

LGBT, Hip Hop e pessoas com deficiência: dar suporte ao Secretário na promoção e difusão das atividades artísticas e culturais; prestar orientação às unidades de atividades culturais da Secretaria e a organizações sociais que mantenham contrato de gestão com a Pasta sobre a implementação da política cultural do Estado; estimular a sociedade civil e as secretarias de cultura dos municípios a formularem programas e projetos para promoção dos direitos humanos e implementação de ações afirmativas; opinar sobre a prestação de assistência financeira para atividades de caráter cultural; elaborar planos, projetos e programas relativos ao incentivo e à difusão da produção cultural e promover seu acompanhamento regular, avaliando, discutindo e divulgando os resultados obtidos; solicitar parecer de unidades da Secretaria sobre projetos de incentivo e fomento à cultura em suas respectivas áreas de atuação; centralizar informações culturais e artísticas do Estado; produzir e promover a publicação de informações e dados estatísticos sobre sua área de atuação. Parágrafo único - A Assessoria de Cultura para Gêneros e Etnias exercerá suas atribuições em integração com as unidades de outras Pastas, em especial da Casa Civil, do Gabinete do Governador, atuantes no âmbito das políticas relativas aos segmentos pertinentes. Importante frisar que a Assessoria possuía, até 2019, além de um orçamento específico, uma equipe multidisciplinar e diversa, com representações das comunidades e grupos apontados no seu decreto de criação. Hoje compreende um responsável que exerce concomitantemente outra função e um assessor transferido do PROAC a pouco tempo. Assim nossa principal atividade durante o ano, foi pensar as possibilidades para a reestruturação da Assessoria, dentro dessa perspectiva foi criado um Grupo de trabalho, com integrantes das diversas unidades, para a elaboração de termo de referência para pesquisa de indicadores para censo de diversidade na *Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo* seus Programas e Equipamentos. Outra ação importante foram as reuniões com as áreas de diversidade e inclusão das Organizações Sociais que possuem relação com a Secretaria para articular a criação de um Comitê de Diversidade das Organizações Sociais e a *Secretaria da Cultura*. A Assessoria também promoveu e participou de inúmeras atividades com a intenção de promover a escuta dos anseios das diversas comunidades em relação a pasta da cultura, com destaque para o Encontro da Secretária com representantes da Comunidade LGBTQ+, a recepção de representantes do Hip-hop, da comunidade Cigana, Nordestina e Pessoas com deficiência. A Assessoria também mediou a participação de equipamentos e corpos estáveis em atividades relacionadas as efemérides dessas comunidades a saber: Reatech-Feira Internacional de Inclusão, Acessibilidade e Reabilitação, Virada Inclusiva, Consciência Negra, Feira Cultural e Parada do Orgulho LGBTQ+ de São Paulo. A Assessoria também esteve presente e auxiliou na sua realização, junto aos municípios do interior, as Paradas do Orgulho LGBTQ do Interior e Litoral do Estado de São Paulo. Assessoria de Cultura para Cultura Pop. No início de 2023, a Cultura Pop, abrangendo games, eSports, anime, tokusatsu, quadrinhos, VR/XR, entre outros, foi integrada à cultura com a meta ambiciosa de transformar São Paulo na capital da Cultura Pop até o final de 2026. Destacamos avanços significativos para alcançar esse objetivo: BIG Festival 2023 - Best International Games Festival. Participação inédita da Secretaria no evento, apresentando as principais linhas de incentivo estaduais para o desenvolvimento de games. Anúncio do maior edital de games do país no valor de R\$18.000.000,00 durante o evento. Impacto expressivo nos números do BIG Festival 2023, evidenciando o potencial econômico da indústria de games: Profissionais nas reuniões de negócios: 1.450; Empresas participantes: 725 - 483 brasileiras e 242 estrangeiras; Reuniões de negócios agendadas: + 8.000; Empresas de 50 países diferentes participaram das reuniões de negócios; Perspectiva de negócios nos próximos 12 meses: US\$ 156 milhões. *PARCERIA COM O GOOGLE*. Iniciativa inédita na Cultura, colaboração com o Google para implementação de cursos nas Fábricas de Cultura abrangendo a cadeia de desenvolvimento de games e lojas de aplicativos. Mentoria para programas como Favela Gaming e Google Play Academy, proporcionando orientação virtual aos professores e uma experiência única para adolescentes selecionados. *GAMESCOM LATAM*. A Gamescom desempenha um papel fundamental no setor de jogos eletrônicos, influenciando a direção futura da indústria, impulsionando a inovação e fornecendo uma plataforma crucial para o crescimento e a visibilidade das empresas envolvidas. O anúncio do evento ocorreu em 28/11 durante a CCXP, revelando uma parceria entre o Estado de São Paulo e o Grupo Omelete, a principal empresa de Cultura Pop do Brasil. Agendado para 6/2024, o evento será no Expo São Paulo e espera-se a participação de aproximadamente 