

POLÍTICAS PÚBLICAS DE INFOINCLUSÃO EDUCACIONAL: UM RECORTE DAS PRINCIPAIS AÇÕES IMPLANTADAS PELO GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA ENTRE OS ANOS 2000-2018.

Jacques Fernandes Santos

Doutorando em Educação pela Universidade Tiradentes – Aracaju (SE)
Mestre em Gestão pela Universidade de Pernambuco – UPE – Recife (PE)
Docente do Inst. Fed. de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – IFAL – Campus Santana do Ipanema (AL)

Andrea Karla Ferreira Nunes

Doutora em Educação pela Universidade Federal de Sergipe – Aracaju (SE)
Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação - PPEd – da Universidade Tiradentes – Aracaju (SE)

Vinícius Silva Santos

Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Sergipe – Aracaju (SE)
Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe – Aracaju (SE)

RESUMO

O presente trabalho se propõe a realizar uma breve análise das principais políticas públicas voltadas a infoinclusão, na Bahia, entre os anos 200 e 2018. Nessa realidade, se pode destacar um conjunto de programas e projetos governamentais criados em função de demandas específicas para os diferentes extratos sociais, tendo como objetivo a apropriação das TIC's com a finalidade educacional, mas, sobretudo, pensando como possibilidade a formação humana através das tecnologias com ênfase na transformação social, como é o caso das políticas de acesso à informática para jovens. Utilizou-se, como procedimento metodológico, a pesquisa bibliográfica e documental, com acesso e leitura de base a estudos desenvolvidos sobre o tema, e consulta de documentos, disponíveis on-line, sobre dados e estatísticas dos programas. Por fim, demonstra que os projetos implantados foram fundamentais para o desenvolvimento cronológico de novas demandas sociais, que deságuam, no ano de 2018, com a implantação de uma política integrada chamada cidades digitais.

Palavras-chaves: Inclusão Digital, Tecnologias da Educação, Políticas Públicas, Bahia.

ABSTRACT

This paper proposes to make a brief analysis of the main public policies focused on infoinclusion, in Bahia, between the years 200 and 2018. In this reality, it is possible to highlight a set of governmental programs and projects created according to specific demands for the different social extracts, aiming at the appropriation of ICTs for educational purposes, but above all, thinking as a possibility the human formation through technologies with emphasis on social transformation, as is the case of access to information technology for young people. Bibliographical and documentary research was used as a methodological procedure, with access and basic reading to studies developed on the subject, and consultation of documents, available online, on data and statistics of the programs. Finally, it demonstrates that the projects implemented were fundamental for the chronological development of new social demands, which, in the year of 2018, unfold with the implementation of an integrated policy called digital cities.

Keywords: Digital Inclusion, Technologies of Education, Public Policies, Bahia.

INTRODUÇÃO

Nos últimos trinta anos muito vêm sendo discutido sobre a inclusão social enquanto processo de organização de políticas públicas de acesso a bens materiais, culturais e econômicos pela população. Especialmente no caso brasileiro, esse panorama reflete a necessidade de consolidação de uma democracia ainda jovem no contexto de um país que abriga distorções sociais num amplo quadro geográfico e tem como necessidade a superação e/ou diminuição dos alarmantes índices negativos de pobreza, acesso e qualidade educacional, desemprego, violência e etc.

Nesse contexto, destaca-se a exclusão sociodigital, dentre outras coisas, como sendo resultado do não acesso as ferramentas da Informação e Comunicação que se multiplicam na atualidade. Segundo Castells (1999) é possível notar um crescimento de uma sociedade em rede ligada as Tecnologias da Informação e da Comunicação - TIC's, baseada na comunicação interativa através da internet por meio do computador ou dispositivos móveis que alteraram completamente o modo de produção da cultura humana ao ponto de transformar qualitativamente

às compreensões já estabelecidas sobre aprendizagem, iteração social, participação e apropriação de conhecimentos.

Essas alterações refletem a emergência de uma cibercultura que, segundo Lévy (1998; 1999) pode ser definida como sendo o crescimento de uma inteligência coletiva, baseada na interconexão de elementos materiais e intelectuais, perpassando pelo acesso ao conhecimento e formação humana através de plataformas digitais. Desse modo, a promoção da inclusão e o exercício da cidadania com auxílio das Tecnologias da Informação e da Comunicação – TIC's tornou-se pauta de políticas públicas, uma vez entendido que a democracia social perpassa pela democracia cibercultural, como também define Trivinho (2007).

