e de correção de eventuais disfunções nos métodos e processos de trabalho das atividades de sua área de competência; VIII - subsidiar as avaliações de desempenho e produtividade dos componentes da equipe; IX - propor programas de capacitação e desenvolvimento de pessoal e indicar componentes da equipe para participação em treinamentos; X - promover reuniões periódicas com os servidores que lhe são subordinados; XI - desempenhar outras atribuições que lhe forem delegadas pela Direção Superior da CITINOVA.

CAPÍTULO II DOS CARGOS DE ACESSORIA E APOIO

Art. 27 - São atribuições básicas do Secretário Executivo da Presidência: I - gerenciar informações auxiliando na execução das tarefas administrativas e em reuniões, coordenando e controlando atividades; II - coletar informações para consecução de objetivo e metas da Instituição; III - elaborar textos profissionais especializados e outros documentos oficiais; IV - aplicar as técnicas Secretariais: arquivos, follow-up, agenda, reuniões, viagens, cerimoniais, dentre outras técnicas; V - orientar na avaliação e na seleção da correspondência para fins de encaminhamento ao Superior; VI - conhecer e aplicar a legislação pertinente a sua área de atuação e dos protocolos da Instituição; VII - participar de programa de treinamento, quando convocado; VIII - participar, conforme a política interna da Instituição, de projetos, cursos, eventos, comissões, convênios e programas de ensino, pesquisa e extensão; IX - executar tarefas pertinentes à área de atuação, utilizando-se de equipamentos e programas de informática; X - desempenhar outras atribuições designadas pelo superior imediato. Art. 28 - São atribuições básicas do Assessor de Comunicação: I - elaborar e executar o planejamento da comunicação da Fundação; II - articular a realização e divulgação de eventos; III - apoiar às diversas diretorias da CITINOVA em assuntos relacionados à comunicação institucional; IV - propor discursos e mensagens a serem veiculadas pelo Presidente; V - acompanhar e avaliar as matérias publicadas na mídia impressa e eletrônica, relativas à CITINOVA; VI - atualizar e alimentar periodicamente os sites e as redes sociais da Fundação; VII - subsidiar a Direção Superior com informações gerenciais; VIII - zelar pela boa imagem dentro e fora da instituição; IX - acompanhar o Presidente, Vice-Presidente e demais colaboradores da CITINOVA em entrevistas à imprensa; X - desempenhar outras atribuições designadas pelo superior imediato. Art. 29 - São atribuições

básicas do Articulador: I - assessorar o gestor da área a qual está vinculado nas seguintes atividades: a) articulação e difusão de informações; b) articulação com organismos públicos ou privados para obtenção de informações necessárias ao desenvolvimento das atividades na sua área de capacitação profissional ou atuação administrativa; c) realização de pesquisas sobre assuntos normativos, doutrinários e jurisprudenciais; d) análise de eficiência, eficácia e economicidade na utilização de recursos organizacionais. II - supervisionar as atividades sob seu comando, controlando resultados e prazos, promovendo a coerência e a racionalidade das formas de execução; III - supervisionar e aprimorar o desenvolvimento dos trabalhos de sua unidade; IV - supervisionar a implantação e o desenvolvimento de projetos e serviços realizados na sua unidade; V - desempenhar outras atribuições designadas pelo superior imediato. Art. 30 - São atribuições básicas do Auxiliar Administrativo: I - planejar, organizar, dirigir e controlar as atividades relacionadas a organização, classificação e atualização de documentos oficiais e arquivos de sua área de atuação; II - planejar, organizar, dirigir e controlar as atividades de malote e protocolo, providenciando os registros necessários; III - planejar, organizar, dirigir e controlar os serviços de atendimento e de orientação ao público, referentes a sua área de atuação; IV - realizar e atender chamadas telefônicas, anotar e enviar recados; V - inteirar-se dos trabalhos desenvolvidos nas demais áreas da Fundação, visando orientar e facilitar a obtenção de dados, documentos ou outras solicitações dos superiores; VI - desempenhar outras atribuições designadas pelo superior imediato.