100 mil pessoas em seu ano inaugural. Abaixo, destacamos todos os benefícios que esta iniciativa trará para a cidade: Impacto Econômico: A Gamescom tem um enorme impacto econômico na cidade de Colônia. A feira atrai milhares de visitantes de todo o mundo, o que impulsiona o turismo, hotelaria, restaurantes, comércio local e outros setores relacionados. Isso gera receita significativa para a cidade e seus negócios. Visibilidade Internacional: A Gamescom é uma plataforma global que atrai a atenção de meios de comunicação, influenciadores digitais, empresas de jogos e profissionais da indústria de todo o mundo. Isso coloca Colônia no cenário internacional como um importante centro para a indústria de jogos. Oportunidades de Networking e Negócios: A Gamescom oferece uma excelente oportunidade para desenvolvedores de jogos, distribuidores, investidores e outras partes interessadas da indústria se encontrarem, fazerem networking, discutirem colaborações e fecharem acordos de negócios. Isso promove o crescimento e a inovação dentro da indústria. Promoção da Indústria Local: Colônia tem se destacado como um polo para a indústria de jogos na Alemanha e na Europa. A presença da Gamescom na cidade reforça essa posição, promovendo a indústria local de jogos, atraindo talentos e investimentos para a região. Crescimento da Comunidade de Jogos Local: A Gamescom contribui para o crescimento da comunidade de jogos em Colônia e arredores. Isso inclui a promoção de clubes de jogos, atividades educacionais relacionadas a jogos e atraindo jovens interessados em carreiras na indústria de jogos. Desenvolvimento Tecnológico e Inovação: A presença de desenvolvedores e empresas inovadoras na Gamescom impulsiona a troca de conhecimentos e ideias, fomentando o desenvolvimento tecnológico e a inovação na cidade e na região circundante. O mesmo impacto que a Gamescom causa na cidade de Cologne na Alemanha será replicado no Brasil aqui em São Paulo, considerando que a feira foi anunciada como Latam receberemos visitantes de todos os países vizinhos. CCXP 2023 - Comic-Con Experience - Participação inédita da Secretaria na maior Comic-Con do mundo, com estande de 90m² que reuniu marcas renomadas. Cinco dias de interação com 287 mil participantes, promovendo a presença da Secretaria entre os entusiastas da cultura POP. Essas ações refletem o comprometimento da *Secretaria de Cultura, Economia e Indústria Criativas* em impulsionar a Cultura Pop, promovendo desenvolvimento econômico, oportunidades educacionais e integração internacional para o Estado de São Paulo. Internacionalização. *CreativeSP*. É um programa de Internacionalização da Economia Criativa de São Paulo, uma ação conjunta entre a *Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas* e a InvestSP, voltada para empresas e instituições culturais e criativas de todas as regiões do estado de São Paulo, com o objetivo de difundir internacional a produção cultural e criativa de São Paulo e estimular o intercâmbio e os negócios com outros países; promover exportações de bens e serviços do setor cultural e criativo de São Paulo; atrair investimentos para os diversos segmentos culturais e criativos do estado; contribuir para a consolidação internacional da imagem de São Paulo como polo de excelência e diversidade no campo cultural e criativo; incentivar a internacionalização de empresas e instituições, elevando sua capacidade para negócios e parcerias globais e contribuir para a melhoria do ambiente de negócios e o aumento da competitividade destas empresas e instituições. Foram realizadas 9 Missões internacionais: SXSU-Austin-Estados Unidos-3/2023; 10 empresas participantes; R\$30,2 milhões em negócios-217 empregos; GDC-Game Developers Conference-São Francisco-EUA-3/2023: Missão internacional pioneira, estabelecendo o primeiro contato da *Secretaria da Cultura* com os principais estúdios de desenvolvimento de games do Brasil. Realização de mais de 40 reuniões, apresentando novas políticas e planos da Secretaria para empresas que nunca tiveram contato com o poder público. 10 empresas participantes; R\$58,7 milhões em negócios-181 empregos, Festival de Cinema de Cannes-

CannesFrança-5/2023; 10 empresas participantes; R\$71,38 milhões em negócios-1297 empregos, Gamescon-Colônia-Alemanha-8/2023: Missão internacional para conhecer a Koelnmesse, organizadora da maior feira de games do mundo, resultando em projetos de intercâmbio entre Brasil e Alemanha. Iniciativa inédita: São Paulo sediará a Gamescom Latam em junho de 2024, em parceria público-privada com o grupo Omelete, gerando impacto econômico, visibilidade internacional e oportunidades de networking; 10 empresas participantes; R\$84,1 milhões em negócios-325 empregos, Festival Internacional de Cinema de San Sebastián-San Sebastian-Espanha-9/2023; 5 empresas participantes; R\$33,8 milhões em negócios-930 empregos, Feira do Livro de Frankfurt-Frankfurt-Alemanha-10/2023; 10 empresas participantes; R\$16,6 milhões em negócios-300 empregos, Womex - Worldwide Music Expo – Coruña-Espanha-10/2023; 8 empresas participantes; R\$2,38 milhões em negócios-229 empregos, WebSummit-Lisboa-Portugal-11/2023; 7 empresas participantes; R\$22,9 milhões em negócios-117 empregos, Ventana Sur-Buenos Aires-Argentina-11/2023; 10 empresas participantes; R\$84,1 milhões em negócios-4243 empregos. Tendo como resultado: 355 empresas inscritas para o programa, com participação de 80 delas e uma estimativa de negócios gerados de aproximadamente R\$404,3 milhões, e de 7.839 de empregos gerados direto e indiretamente. Este resultado, comparado com 2022, significa 12,8% a mais em negócios e 18% a mais em geração de empregos. Para cada R\$1 investido, espera-se o impacto de R\$61,26 em negócios no Estado de São Paulo em 2023.