Nessa realidade, se pode destacar um conjunto de programas e projetos governamentais criados em função de demandas específicas para os diferentes extratos sociais, tendo como objetivo a apropriação das TIC's com a finalidade educacional, mas, sobretudo, pensando como possibilidade a formação humana através das tecnologias com ênfase na transformação social, como é o caso das políticas de acesso à informática para jovens. Tomando como referência a utilização das TIC'S no contexto educacional, Nunes (2015) observa a década de 1990 do século XX como sendo um momento peculiar em relação à formação de políticas públicas para esse fim, sendo esse tempo histórico demarcado por mudanças socioeconômicas e tecno-científicas que abriram espaços para programas e projetos financiados pelo poder público, que doravante foram colocados em prática em vários estados da federação.

Desta forma, este trabalho busca apresentar um breve recorte das principais políticas aplicadas pelo Governo do Estado da Bahia entre os anos de 2000 e 2017, considerando aquelas que foram implantadas em todas as regiões do estado, através de parcerias com municípios, ou não, marcados fortemente pelas pressões sociais de acesso a tecnologias e ascensão das camadas menos favorecidas ao universo de conhecimento e diálogos gerados pelo avanço das TICs nos campos sociais e educacionais. Faz-se registrar que, desta forma, objetiva esta pesquisa em apresentar e elencar as referidas políticas, sem promover estudo ou retrato profundo destas, servindo de escopo para pesquisadores que desejam iniciar estudos e pesquisas neste campo, ao cerne do estado da Bahia, servindo de linha condutora para uma rápida e correta compreensão dos principais projetos implantados, seus fins e concepções, destacando uma reflexão sobre a infoinclusão e sua relação com as políticas públicas.

METODOLOGIA

A pesquisa é um “procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento” (ANDER-EGG, 1978:28 apud LAKATOS; MARCONI, 2006, p. 155). Assim, a pesquisa é um procedimento de caráter científico, onde o pesquisador desenvolve um caminho para conhecer uma realidade.

Para o desenvolvimento deste trabalho foi utilizada a pesquisa bibliográfica, através da consulta de livros e publicações acerca das referidas políticas públicas implantadas, bem como a pesquisa documental, através da consulta, eletrônica ou não, a documentos que explicitam aqueles projetos que, por não terem sido alvo de estudos, não estão disponíveis em publicações oficiais.

Dito isto, o paradigma dessa pesquisa é qualitativo, pois, segundo Triviños (2011) a abordagem de cunho qualitativo trabalha os dados buscando seu significado, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto. A escolha por esta abordagem está relacionada ao fato da pesquisa qualitativa proporcionar o contato direto entre o pesquisador e o ambiente a ser pesquisado.

1 POLÍTICAS PÚBLICAS E PROGRAMAS DE INCLUSÃO SOCIODIGITAL NO BRASIL

Antes mesmo de se falar na criação de políticas públicas com utilização das tecnologias, é necessário entender, mesmo que brevemente, a relação existe entre o modelo de Estado em sua constituição histórica e implicação a partir do critério de desenvolvimento social que permite analisar a gestão de programas e projetos sociais, associada a ideia de Estado vigente ao longo do tempo. Nesse contexto, até meados da década de 1970 do século XX a materialização do “Estado do Bem-Estar Social” e seu ideal intervencionista tomou como princípio norteador a regulação social, acompanhado do crescimento da noção dos direitos humanos e cívicos até sua falência.

Como resultado da crise internacional que levou à falência o Estado, entre as décadas de 1970 e 1980 se pode notar o crescimento de um ideário liberal, resultado de um capitalismo renovado não limitado às ações estatais,

afim de garantir a soberania nacional com ênfase no equilíbrio econômico. Surge, dessa mudança, transformações no âmbito das tecnologias, economia e política que alteram a noção de participação do Estado na vida social, mais conhecido como modelo de Estado Mínimo. Ademais, esse momento histórico ficou demarcado pela forte presença de mecanismos internacionais, tais como Fundo Monetário Internacional – FMI e Banco Mundial, que passaram a direcionar os setores que seriam prioritários para aporte de recursos e retorno econômico, entre eles o investimento na área das tecnologias de comunicação.

Todo esse panorama social demarcado pela aproximação das economias, acesso à comunicação, redirecionamento da política e modelo de produção desencadearam o surgimento da Globalização como sendo um modelo viável à atividade industrial, negação da miséria e forte discurso sobre inclusão na esfera social com suporte das tecnologias.

Como resultado desse quadro, se pode mencionar a distorção existente no ideal de globalização, sobretudo, quando se analisa nas décadas seguintes o desapego à noção de erradicação da pobreza, em detrimento ao modelo neoliberalista, conforme ressalta Bolano (1999). A partir dessa compreensão de Estado atrelado à economia, é salutar destacar as intervenções dos organismos internacionais no direcionamento das propostas de educação para os países. Especificamente, é possível destacar a orientação de reformas educacionais a serviço do modelo de cunho universalista como via de sustentação do sistema socioeconômico.

