

AOS ILUSTRÍSSIMOS SENHORES MEMBROS DA COMISSÃO DE SELEÇÃO E JULGAMENTOS

ELIARA REGINA LUCIANO CAMPOS, brasileira, maior, capaz, casada, empresária, portadora da Cédula de Identidade RG nº 29.823.963-2 SSP/SP, e inscrita no CPF (MF) sob nº 291.568.628-90, residente e domiciliada na Rua Antônio Rodrigues Pinto, nº 196. Jardim Primavera, nesta cidade de Aguaí, estado de São Paulo, CEP: 13863-282, venho respeitosamente à presença de Vossa Senhoria apresentar **RECURSO ADMINISTRATIVO** em face da desclassificação de meu projeto, inscrito no edital 01/2024, sob o título **SIGA O SOM**, pelas razões de fato e de direito a seguir expostas.

1. DOS FATOS

No dia **14/06/2024**, foi publicado o resultado preliminar do Edital da Lei Paulo Gustavo, no qual constatei que meu projeto, **SIGA O SOM**, foi desclassificado sob a seguinte alegação:

Foi apresentado pelo candidato, como comprovação de atividades culturais, sorteios de tablets em escolas do município e bolsas integrais de estudos sobre COVID e Dengue (assuntos relacionados à saúde), palestrar gratuitas sobre marketing digital com doações de produtos de limpeza, doações ao Fundo Social, promoção de ações solidárias e uma sessão de filme com pipoca **aos alunos da escola de informática**, a qual o Proponente é vinculado. **Observa-se que o portfólio apresentado pela Proponente é, basicamente, o mesmo apresentado pelo Proponente Amauri Cesar Campos e pela empresa Eliara Regina Luciano Campos ME.**

Conforme dispõe Roberta Martins, secretária dos Comitês de Cultura do Ministério da Cultura (MinC), "a Lei Paulo Gustavo é uma importante ferramenta para promover a democratização da cultura. A lei cria oportunidades de emprego e renda **para artistas, produtores culturais e trabalhadores do setor**, impactando positivamente a economia local e regional".

Não basta apenas realizar atividades, espetáculos ou exposição. O agente cultural configura-se como dinamizador das potencialidades culturais da comunidade onde atua.

Diante do exposto, fica explícita a atuação do Proponente em atividades relacionadas ao Social e à Saúde do município, mas não no âmbito Cultural. Demais atividades que foram expostas, como por exemplo a sessão de cinema, destinam-se, unicamente, aos alunos que estão matriculados na escola onde o Proponente atua.

Eis a síntese do necessário.

2. DOS FUNDAMENTOS

Gostaria de ressaltar que o projeto apresentado cumpre integralmente todas as exigências estabelecidas no edital. Houve uma possível interpretação equivocada ou erro material na análise dos documentos, o que pode ter levado à desclassificação injusta, tendo em vista que portfólio apresentado pelo Proponente foi considerado "basicamente", o mesmo apresentado pela Proponente Amauri Cesar Campos e pela empresa Eliara Regina Luciano Campos-ME, o que pela simples leitura dos projetos, observa-se que são coisas totalmente distintas. Reafirmo que os documentos enviados estavam completos e dentro dos padrões solicitados.

Além de atender aos requisitos específicos do edital, destaco meu enquadramento como agente cultural, conforme definido pela Lei Paulo Gustavo. **A lei reconhece agentes culturais como aqueles que desenvolvem atividades de produção, difusão, formação e gestão cultural, entre outras, abrangendo diversos setores e expressões artísticas. Minha trajetória e atuação profissional comprovam minha identidade como agente cultural, tendo em vista que minhas atividades contribuem significativamente para a formação, difusão e valorização da cultura digital. Ao promover a inclusão digital, realizar atividades culturais e educativas, colaborar com outras entidades culturais e participar de projetos que valorizem a tecnologia como um elemento cultural.**

Abaixo, listarei algumas justificativas de meu enquadramento como agente cultural, senão vejamos:

PROMOÇÃO DA CULTURA DIGITAL – Minha atividade desempenha um papel crucial na promoção da cultura digital, capacitando indivíduos a utilizar, criar e disseminar tecnologia de forma criativa e inovadora. Isso envolve: Cursos de Programação e Desenvolvimento de Software: Ensinar linguagens de programação e desenvolvimento de aplicativos promove a criatividade e a inovação tecnológica. Design Digital e Multimídia: Oferecer cursos em Design Gráfico, Edição de Vídeo e produção de conteúdo digital ajuda a formar profissionais que produzem arte e mídia digital.