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

A *Secretaria da Educação do Estado de São Paulo-SEDUC* atende diariamente aproximadamente 3.3 milhões de estudantes em 5.406 escolas nos 645 municípios sob jurisdição de 91 Diretorias de Ensino. São ao todo cerca de 257 mil servidores, dos quais aproximadamente 200 mil são professores em sala de aula. Nesta gestão, visando o alinhamento da estratégia institucional da SEDUC em todas as instâncias da rede estadual, foi publicada a Resolução SEDUC-37, de 30/8/2023, dispoendo sobre o Mapa Estratégico da SEDUC, que visa nortear os projetos e ações do Órgão Central, das Diretorias de Ensino e das unidades escolares da rede de ensino estadual para os anos de 2023 a 2026. Esse normativo estabelece como objetivo estratégico da Pasta a oferta da educação pública com efetividade, qualidade e acesso ampliados, para geração de oportunidades e redução das desigualdades, e traz como finalidades da SEDUC, na perspectiva da sociedade: Preparar os jovens para as competências necessárias à continuidade dos estudos e ao mundo do trabalho; Tornar a aula mais atrativa para aumentar a satisfação do estudante e o interesse em permanecer na escola, em um ambiente seguro e inclusivo; Resgatar a confiança da sociedade na educação pública. Com o intuito de organizar e concretizar as ações necessárias para o alcance dos resultados almejados, foi definida a implementação de estratégias de suporte, dispostas em 6 eixos: Aprendizagem e Inovação; Gestão Educacional; Pessoas e Lideranças; Eficiência na Operação; Infraestrutura; e Comunicação e Transparência. As iniciativas contempladas em cada eixo foram construídas em consonância com o Plano Nacional de Educação, Lei nº 13.005/2014, com o Plano Estadual de Educação, Lei nº 16.279/2016, e com o Programa de Governo, e representadas no Projeto de Lei de Plano Plurianual 2024-2027 nº 1.244/2023. Fundação para o Desenvolvimento da Educação-FDE. A Fundação é o braço operacional da SEDUC, responsável por viabilizar a execução de atividades específicas das políticas educacionais definidas pelo órgão, conforme Decreto nº 64.297/2019. Entre suas principais atribuições estão: construir escolas; reformar, adequar e manter os prédios, salas de aula e outras instalações e oferecer materiais e equipamentos necessários à Educação. Eixo Aprendizagem e Inovação - Na Educação Básica, ofertada na rede estadual de ensino, há aproximadamente 600.000 estudantes matriculados nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, 1.400.000 estudantes matriculados nos Anos Finais do Ensino Fundamental e 1.300.000 alunos matriculados no Ensino Médio⁵. Do ponto de vista da garantia da aprendizagem de excelência a todos esses estudantes e da conclusão de todas as etapas da Educação Básica na idade certa, é necessário ofertar uma educação que os prepare para a vida e o mercado de trabalho. Para tanto, a SEDUC desenvolve estratégias de implementação do Currículo Paulista que conjugam a oferta do material didático ao estudante e de material preparatório de aula e formação continuada para o docente, bem como a disponibilização de instrumentos e mecanismos de avaliação dos resultados de aprendizagem, que apoiam a identificação das necessidades de intervenção pedagógica, em um ciclo de melhoria contínua, como detalhado adiante. Materiais de apoio à implementação do Currículo Paulista: Digital e Impresso distribuído. A SEDUC possui material didático próprio desde 2009, para estudantes e professores das escolas da própria rede e das redes públicas municipais conveniadas de forma integrada à esfera pública estadual de ensino, visando a melhoria da qualidade da educação em todo o Estado. Entre os anos de 2019 e 2020 o currículo e seus materiais foram revisados à luz da Base Nacional Comum Curricular e homologados pelo Conselho Estadual de Educação. Material Digital - a SEDUC elaborou e ofertou materiais didáticos digitais para estudantes e professores do Ensino Fundamental e Ensino Médio, com objetivo de tornar a aula mais atrativa e aumentar a satisfação do estudante e o interesse em permanecer na escola. Os materiais utilizam tecnologias e conteúdos e práticas pedagógicas que atendem às características e especificidades de cada etapa de ensino. Foram produzidas 1.203 aulas

⁵ Fonte: Super BI, data base 08/12/2023.