Não se pretende aqui fazer uma análise mais aprofundada a respeito dos limites e concepções de tais orientações expressas por organismos, a exemplo da Organização das Nações Unidas - ONU, Organização das Nações Unidas para Educação Ciência e Cultura - UNESCO, Organização Internacional do Trabalho - OIT e etc. Cabe destacar que embora alicerçada no ajuste da economia através da educação, é notória a prevalência da compreensão que afirma a necessidade da utilização das TIC no contexto educacional.

Como menciona Dellors (2003) mais que nunca se tornou urgente pensar nas formas de comunicação e informação frente à constitucionalização de uma sociedade do conhecimento estruturada por recursos tecnológicos. Nesse limiar, as TIC ganham espaço privilegiado e se tornam meio necessário para promoção de ajustes sociais, que para além de refletir a economia, perpassa por permitir a todos ou sua maioria participar dessa sociedade digital, multifacetada conectada e interativa, podendo abrir caminhos para a diminuição das desigualdades, que com o apoio da educação podem potencializar o desenvolvimento socioeducacional dos jovens, público-alvo da política de inclusão digital no programa estação juventude, objeto dessa investigação.

Oportunamente, projetos como: Governo Eletrônico Serviço de Atendimento ao Cidadão (GESAC), Casa Brasil, Computador para Todos - Cidadão Conectado, entre outros, são alguns exemplos de ações e iniciativas do Governo Federal para a inclusão digital no país. O programa GESAC foi criado com o objetivo de permitir o acesso à Internet e a um conjunto de serviços digitais em comunidades remotas do país. (NUNES, 2015). A autora destaca ainda que o grande diferencial do programa na realidade estudada consistiu na disseminação da cultura da informática para a comunidade no entorno da escola, abrangendo jovens e adultos, que se tornaram monitores da proposta de infoinclusão.

Nesse ínterim, como resultado desse conjunto de experiências, ainda que tardiamente, foi promulgada em 2014 a Lei 12.965, conhecida como o Marco Civil da Internet, que estabeleceu para além dos princípios e garantias de uso da internet, a utilização das TIC's, especialmente a internet para fins sociais. Tomando como referência essa compreensão, falar em infoinclusão sociodigital através das tecnologias da informação e da comunicação é compreender em primeira medida o cenário das desigualdades sociais, mais que nunca demarcadas também pela dificuldade de acesso às informações. Em segunda medida, o processo de formação e orientação educacional dos jovens em relação a construção de uma autonomia para criar opções de vida numa sociedade que exige perfis juvenis cada vez mais criativos, inovadores, conscientes e dispostos a ajudar na superação dos desafios de ordem social das comunidades onde estão inseridos.

2 INFOINCLUSÃO SOCIOEDUCACIONAL E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

O conceito de infoinclusão é resultado de um contínuo processo de transformações sociais que tem como pano de fundo o contexto social e histórico demarcado pelo crescimento TIC's, que fez surgir o que muitos autores convencionaram chamar de Sociedade da Informação ou Sociedade do Conhecimento. A esse respeito, Castells (1999) descreve que o processo de penetrabilidade das tecnologias da informação fez surgir novos modelos culturais de comportamentos humanos, dando outros contornos às noções já existentes de Estado, comunidade e economia, dentro de uma dimensão global, onde prevalece o capitalismo.

Não obstante, Nunes (2015) faz menção às revoluções científicas ocorridas ao longo da história que permitiram um redirecionamento da condição humana, são elas: 1) revolução pautada na industrialização, surgimento da máquina a vapor, energia e mudanças no modelo de produção anteriormente comunais; 2) revolução baseada na descoberta do aço, criação do transporte, ferramentas de comunicação em escala global e afinamento do modelo de produção fabril padronizado e em série; 3) revolução demarcada pelo surgimento da microeletrônica, robótica e tecnologia digital que tornou possível uma difusão de informações até então não imaginadas.

Desta forma, a popularização do computador se torna um dos grandes marcos referente à chegada das TIC's no Brasil na década de 1990, provocando a necessidade de ações que promovessem a inclusão digital por meio de programas sociais para a população. A partir desse momento, discussões referentes à iniciativas de inclusão digital e social no Brasil se constituem, associadas a dinâmica da evolução tecnológica e econômica do mundo, surgindo assim, as primeiras tentativas de instalação de programas voltados à população com menor renda no país promovidas na época pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) que resultaram na publicação, em 2000, do Livro Verde da Sociedade da Informação, sendo este um marco para pensar, dentre outras coisas, a inclusão digital da população brasileira, (TAKAHASHI, 2010).