INCLUSÃO DIGITAL E ACESSO À TECNOLOGIA – Minha atividade pode ser vista como um agente de inclusão digital, proporcionando acesso à tecnologia e formação em áreas que são fundamentais para a participação plena na sociedade moderna: Cursos de Alfabetização Digital: Ensinar habilidades básicas de informática a pessoas de todas as idades e origens, incluindo idosos, crianças e indivíduos de baixa renda. Parcerias com Comunidades Carentes: Realizar projetos e oficinas em comunidades menos favorecidas para promover a inclusão digital.

ATIVIDADES CULTURAIS E EDUCATIVAS – Posso desenvolver atividades culturais e educativas que valoriza e difunde a cultura digital: Workshops e Palestras: Organizar eventos sobre temas como cibersegurança, inteligência artificial, jogos digitais e outras áreas emergentes da tecnologia. Hackathons e Competições de Tecnologia: Promover eventos que incentivem a inovação e o desenvolvimento de soluções tecnológicas criativas.

PRESERVAÇÃO E DIFUSÃO DE PATRIMÔNIO DIGITAL - Posso contribuir para a preservação e difusão de patrimônios culturais digitais:

DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS CULTURAIS – Tenho potencial para participar em projetos de digitalização de livros, documentos históricos e obras de arte para torná-los acessíveis online. Criação de Conteúdos Educativos: Desenvolver material didático e recursos educativos sobre a história da informática e da tecnologia.

PARCERIAS E COLABORAÇÕES CULTURAIS – Posso estabelecer parcerias com outras entidades culturais para promover a interseção entre tecnologia e cultura: Colaboração com Museus e Bibliotecas: Desenvolver projetos conjuntos que utilizem tecnologia para melhorar a experiência do visitante ou para preservação digital. Parcerias com Artistas e Coletivos.

Culturais: Apoiar projetos que integram tecnologia e arte, como instalações interativas e performances digitais.

Conforme podem verificar, me enquadro dentro da cultura digital. A cultura digital refere-se ao conjunto de práticas, valores, normas e artefatos que emergem da interação das pessoas com tecnologias digitais. Esta cultura abrange uma ampla gama de atividades, **incluindo o uso de internet e redes sociais, produção e consumo de mídia digital, desenvolvimento de software e aplicativos, e a participação em comunidades online.** A cultura digital é marcada pela conectividade constante, pela rapidez na troca de informações e pela capacidade de colaboração e criação coletiva.

Os principais motivos da Importância da Cultura Digital são:

ACESSO À INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO - A cultura digital democratiza o acesso à informação e ao conhecimento. Com a internet, indivíduos têm acesso a vastas bibliotecas de conteúdo educativo, pesquisas acadêmicas, notícias em tempo real e recursos de aprendizado online. Isso promove a educação contínua e permite que pessoas de diferentes partes do mundo se informem e eduquem de maneira autônoma.

INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE - A cultura digital incentiva a inovação e a criatividade. Ferramentas digitais, como softwares de design, plataformas de publicação e redes sociais, permitem que indivíduos criem, compartilhem e promovam suas ideias e obras artísticas de maneira eficiente. Isso resulta em novas formas de arte, mídia e entretenimento, enriquecendo a diversidade cultural global.

CONNECTIVIDADE E COMUNICAÇÃO - A cultura digital facilita a conectividade global, permitindo que pessoas se comuniquem e colaborem independentemente da localização geográfica. Redes sociais, aplicativos de mensagens instantâneas e plataformas de videoconferência tornam possível a interação em tempo real, fortalecendo relações pessoais e profissionais.

EMPODERAMENTO E PARTICIPAÇÃO SOCIAL - A cultura digital empodera os indivíduos, dando-lhes uma voz nas questões sociais, políticas e econômicas. As plataformas digitais permitem que as pessoas

organizem movimentos sociais, participem de debates públicos e influenciem decisões políticas. Isso fortalece a democracia e a participação cidadã.

DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO - A cultura digital impulsiona o desenvolvimento econômico ao criar novas indústrias e oportunidades de emprego. Setores como tecnologia da informação, e-commerce, marketing digital e desenvolvimento de aplicativos estão em constante crescimento, gerando emprego e fomentando a economia digital.

PRESERVAÇÃO CULTURAL - A digitalização de acervos culturais e históricos permite a preservação e o acesso contínuo a patrimônios culturais. Museus, bibliotecas e arquivos utilizam tecnologias digitais para preservar e compartilhar suas coleções com um público global, garantindo que o patrimônio cultural seja protegido para as futuras gerações.

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO - A cultura digital transforma a educação, proporcionando métodos de ensino inovadores e acessíveis. Plataformas de e-learning, tutoriais em vídeo, MOOCs (Massive Open Online Courses) e outras ferramentas digitais ampliam as possibilidades de aprendizado, adaptando-se às necessidades e ritmos de cada aluno.

