

LUANA CAVALCANTI DE MELO ATAÍDE

Mestranda da Universidade Federal de Pernambuco

luana.ataide@ufpe.br

ANA ELISABETH DE BRITO ALVES

Mestranda da Universidade Federal de Pernambuco

anaelisabeth.alves@ufpe.br

ANA CLÁUDIA LIMA ALEIXO

Mestranda da Universidade Federal de Pernambuco

analima0608@gmail.com

SHYRLEIDE LEITE MENEZES MACIEL

Mestranda da Universidade Federal de Pernambuco

shyrleidemenezesmaciel@gmail.com

Moeda Capiba, a moeda social que nasceu digital.

Resumo: O caso para ensino da Moeda Capiba poderá ser utilizado como treinamento em sala de aula para utilização em cursos de graduação e pós-graduação das disciplinas dos cursos de Administração, ou correlatas. Trata-se de um caso que envolve a implantação de uma ferramenta de gestão pública social de forma totalmente digital com abrangência para várias áreas de atuação na sociedade. A atualidade do caso é um aspecto relevante uma vez que sua implantação está em processo de realização e caracteriza as mudanças no perfil da gestão pública brasileira, uma vez que se trata do tema políticas públicas inovadoras tendo como suporte à tecnologia. Os dados utilizados foram obtidos por meio de fontes primárias retirados de sites de comunicação e através de relatos em entrevistas realizadas com os responsáveis pelo projeto, adaptado ao modelo de caso para ensino. Este caso estimula o desenvolvimento do pensamento crítico para profissionais das mais diversas áreas, que pretendem atuar como gestores públicos, e principalmente administradores. O caso fornecerá ao docente um roteiro para explorar a questão abordada e opções para a solução ao dilema apresentado.

Palavras-chave: Moeda Social; Inovação Aberta; Tecnologia e Políticas Públicas.

1. Introdução

Em abril de 2024, a Prefeitura da Cidade do Recife, apresentou à sociedade sua Moeda Capiba. A mesma, segundo os gestores do projeto, é uma moeda social digital surgiu “por iniciativa e ideia da Secretaria de Esporte do Recife”, caracterizada “por ser um experimento social que visa promover a cidadania”.

Essa moeda exemplifica como a tecnologia pode impulsionar o desenvolvimento econômico local e fomentar a inclusão social. Sendo assim, ela foi desenvolvida para fortalecer a economia comunitária, estimulando o acesso social e facilitando a circulação de recursos bens e serviços dentro da comunidade.

Diante dessa realidade, o estudo da Moeda Capiba é essencial para a busca por alternativa de resolução de problemas de gestão pública no âmbito do Brasil. Com isso, será retratado o relato de dois pernambucanos com o primeiro contato sobre a moeda, suas perspectivas, valores e perfil de utilização.

2. Contexto do caso

A presente data é 02 de abril de 2024 e os amigos Camila e Bruninho estão indo para a faculdade no ônibus CDU/Caxangá/Boa Viagem e assim como todos no ônibus aproveitam a viagem usando o celular. Enquanto Bruninho está jogando, Camila acessa vídeos e notícias, se deparando com uma notícia que chamou sua atenção:

“Recife lança 'moeda capiba' para ser trocada por prêmios e benefícios; saiba como participar

Crédito social digital é acumulado no aplicativo Conecta Recife a partir do cumprimento de desafios. É possível trocar por ingressos, cupons, vales-compra e créditos no VEM.”¹

Camila sem entender do que se tratava pergunta a Bruninho:

-Ei... Você sabe o que é moeda Capiba?

Bruno responde: -Nunca ouvi falar.

Camila diz: -Parece que com ela ganhamos prêmios e ainda podemos trocar por crédito no VEM. E ainda diz que é tudo digital.

Bruno:- Prêmio? Crédito no VEM? e digital? Não... Tem algo errado aí.

Camila:- Não custa vê o que é, só assim, eu ganho essas moedas pra trocar pelo VEM.

Enquanto Bruno continua jogando, Camila clica na publicação e se depara com várias informações sobre a Moeda Capiba.