Por sua vez, Bonilla (2011) descreve que a problematização sobre o termo inclusão digital ganha força ao passo que são pensadas políticas públicas no âmbito de ONGS, universidades, empresas e escolas que construíram novos sentidos em torno da inclusão digital, enquanto parte da dinâmica social e política de implantação de programas da Sociedade da Informação nos diferentes países.

Entretanto, o cenário social e econômico herdado de anos anteriores dificultou a consolidação dos possíveis efeitos positivos das políticas de inclusão digital sobre o padrão de vida material dessas pessoas no tocante a qualificação profissional. Para Bonilla (2011) a falta de acesso às novas tecnologias gera a necessidade de políticas públicas brasileiras de inclusão digital, que minimizem o processo de exclusão das camadas populares ocorrido na introdução inicial das TIC's no Brasil.

Não obstante, ainda se vive diante de um paradoxo entre o acesso às TIC's e dificuldades impostas pela exclusão de renda, conforme documento publicado pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) do Estado da Bahia em 2004. Neste, é possível encontrar expressamente a relação existente entre exclusão social e digital, quando cita que: “Os elevados índices de pobreza e desigualdade indicam que uma parte significativa da população na Bahia não tem condições de acessar as tecnologias [...] Na verdade a exclusão digital e a exclusão social são fenômenos estreitamente associados.” (BAHIA, 2004, p.32).

Conforme destaca Warschauer (2006) o acesso as TIC's vão muito além da oferta de equipamentos para grupos sociais, pois compreende uma complexidade de fatores que vão desde recursos físicos, digitais, humanos e sociais. Desse ponto de vista é necessário pensar na formação para o uso dessas ferramentas, tomando o desenvolvimento socioeducacional como base para a criação de oportunidades e fortalecimento dos grupos humanos. Nessa intenção, Schwartz (2010) vai além, ao defender como primordial trabalhar com o conceito de emancipação digital enquanto processo de construção colaborativa dos conhecimentos.

Diante de conceitos relacionados à inclusão digital, se nota que este processo está caracterizado pela capacidade de formar cidadãos para a prática de tomada de decisões e compartilhamento de ideias de maneira autônoma, sendo uma reconfiguração colaborativa da ciberdemocracia que se baseia na expansão da conexão e a liberação da emissão. (LÉVY e LEMOS, 2014). Sendo assim, tornou-se um desafio de base política e educacional a formação humana através da TIC's, associada a utilização desses meios como forma de participação da sociedade com a finalidade de oportunizar experiências que encurtem as diferenças sociais e econômicas da população, ainda gritantes como no caso brasileiro, de modo a pensar a participação social através da formação educacional e da profissionalização de jovens para um mundo em movimento.

Portanto, o papel das TIC's se encontra atrelado a uma proposta de educação que proporcione ao indivíduo uma nova relação entre a esfera da informação e o consumo em massa. O paralelo entre desenvolvimento social e as tecnologias deve ter como objetivo a inclusão digital para a cidadania, levando em conta a realidade da comunidade, uma vez que na Sociedade do Conhecimento a inclusão digital proporciona um campo fértil para a educação, trabalho, cultura e lazer. Na esfera social nota-se de maneira interessante a abertura de projetos que mesclam a utilização das Tecnologias da Informação da Comunicação - TIC's para atender a inclusão de comunidades em diversas localidades pelo país, como por exemplo, os programas: a) Casa Brasil, Centros de Inclusão Digital, Computador para Todos, Programa Estação Digital, Observatório Nacional de Inclusão Digital e GESAC. Em quase todos os casos, as propostas de implantação tinham como escopo a implantação de uma

estrutura física, seja ela um telecentro, sala de multimídia ou implantação de pontos digitais de acesso à informação via internet.

No conjunto desses exemplos é possível notar a execução de experiências exitosas, mas também outras que não se materializaram como proposta de intervenção social. Isso ocorreu, principalmente, em face dos processos de gestão, sejam eles, a implementação, o acompanhamento e avaliação dos programas e projetos por parte da equipe gestora em nível municipal, estadual e federal, variando conforme realidade de cada Estado brasileiro em função de suas peculiaridades.