INCLUSÃO DIGITAL - A cultura digital promove a inclusão digital, trabalhando para reduzir o fosso digital que separa aqueles com acesso às tecnologias da informação e aqueles sem. Iniciativas de inclusão digital são essenciais para garantir que todos, independentemente de sua localização ou condição socioeconômica, possam participar plenamente da sociedade digital.

Portanto, a **cultura digital** é um elemento vital da sociedade contemporânea, impactando profundamente a maneira como vivemos, trabalhamos e interagimos. Sua importância reside na capacidade de promover o acesso ao conhecimento, incentivar a inovação, fortalecer a conectividade, empoderar os indivíduos, impulsionar o desenvolvimento econômico, preservar o patrimônio cultural, transformar a educação e promover a inclusão digital. A compreensão e valorização da cultura digital são essenciais para aproveitar plenamente os benefícios que ela oferece.

Ademais, conforme comprova-se nos novos documentos em anexo, A sociedade contemporânea enfrenta desafios significativos no que diz respeito à inclusão social e ao desenvolvimento de habilidades e talentos, especialmente em comunidades carentes. Projetos sociais têm se mostrado instrumentos eficazes para promover a igualdade de oportunidades e a descoberta de novos talentos, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social do país. **À luz do exposto, é evidente que os projetos sociais desempenham um papel fundamental na captação e desenvolvimento de novos talentos, como o caso do aluno Lucas que segue em anexo.** Através do suporte legal e do investimento nesses programas, busco como um todo promover um ambiente propício para que indivíduos de todas as origens tenham a oportunidade de alcançar seu pleno potencial.

Por fim, a desclassificação deste projeto representa um prejuízo significativo para o desenvolvimento cultural e social da comunidade envolvida, pois, o objetivo principal do projeto é produzir oficinas de alta qualidade de Game Educativo, usando aula interativa com simuladores. Para isso dei o título para essa oficina de **"SIGA O SOM"**, pois nela será ensinada como construir um mini game similar o famoso game GENIUS®, usando como base o programa Minecraft®, pois ele oferece um nível inigualável de liberdade criativa, tudo isso servirá para aprimoramento das habilidades técnicas e criativas de profissionais de áudio visual e para estimular a formação de novos talentos da cidade de Aguaí.

Adicionalmente, como contrapartida social será realizado oficinas e cursos gratuitos sobre o tema em Aguaí - SP.

3. DO PEDIDO

Diante do exposto, solicito respeitosamente a reavaliação da decisão de desclassificação do projeto **"SIGA O SOM"**, considerando os argumentos e documentos aqui apresentados, como complementação aos já apresentados, para que seja reconsiderada sua inclusão na lista de projetos habilitados no âmbito do Edital da Lei Paulo Gustavo.

Certa de suas compreensões e aguardando deferimento, renovo protestos de elevada estima e consideração.

Nestes Termos,

Pede Deferimento.

Aguai, 18 de junho de 2024.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a long tail, positioned above the printed name.

ELIARA REGINA LUCIANO CAMPOS

Link para vídeos sem edição de um aluno Bolsista do curso de Minecraft

**Arquivo pessoal de Eliara Regina Luciano Campos*

QR Code



QR Code



Campanhas sociais voltadas à descoberta de talentos em cursos como desenvolvimento de games são fundamentais para identificar e apoiar jovens criativos, promovemos a inclusão e oportunidades desses jovens como futuros talentos.

OBS.: O aluno Lucas Donizete Souto Fernandes se matriculou em uma das campanhas mencionadas no portfólio da proponente Eliara Regina Luciano Campos. Lucas entrou em uma das campanhas sociais, fez seu primeiro curso, em seguida, eu como uma empresaria que visa o social e a cultura audio visual, o presenteei com uma bolsa 100% no curso de Games 3D e investi em seu talento em vídeos, como mostra postagens a seguir:





Computer Tec

Publicado por Amauri Eliara Campos · 31 de janeiro de 2021 ·

O nosso aluno Lucas 🧐 revela como conquistar o seu sonho na vida.

Quer conquistar também? 🌟🌟🌟

www.grupocomputertec.com.br #computertecevolua #certificadopremium

Rua... Ver mais



Computer Tec

Publicado por Amauri Eliara Campos · 1 de fevereiro de 2021 ·

O nosso aluno Lucas 🧐 revela como conquistar o seu sonho na vida.

Quer conquistar também? 🌟🌟🌟

www.grupocomputertec.com.br #computertecevolua #certificadopremium

Gostou?