¹ <https://g1.globo.com/pn/pernambuco/noticia/2024/04/02/recife-lanca-moeda-capiba-para-ser-trocada-por-premios-e-beneficios-saiba-como-participar.ghtml>

2.1. Mas o que é a Moeda Capiba?

A Moeda Capiba é uma moeda social digital, lançada pela prefeitura da Cidade do Recife em 2024, e tem seu nome em homenagem ao Rio Capibaribe, um dos principais rios que corta a cidade do Recife.

A moeda, surge na sociedade buscando o engajamento da população com a gestão municipal. O primeiro serviço oferecido, está voltado para a realização de atividades esportivas nas academias da cidade pela população. De forma totalmente digital, os recifenses realizam o agendamento de suas aulas nas academias da cidade do Recife, e através da política de incentivo e recompensa passam a se engajar nos serviços públicos.

A plataforma da ferramenta, conhecida nos jogos digitais, levou os recifenses a desfrutar da tecnologia para obter uma gestão participativa utilizando parcerias público – privada.



Figura 1-Moeda CAPIBA
Foto - Rodolfo Loepert/ Divulgação PCR

2.2 Utilização da Moeda Capiba.

A Moeda Capiba é gerida por meio do aplicativo Conecta Recife, através do qual os cidadãos têm acesso a desafios em diferentes áreas de serviços públicos, como por exemplo atividades esportivas, de saúde e culturais. O Conecta Recife App está disponível nas lojas virtuais da Apple Store iOS e na Google Play para Android.

O acesso as moedas, se dá através do aplicativo e deve ser realizado através das seguintes etapas:

1. Baixar o aplicativo Conecta Recife: O primeiro passo é baixar o aplicativo Conecta Recife, disponível gratuitamente nas lojas de aplicativos.
2. Completar os desafios: Explorar os desafios disponíveis no aplicativo, desde a prática de exercícios físicos até a participação em ações de sustentabilidade.
3. Receber suas Moedas Capiba: Cada desafio concluído garante Moedas Capiba em sua carteira digital.
4. Trocar por prêmios: Acessar a "feirinha" do aplicativo e utilizar as Moedas Capiba para adquirir os diversos prêmios.

5. Acumular selos e subir de nível: Completar os desafios e acumular selos para subir de nível, desbloqueando novos desafios e recompensas.
6. Desafios coletivos: A ferramenta irá reunir os cidadãos em desafios coletivos, tornando a jornada ainda mais divertida e recompensadora.

O Objetivo para criação desta moeda foi para estimular a convivência entre as pessoas e com a cidade de maneira saudável e sustentável, como uma forma de incentivar a população a se integrar com os serviços e as políticas públicas oferecidos na capital pernambucana.



Figura 2-App Conecta Recife
Foto- Divulgação PCR

2.3 Parceiros da Moeda Capiba.

Para que o projeto da moeda Capiba obtivesse ainda mais adesão da sociedade, a Prefeitura da Cidade do Recife realizou e continua realizando parcerias com diversas empresas a fim de realizar as premiações previstas no projeto. Empresas do cotidiano da cidade, apoiam o projeto e realizam a disponibilização de prêmios para que a prefeitura possa disponibilizá-los aos usuários.

É possível no site do Conecta Recife verificar os parceiros, como por exemplo, o Catamarã através de passeios o VEM com seus créditos. O mais novo parceiro apresentado é o Sport Club do Recife, time da região que disponibilizou camisas e ingressos.

As parcerias para este projeto, são realizadas de forma eletrônica, através do link: <https://parceirocapiba.recife.pe.gov.br/>, onde os interessados realizam o preenchimento do formulário de adesão.

Bruninho fala: - Camila, vamos perder a nossa parada. Depois fica aí falando que eu me distraio com meus jogos.

Camila: - Estava vendo tudo sobre a Moeda Capiba. Agora sim, vamos realizar os desafios, ajudar a cidade e ainda ganhar prêmios.

3. Dilema do caso

Como resolver problemas sociais através da tecnologia? Como fazer políticas públicas eficazes e eficientes? Quais os principais desafios para realizar inovação na gestão pública?