Nesse sentido, a categoria social juventude se apresenta como sendo um dos principais alvos de políticas governamentais ligadas à inclusão digital no Brasil. Esse direcionamento leva em consideração os índices divulgados pela última PNAD realizada pelo IBGE em 2013 que aponta uma população jovem brasileira no total de 51,3 milhões de indivíduos, ou seja, um terço da população. Outro dado interessante foi divulgado pela Secretaria Nacional da Juventude – SNJ em 2013 destacando a crescente utilização das mídias eletrônicas através de aparelhos móveis pelos jovens, um total de 80%.

É com base nessa realidade que o Estado da Bahia, tomando como ponto de partida as experiências desenvolvidas pelo governo federal na última década e as limitações de alguns programas ou projetos, lançou desde o ano 2000 cinco projetos fundamentais que se constituíram nas principais políticas de inclusão, sendo: 2001 – Programa Estadual de Inclusão Digital da Bahia ; 2007 – Programa Cidadania Digital; 2012 - Programa Jovens Baianos; 2014 – Programa Estação Juventude; 2018 – Programa Cidades Inteligentes.

3 PRINCIPAIS POLÍTICAS IMPLANTADAS NA BAHIA ENTRE 2000 – 2018

No início dos anos 70, o Governo da Bahia cria a Secretaria de Planejamento, Ciência e Tecnologia – SEPLANTEC. A pasta tem como principal conquista a implantação do Centro de Pesquisa & Desenvolvimento – CEPED, em 2000, unidade voltada a interagir com o recém-inaugurado Polo Petroquímico de Camaçari. Entre 1970 e o ano 2000 não foi implantado, em nível estadual, nenhum dos projetos previstos no programa de criação da SEPLANTEC. (BAHIA, 2017). Com a lei 8.897/2003, a agora Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação torna-se a responsável pela coordenação, direção, formulação e implementação da Política Estadual de Ciência, Tecnologia e Inovação, o que inclui a promoção e apoio ao desenvolvimento dos recursos humanos.

No ano de 2001, é criada a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia – FAPESB, voltada para o desenvolvimento de ciência e tecnologia em nível acadêmico, que conta com recursos orçamentários garantidos e equivalentes a 1% da receita do Estado, beneficiando milhares de estudantes, pesquisadoras e pesquisadores, além dos investimentos em projetos e programas para o desenvolvimento científico e tecnológico do estado; e o Programa Estadual de Inclusão Digital da Bahia , que dispõe de 0,2% dos recursos do Estado para promoção da inclusão digital.

O Programa Estadual de Inclusão Digital da Bahia, coordenado pela então SEPLANTEC é a primeira iniciativa governamental que, através do projeto Governo Eletrônico, implantou 120 telecentros sociais na Bahia, sendo destes, 35 na cidade de Salvador. O projeto seguiu como base o modelo nacional, com salas climatizadas dispoendo de cinco a dez terminais de computadores, ligados á internet, com a presença de 1 mediador/controlador do telecentro. O telecentro é um Ponto de Inclusão Digital – PID, sem fins lucrativos, de acesso público e gratuito, com computadores conectados à internet, disponíveis para diversos usos. O objetivo do telecentro é promover o desenvolvimento social e econômico das comunidades atendidas, reduzindo a exclusão social e criando oportunidades de inclusão digital aos cidadãos. Os telecentros podem oferecer diversos cursos ou atividades conforme necessidade da comunidade local, além de funcionarem como espaço de integração, cultura e lazer. Os telecentros foram instalados por meio de parcerias entre ministérios, prefeituras e entidades da sociedade civil.

Até o ano de 2006 os telecentro foram, em muitas cidades da Bahia, a única conexão com o mudo digital, a exemplo de Xique-Xique e Pintadas, no Portal da Chapada, que somente vieram contar com disponibilidade de internet para outros usos, além dos telecentro, no ano de 2005.

Em 2007 a SEPLANTEC passa a ser chamar SECTI – Secretaria de Ciência e Tecnologia, e implanta o programa Cidadania Digital. O Cidadania Digital é o programa de inclusão sociodigital da Bahia, estratégico para garantir o acesso às tecnologias da informação e da comunicação através de uma rede de computadores conectados à internet banda larga.

Vencedor de importantes prêmios nacionais e regionais, o programa está presente em toda a Bahia e é reconhecido como a maior iniciativa pública estadual do país para a inclusão digital. O programa iniciou com uma rede com mais de 1.000 Centros Digitais de Cidadania (CDCs) em todos os municípios baianos, que proporcionam 20 mil acessos diários. Cada CDC é composto por: um servidor; 10 computadores com diversos softwares; Internet banda larga; uma impressora.