Marque um horário para vir conhecer nossa estrutura e nossa metodologia de ensino agora mesmo:

É só... Ver mais



Alguns Alunos formados de Minecraft



Computer Tec

Publicado por Amauri Eliara Campos · 12 de junho às 08:59 ·

Parabéns Gabriel Silva de Menezes, pela conclusão brilhante nos cursos de Tecnologia Fundamental Desenvolvedor de Game Essencial e SQP, sempre superando as expectativas com notas acima da média! Seu comprometimento e dedicação são inspiradores para todos nós. Que este seja apenas o começo de uma jornada repleta de conquistas e sucesso!

Matricular uma criança em um curso de desenvolvedor de games não só fornece habilidades técnicas valiosas, mas também contribui significa... Ver mais



Computer Tec

Publicado por Amauri Eliara Campos · 18 de agosto de 2022 ·

Logo logo, ele vai estar desenvolvendo Games 3D.

Parabéns pela conclusão do curso de Desenvolvedor de Game 2D
E Obrigado por continuar conosco:
Kelvin da Silva Martins!... Ver mais



Algumas inscrições em Projetos Sociais

SEMPRE TEMOS
Gratuito

Rua Francisco Galvão, 27 - Centro, Aparecida
14.119-010 SP

FICHA DE INSCRIÇÃO

SEMPRE TEMOS
Gratuito

Rua Francisco Galvão, 27 - Centro, Aparecida
14.119-010 SP

FICHA DE INSCRIÇÃO

SEMPRE TEMOS
Gratuito

Rua Francisco Galvão, 27 - Centro, Aparecida
14.119-010 SP

FICHA DE INSCRIÇÃO

Dados do pai ou responsável

Nome: Maria Sílvia de Oliveira

Endereço: _____ Cidade: _____

Barrio: _____

Nascimento: _____

Telefone Fixo: _____

Telefone Celular: _____

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Aluno

Nome: Maria Virginia de Oliveira

Endereço: Tr. da Vila, nº 86 Cidade: Aparecida

Barrio: _____

Nascimento: 26/06/2018

Telefone Fixo: 8532-4512

Telefone Celular: (11) 7516-3193

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Curso Escolhido: Matrícula Duração: 08 horas

Dia do curso: Aguardando férias das 13 às 15 horas Data 09/12/13

REGULAMENTO

1 - O curso não tem custo algum para o aluno.

2 - Por ser um curso gratuito não haverá reposição caso o aluno perca alguma aula.

3 - Será entregue no final do curso certificado de participação somente para os alunos que tiveram 100% de presença, comprovada pela lista de presença.

U.E. autorizada para a realização:

Maria Sílvia de Oliveira
Responsável

Dados do pai ou responsável

Nome: Carla de Lencastre de Almeida

Endereço: Rua Francisco Galvão, nº 27 Cidade: Aparecida

Barrio: Vila Nova

Nascimento: 26/05/1958

Telefone Fixo: 8532-4516

Telefone Celular: (11) 7516-3193

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Aluno

Nome: Silvia Soraia de Almeida

Endereço: _____ Cidade: _____

Barrio: _____

Nascimento: 26/11/1998

Telefone Fixo: _____

Telefone Celular: (11) 9556-5980

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Curso Escolhido: Matrícula Duração: 08 horas

Dia do curso: Aguardando férias das 13 às 15 horas Data 09/12/13

REGULAMENTO

1 - O curso não tem custo algum para o aluno.

2 - Por ser um curso gratuito não haverá reposição caso o aluno perca alguma aula.

3 - Será entregue no final do curso certificado de participação somente para os alunos que tiveram 100% de presença, comprovada pela lista de presença.

U.E. autorizada para a realização:

Carla de Lencastre
Responsável

Dados do pai ou responsável

Nome: Ursula de Souza Damasceno

Endereço: Av. Francisco Galvão, nº 27 Cidade: Aparecida SP

Barrio: _____

Nascimento: 27/11/1952

Telefone Fixo: 8532-6670

Telefone Celular: (11) 7516-3193

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Aluno

Nome: Letícia da Silva Cavallari

Endereço: Rua Francisco Galvão, nº 27 Cidade: Aparecida SP

Barrio: _____

Nascimento: 02/08/1994

Telefone Fixo: 8532-6670

Telefone Celular: (11) 7516-3193

E-mail: _____

MSN: _____

SKYPE: _____

Curso Escolhido: Matrícula Duração: 08 horas

Dia do curso: Aguardando férias das 13 às 15 horas Data 09/12/13

REGULAMENTO

1 - O curso não tem custo algum para o aluno.

2 - Por ser um curso gratuito não haverá reposição caso o aluno perca alguma aula.

3 - Será entregue no final do curso certificado de participação somente para os alunos que tiveram 100% de presença, comprovada pela lista de presença.

U.E. autorizada para a realização:

Ursula de Souza Damasceno
Responsável