Como é possível um município inovar mesmo diante de restrições culturais e orçamentárias? Essas são perguntas comuns que fazemos aos gestores públicos brasileiros. Esse é o debate proposto para este estudo de caso. A Tecnologia realmente apoia a Gestão Pública na prestação de serviços aos cidadãos?

4. Notas de ensino

4.1 Resumo

A Prefeitura da Cidade do Recife, no ano de 2024, realizou a implantação do projeto Moeda Capiba. Este projeto se caracteriza por aplicação de prática de inovação aberta na gestão pública. A narrativa do caso apresenta ferramentas tecnológicas sendo utilizadas para resolução e otimização de serviços públicos. O dilema é constituído em analisar como inovar de forma eficaz e eficiente diante do modelo de gestão pública brasileira. A gestão do processo de inovação torna possível a realização da aplicação de políticas públicas.

Palavras-chave: Moeda Social; Inovação Aberta; Tecnologia e Políticas Públicas.

4.2 Objetivos de Ensino

Este caso apresenta uma perspectiva de reflexão sobre a temática da inovação na gestão pública. Os principais objetivos de aprendizagem para os alunos após a leitura e discussão deste caso são:

- Identificar o processo de inovação na gestão pública;
- Identificar características do tipo de inovação realizada; e
- Aplicar conceitos de inovação na gestão pública para soluções de problemas sociais.

4.3 Fontes e métodos de coleta

Este caso foi redigido com base numa situação imaginária, possui um enredo com personagens fictícios, relacionada a gestão pública da Prefeitura da Cidade do Recife, no ano de 2024 e a implantação da Moeda Capiba.

Os autores utilizaram duas entrevistas realizadas com Secretário executivo de Esporte e Lazer do Recife, Gabriel Perrusi de Mello e com Rafael Figueiredo Bezerra, Secretário de Ciência e Tecnologia do Recife para elaboração de artigo acadêmico envolvendo o contexto abordado neste caso, assim como informações públicas sobre a Moeda Capiba.

4.4 Disciplinas sugeridas para o uso do caso

Este caso de ensino foi idealizado para ser aplicado em cursos de graduação e pós-graduação em administração, em disciplinas de Inovação, Empreendedorismo, Gestão

Estratégica, Gestão Pública, Governança e Tecnologia, pois aborda temas como gestão pública, empreendedorismo social, inovação aberta e governança por meio da utilização de tecnologia.

4.5 Possíveis questões a propor aos alunos

Diferentes questões podem ser propostas para preparar os participantes, dependendo do seu grau de conhecimento acerca dos temas abordados neste caso. As questões sugeridas pretendem suscitar a reflexão dos alunos sobre a complexidade do processo de inovação na gestão pública sobre a perspectiva social. Para isso, recomenda-se ao professor a utilização das seguintes questões com objetivo de facilitar as discussões posteriores:

1. É possível inovar na gestão pública, mesmo com as características peculiares das ferramentas de gestão disponíveis?
2. Como as plataformas digitais de participação cidadã fomentam a inovação e aumentam a transparência na gestão pública?
3. O que você entende por moeda social digital abordando dimensões como gestão pública e benefícios sociais?
4. Existe relação financeira na utilização de moedas sociais digitais? Descreva as características de utilização destas moedas.
5. Quais as diferenças entre os conceitos de Inovação Aberta e Fechada? O caso apresentado é caracterizado pela inovação aberta ou fechada?
6. Pode existir atuação colaborativa entre poder público, cidadãos, fornecedores, empresas de tecnologia e institutos de pesquisa, para propor soluções digitais para resolução de demandas da sociedade? Exemplifique com sugestões ou soluções práticas da sua comunidade.

4.6 Possível Organização da aula para uso do caso.

Recomenda-se que o professor aborde antes da aplicação do caso as seguintes temáticas: Gestão Pública; Inovação aberta e fechada; moeda digital e tecnologias na gestão. Para melhor aplicação, o caso deve ser entregue com prazo médio de 15 dias antes da utilização em sala de aula, a fim de viabilizar a leitura por parte dos alunos. Sugere-se indicar que seja pesquisado sobre o projeto da Fiat chamado de FIAT MIO, para que os alunos se conectem com a ideia de inovação aberta e tecnologia e sobre a moeda digital Mumbuca.