Os CDCs utilizam softwares livres desenvolvidos especificamente para atender às necessidades dos usuários. Qualquer cidadão pode utilizar os CDCs, que são implantados em parceria com instituições públicas ou organizações da sociedade civil organizada. Há Centros Digitais de Cidadania em operação em espaços diversos, como: centros comunitários, escolas, igrejas, comunidades afrodescendentes, aldeias indígenas, comunidades quilombolas, centros de ressocialização de jovens. Cursos de capacitação e outras atividades são desenvolvidas em parceria com as comunidades para potencializar os benefícios trazidos pela tecnologia da informação. Os CDCs permitem ainda a emissão de documentos pessoais e se tornam ponto da Ouvidoria do Estado, além de outros serviços públicos on-line.

O trabalho realizado nos CDCs potencializa a capacidade criativa dos usuários, contribui para a realização das atividades escolares, ajudando a melhorar o aprendizado dos estudantes e favorece a difusão do conhecimento, através da realização de cursos e oficinas. O principal público beneficiado pelo Programa de Inclusão Sociodigital é de baixa renda. Dados do Sistema de Cadastro do Cidadão apontam que quase 90% dos usuários do Programa têm renda familiar de até dois salários mínimos, o que confirma seu impacto social. O sistema de cadastro também revela que os jovens são o público prioritário do Cidadania Digital: 67% dos usuários têm até 21 anos de idade e 93% do público frequenta escola pública.

A partir do ano de 2012 as questões envolvendo a inclusão digital passou a constar como fator fundamental nos aspectos de empregabilidade e inserção social de empregabilidade, de forma que se acentuou, em especial, naquele ano, em todo o Brasil o número de recém-formados, em nível técnico e superior, desempregados, ainda por conta da falta de instrução digital, sendo estes, em 75,5%, pertencente à classe pobre. (SECTI, 2015)

A Agenda Social de infoinclusão para Jovens na Bahia foi elaborada pela Secretaria do Planejamento, Ciência e Tecnologia da Bahia, com a participação de instituições como a Fundação Luís Eduardo Magalhães, a UNESCO, jovens participantes de entidades sociais e projetos educacionais, além de diversas organizações da sociedade civil e do setor privado. A prevenção da violência e o combate a pobreza e a exclusão social foram temas centrais desse documento que estava voltado para adolescentes e jovens, na faixa etária de 15 a 24 anos e que visava também contribuir para o processo de formulação de políticas públicas voltadas para a juventude do Estado da Bahia. Desta forma, a inclusão digital passa a ter um novo olhar e verifica que todo e qualquer processo de inclusão precisa ser amplo e integrado. Assim, surge anova proposta de inclusão digital em conjunto com a inclusão do trabalho, da independência, da autonomia.

Diversas ações foram elencadas no sentido de amenizar as questões ressaltadas e um dos frutos da Agenda social para jovens sendo a concepção do Programa Jovens Baianos, instituído pela Lei nº 9.511 de 3 de junho de 2005. O objetivo do Programa Jovens Baianos é a execução de ações integradas voltadas para o desenvolvimento dos jovens, propiciando-lhes oportunidades de acesso e permanência na escola, de acesso às tecnologias digitais, de acesso à internet, de inclusão sócio-produtiva e de desenvolvimento comunitário com práticas de cunho pedagógico, social, cultural, recreativo e esportivo, nas escolas, nas instituições sociais e na realidade local. (Decreto nº 9.462 de 21 de junho de 2005).

A Fundação Luís Eduardo Magalhães (FLEM) em parceria com a Secretaria de Desenvolvimento Social e Combate à Pobreza (SEDES), iniciou em julho de 2013 a operacionalização e implementação do Projeto de Formação de Agentes de Desenvolvimento Digital Comunitário, em vinte escolas da rede estadual de ensino do Estado da Bahia.

O objetivo geral do Projeto de Formação de Agentes de Desenvolvimento Digital Comunitário consistia em contribuir com a mudança de atitude do jovem em relação a si mesmo e às suas relações sociais, possibilitando aos mesmos a oportunidade de desenvolver habilidades e competências capazes de modificar o ambiente familiar, escolar e comunitário, e tendo como suporte as plataformas digitais. Esses jovens estavam sendo formados para atuarem como Agentes de Desenvolvimento Comunitário (ADCs), protagonistas de ações sociais transformadoras, potencializando sua capacidade de articulação e mobilização participativa da sociedade civil,

visando ao atendimento das demandas sociais locais. O Programa Jovens Baianos destina-se a jovens com idade entre 16 (dezesseis) e 24 (vinte e quatro) anos, que atendam aos seguintes requisitos:

- I - sejam oriundos de famílias cuja renda mensal per capita não ultrapasse ½ salário mínimo;
- II - estejam matriculados em escola pública, no ensino fundamental ou médio;
- III - não estejam fazendo estágio regular, nem tenham emprego, mesmo informal;
- IV - não estejam participando de nenhum outro programa governamental para a juventude que vise a concessão de auxílio financeiro.