TÍTULO VI DO DESENVOLVIMENTO DE PESQUISAS CIENTÍFICAS E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO

CAPÍTULO I DAS BOLSAS DE ESTUDO

Art. 31 - As bolsas de estudo de que trata o inciso VIII do artigo 2º, poderão ser concedidas nas modalidades dispostas no Decreto nº 13.734, de 30 de dezembro de 2015. § 1º - Outras modalidades de bolsas poderão ser criadas pela CITINOVA, em vista das necessidades sentidas e de maior eficácia de resultados, desde que com prévia autorização do Chefe do Poder Executivo. § 2º - A concessão de bolsas, em qualquer modalidade, bem como suas durações, será regulamentada através de normas específicas, aprovadas pela Direção Superior da CITINOVA, visando dar transparência ao processo. Art. 32 - Anualmente, a Direção Superior da CITINOVA elaborará o plano operativo da Instituição para o ano subsequente, com a definição de metas e previsão de recursos a ser encaminhado à análise e aprovação do Chefe do poder Executivo.

CAPÍTULO II DA CÂMARA DE ACESSORAMENTO TÉCNICO

Seção I Da Natureza e Finalidade

Art. 33 - A Câmara de Assessoramento Técnico, de natureza consultiva, tem como finalidade prestar assessoramento técnico e operacional à Direção Superior da CITINOVA nas atividades relacionadas a análise de concessão de bolsas de estudo, competindo-lhe: I - receber e julgar as solicitações de Bolsas DTP e DTS em fluxo contínuo; II - analisar a criação de novas modalidades de Bolsa que se fizerem necessárias; III - discutir e analisar as solicitações de bolsas, de acordo com as necessidades da cidade de Fortaleza.

Seção II Da Composição, Funcionamento e Atribuições

Art. 34 - A Câmara de Assessoramento Técnico é composta pelos seguintes membros: I - Presidente; II - Vice-Presidente; III - Diretor da Diretoria de Ciência da Cidade; IV -

DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

FORTALEZA, 06 DE OUTUBRO DE 2016

QUINTA-FEIRA - PÁGINA 7

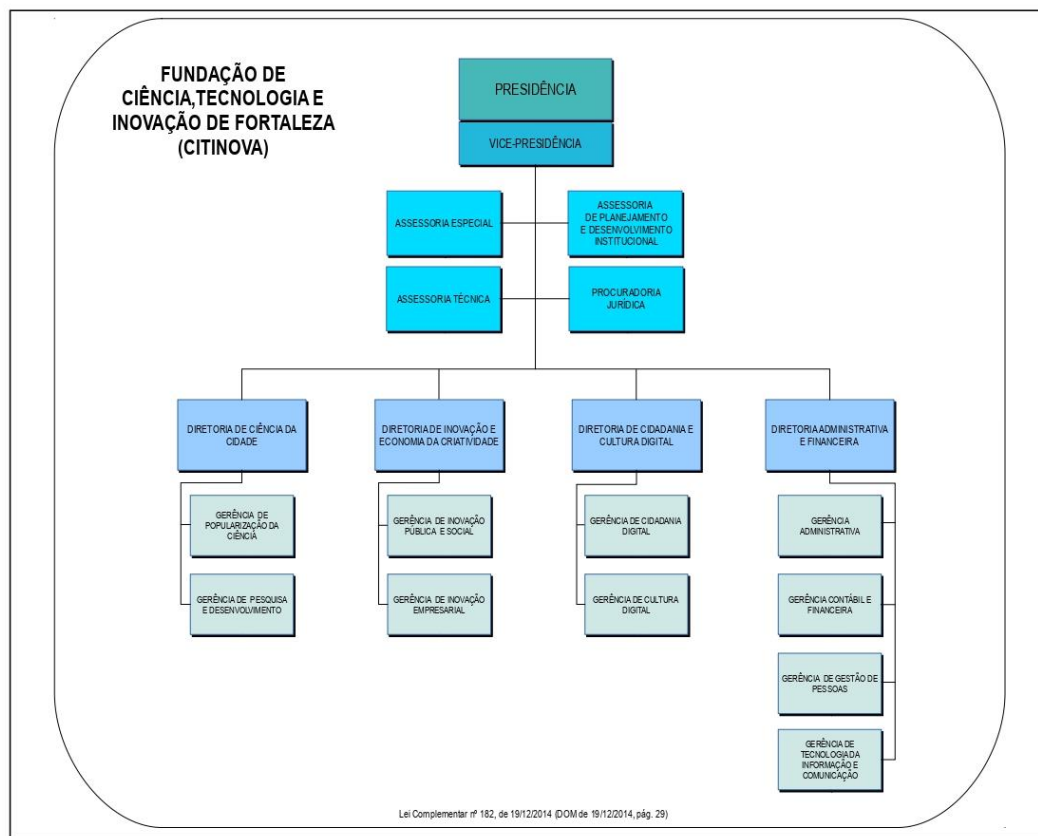
Representantes da Sociedade. § 1º - A Câmara de Assessoramento Técnico será presidida pelo Presidente da CITINOVA; § 2º - Os representantes da Sociedade — pessoas portadoras do título de doutor ou livre docente, pessoas portadoras de notório saber e/ou empresários — serão convidadas pelo Presidente da Câmara de Assessoramento Técnico, em quantidade e área de conhecimento compatível com os assuntos de interesse da CITINOVA constantes da pauta da reunião. § 3º - Os membros da Câmara não terão vínculo empregatício com a CITINOVA, nem perceberão qualquer gratificação por participação em reunião de trabalho, entretanto serão certificados por sua contribuição com a cidade de Fortaleza. § 4º - A Câmara será ativada quando do interesse da Direção Superior da CITINOVA, não tendo, portanto, caráter efetivo ou permanente.

TÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35 - Serão substituídos por motivos de férias, viagens e outros impedimentos eventuais por indicação do

Presidente: I - o Presidente pelo Vice-Presidente, ou no impedimento ou na ausência deste, pelo Assessor Especial I ou um Diretor, a critério do titular da Fundação; II - os Diretores por outro Diretor ou gerente de uma célula da respectiva Diretoria, a critério do Presidente da Fundação a partir de sugestão do titular do cargo; III - os demais gestores serão substituídos por servidores das áreas específicas, indicados ao Presidente pelos respectivos Diretores da área; IV - o Procurador Jurídico será substituído por um advogado, indicado pelo Presidente. Art. 36 - O horário de trabalho dos servidores da CITINOVA, é o estabelecido para o Serviço Público do Município de Fortaleza. Parágrafo Único - Todos os servidores ocupantes de cargos comissionados deverão cumprir a jornada de trabalho de acordo com a legislação vigente. Art. 37 - Os casos omissos serão resolvidos por provimento do Presidente da Fundação. Art. 38 - O Presidente da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA) baixará os atos complementares necessários ao fiel cumprimento e aplicação imediata do presente Regulamento.

ANEXO II A QUE SE REFERE O ARTIGO 2º DO DECRETO Nº 13.896/2016



EXTRATO - ESPÉCIE: TERMO DE RESCISÃO UNILATERAL DE CONTRATO ADMINISTRATIVO Nº 02/2016 QUE ENTRE SI FAZEM A FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA E A EMPRESA BONTEMPO REFRIGERAÇÃO LTDA. CONTRATANTE: FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA – CITINOVA. CONTRATADA: EMPRESA BONTEMPO REFRIGERAÇÃO LTDA. CONSIDERANDO que a Contratada

foi Notificada acerca da Rescisão Unilateral, sendo-lhe garantido, na oportunidade, o direito à ampla defesa e contraditório prévio. CONSIDERANDO, que a contratada se manifestou tempestivamente sobre a notificação extrajudicial. CONSIDERANDO, ainda, razões de interesse público por parte da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza. OBJETO: 2.1. O presente termo tem por objeto a rescisão unilateral do Contrato Administrativo nº 002/2016, firmado em