Nesta continuidade, em 2014, através da política federal de inclusão social digital, em topo do programa governo eletrônico – GESAC, é implantado na Bahia o Programa Estação Juventude, que tem como finalidade a ampliação do acesso de jovens entre 15 a 29 anos a formação socioeducacional por meio da infoinclusão, principalmente para aqueles que vivem em situação de vulnerabilidade. Este programa veio substituir o programa Jovens Baianos. O programa busca assegurar através de suas ações, a emancipação dos jovens através da formação educacional e profissional oportunizando experiências de disseminação e produção de conhecimentos com utilização das TIC's.

Na realidade baiana, destacam-se a criação de nove unidades complementares nos municípios de Eunápolis, Vitória da Conquista, Teixeira de Freitas e Paulo Afonso, instaladas em equipamentos públicos municipais com o intuito de viabilizar o atendimento qualificado para jovens nestes locais. Nesses equipamentos públicos de inclusão social é possível notar com frequência cursos, ações e atividades envolvendo Tecnologias da Informação e da Comunicação – TIC's como recurso de inserção, protagonismo juvenil e formação de carreira, sendo este um programa federal que tangencia uma relação entre o governo estadual e os municípios. Por isso mesmo, é considerado um programa com potencial de transformação social para os jovens.

Tomando como referência a experiência do programa nos municípios é possível notar que as ações desenvolvidas abrangem temas transversais comuns ao cotidiano juvenil, quais sejam: meio-ambiente, saúde, participação cidadã, violência e etc. Todavia, no âmbito da formação educacional e qualificação profissional desses jovens são ofertados cursos e oficinas sobre redes sociais, a exemplo da criação narrativas digitais através das mídias, tais como blogs, produção e edição de vídeos com destaque para o curso de informática e de línguas com auxílio das tecnologias digitais.

Em 2018, como desdobramento do Programa Estação juventude, e atendendo aos projetos integradores previstos no antigo programa de aceleração do Crescimento do governo federal, o extinto PAC, passa a ser implantado na Bahia o Programa Cidades Digitais, em paralelo e parceria com o programa estação juventude. O programa é visto como uma demanda natural da evolução do primeiro tomo do programa GESAC.

O programa cidades digitais busca trazer uma nova integração entre tecnologia e sociedade a partir de quatro tipos de experiências. O primeiro relaciona o termo Cidade Digital com projetos do governo ou da sociedade civil, que tem como objetivo criar uma identidade web, como portais de informações e comunidades de representação política. A segunda experiência é a criação de infraestrutura, serviços e acesso gratuito de novas tecnologias em áreas urbanas, como o wi-fi gratuito que falamos no início do texto, por exemplo. Já o terceiro tipo de experiência está ligado às modelagens de Sistemas de Informação Espacial, que simulam ambientes urbanos e ajudam no planejamento das cidades. Por fim, o quarto tipo, diz respeito a projetos que não representam um local real e sim comunidades virtuais, como fóruns e chats, que visam a organização do acesso e disseminação de informações. O Brasil, e a Bahia, tem acompanhado a tendência mundial de investimento em projetos de criação e manutenção das cidades digitais.

Uma cidade digital necessita de três premissas básicas para funcionar: a infraestrutura, a comunicação e um conceito dinâmico. A primeira é essencial para que o fluxo de dados seja corretamente dimensionado e também deve prever o aumento desse fluxo. O modelo de cidade digital orientada pela Telebrás e pelo Ministério das Comunicações (MC) deve ter uma infraestrutura que permita o acesso de conteúdo fácil e amigável, além de criar condições para produção e atualização de conteúdos digitais e inclusão de novos serviços.

Já a comunicação entre o governo, as instituições e a sociedade deve ser mantida durante toda a vida útil do projeto. Não basta apenas criar infraestrutura para democratizar o acesso à comunicação por meio das novas tecnologias. É necessário também dialogar com a sociedade para que a gestão entenda suas reais necessidades, atue com o foco do cliente e crie formas de inclusão social efetivas. Além disso, cada município tem suas particularidades e, portanto, não há como criar uma fórmula que funcione para todas as cidades digitais. O

conceito precisa ser dinâmico e cada cidade digital deve utilizar a Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para melhorar a gestão dos serviços públicos e simplificar a vida dos cidadãos. Na Bahia, o projeto já está implantado em nove municípios: Salvador, Feira de Santana, Luís Eduardo Magalhães, Alagoinhas, Camaçari, Vitória da Conquista, Barreiras Juazeiro e Paulo Afonso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo fez uma breve reflexão sobre as políticas públicas de inclusão e seu papel para a sociedade moderna. Esta caminhada teve início em meados do final do século XX tendo em vista a eminente transformação provocada nos meios sociais pela efetiva participação da tecnologia no dia a dia das pessoas. Uma vez que a política pública reflete a demanda social, passa a ficar cada vez mais evidente o processo de exclusão gerado, em todos os âmbitos, pelos brasileiros com acesso às tecnologias, em especial a internet, e aqueles que não a possuem, consolidando uma divisão profunda de conhecimento e acesso à informação e oportunidades de emprego e renda.

De forma escalonada, vários projetos e programas foram implantados, em grande parte, todos liderados pelo espectro do governo federal e contando com subsídios das três esferas estaduais, municipais e federais. Na Bahia, estes programas seguiram uma cronologia semelhante a de outros estados, com uma peculiaridade: a amplitude do estado, com seus mais de 400 municípios e pouco mais de 15 milhões de habitantes, sendo, somente, quase 7,5% da população brasileira.

Os desafios impetrados à Bahia são de dimensões continentais, igualando-se a políticas de bojo de investimento financeiro e estrutural e nível uma nação, e por isso, muitos destes acabaram, e acabam, sendo mais efetivos nas zonas metropolitanas e cidades com melhor estruturação, tanto financeira quanto administrativa, dos municípios da Bahia. Todavia, estes desafios fazem com que o estado, proporcionalmente, também avance de forma ampla na objetividade e consolidação de seus programas, aja vista a real demanda social, que exige uma estrutura que garanta o acesso aos bens fundamentais proporcionados pela tecnologia, sejam eles: o acesso à informação, a democratização dos conhecimentos digitais, a habilitação da sociedade para o trato dos novos paradigmas impetrados pela nova sociedade digital do século XXI.

De forma ampla, todos os programas foram fundamentais para promover a evolução a partir da demanda, pois, a cada novo momento permitido pelo acesso às tecnologias, mesmo que precários, foram fundamentais para fundar um novo comportamento social, e estes, por vez, garantiram o desenvolvimento de novas demandas. Cada política, por sua vez, foi essencial para o avanço de inclusão tecnológica. Assim, através desta linha de raciocínio apresentada, serve este trabalho de escopo para pesquisadores que desejem roteirizar uma linha de pesquisa para estudos aprofundados sobre as políticas aqui apresentadas, seus efeitos, impasses, conquistas e resultados.

REFERÊNCIAS

BAHIA. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação. **Política de ciência, tecnologia e inovação para o estado da Bahia**. Salvador, 2004.

BRASIL, **Secretaria Nacional da Juventude**: acesso a internet por jovens, 2013.

BOLANÓ, César Ricardo Siqueira (Org). **Globalização e regionalização das comunicações**. Educ São Paulo, 1999.

BONILLA, Maria Helena Silva. Inclusão digital: ambiguidades em curso. IN: BONILLA, Maria Helena Silva; PRETTO, Nelson de Luca. Org. **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1999.

DELLORS, Jacques. **Relatório para UNESCO e Comissão Internacional sobre educação para o século XXI**. 9º ed. São Paulo: Cortez, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social** /Antônio Carlos Gil. - 6.ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

IBGE, **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**: População Jovem do Brasil, 2013.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica** / Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2001.

_____. **Técnicas de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas. 2006.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

MINISTÉRIO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA (MCT). **Sociedade da Informação no Brasil – Livro Verde**. Brasília: MCT, 2000. Disponível em: <<http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/434/1/Livro%20Verde.pdf>>. Acesso em: 18.09.2016.

NUNES, Andréa Karla Ferreira. **Políticas públicas e TIC na educação**: DITE Sergipe 1994 a 2007. Aracajú: EDUNIT, 2015.

OLIVEIRA, Paulo César. **Inclusão Digital**: Concepções e Ações em jogo. 2004.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SCHWARTZ, Gilson. Educação como produção colaborativa de conteúdo. In: **Encontro Nacional das Escolas de Governo**. São Paulo: FUNDAP, 2010.

SELLTIZ, C. e outros. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. Tradução de Dante Moreira Leite. São Paulo: EPU. Editora da Universidade de São Paulo, 1975.

TAKAHASHI, Tadao (Org) **Sociedade da Informação no Brasil**: Livro Verde. Brasília. Ministério da Ciência e Tecnologia. 2000.

TRIVINHO, E. A **Democracia Cibercultural**: Lógica da Vida Humana na Civilização Mediática Avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2011.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social**. São Paulo: Editora Senac, 2006.