Fiat – Projeto Fiat Mio- “Um dia no futuro do Fiat Mio”

Disponível: <https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=video%20fiat%20mio&mid=FC9C0FC17B0E85FB4605FC9C0FC17B0E85FB4605&ajaxhist=0>

Texto sobre a moeda Mumbuca

PUPO, C. G. de P. Entre os nexos dos circuitos da economia urbana e novas possibilidades financeiras: o uso da moeda digital Mumbuca E-dinheiro em Maricá (RJ). Boletim Campineiro de Geografia, v. 12, n. 1, p. 63-83, 202

4.7 Proposta de plano de aula

Os alunos devem realizar a leitura do caso e responder as questões individualmente, antes do dia da aplicação. A sugestão relacionada aos tempos e movimentos para aplicação esta apresentada no quadro a seguir:

1.Cronograma de atividades para aplicação em 2 horas:

Atividade	Tempo estimado
Apresentação de perguntas que provoquem os alunos a opinarem espontaneamente sobre a impressão do caso, enquanto realização o recebimento das atividades individuais.	20 min
Organização do <i>layout</i> da sala em um grande círculo, e iniciar o debate informar que cada questão terá no máximo 25 minutos.	10 min
Fichamento dos principais pontos do debate das questões, a partir das reflexões trazidas pelos alunos e da teoria indicada para resolução. Utilização do quadro branco ou slide, para anotação dos pontos centrais das respostas da questão.	1 h
Conclusão da análise do caso pelo professor, com a apresentação dos principais pontos apresentados, e a reflexão sobre a importância de confrontar a teoria com a prática para resolução de situações complexas.	30 in

2.Cronograma de atividades para aplicação em 4 horas:

Atividade	Tempo estimado
-----------	----------------

Organização do Layout da sala em cinco pequenos grupos, seguida de apresentação e divisão de duas perguntas para cada grupo, ficando o maior grupo com três perguntas, a fim de provocar os alunos a iniciarem as trocas de opiniões, de forma espontaneamente sobre a impressão do caso, enquanto é realizada o recebimento das atividades individuais.

30 min

O grupo deverá realizar a elaboração de um mini relatório com análise das suas respectivas perguntas e suas análises sobre elas, de forma que seja realizado consenso na formação de opinião quanto as respostas, incluindo a base teórica para justificar. Caso não se obtenha o consenso, os argumentos divergentes devem ser indicados ao final do relatório.

1h 30 min

A partir deste momento, o professor irá apresentar a cada grupo sua(s) pergunta(s) de defesa e sua(s) pergunta(s) de oposição, de forma que contemple todas as questões propostas no estudo. Na sequência o grupo de defesa irá explanar e defender seu posicionamento a respeito da sua questão e ao fim o grupo opositor irá realizar a crítica aos itens apresentados. Desta forma serão apresentadas várias perspectivas sobre a ótica da teoria estudada.

1 h 30 min

Ao fim do debate, o professor que estava realizando o fichamento da perspectiva de cada defesa e oposição deve apresentá-las aos alunos para anotação dos pontos centrais.

Conclusão da análise do caso pelo professor, com a apresentação dos principais pontos apresentados, e a reflexão sobre a importância de confrontar a teoria com a prática para resolução de situações complexas.

30 min

Sugestões de abordagens teóricas para suporte as análises das questões propostas aos alunos:

Questão 1.

A primeira perspectiva sugerida é a que perpassa definição do conceito de capacidade estatal. Tilly (2007) define o conceito de capacidade estatal, isto é, a capacidade efetiva do Estado de penetrar na sociedade e alterar a distribuição de recursos, atividades e conexões interpessoais.²

Prosseguindo na temática, sugerimos se trabalhar a importância da capacidade estatal (state capacity), no sentido de que valorizar a atuação do Estado a favor de políticas inovadoras implica reconhecer que ele não pode se limitar a corrigir falhas de mercado (CAVALCANTE; CUNHA, 2017).

Questão 2.

A abordagem desta questão, perpassa pela gestão pública e a forma como tem-se utilizado as plataformas digitais para que os Cidadãos participem e obtenham serviços de forma mais interativa com o governo.

As novas práticas adotadas pelo setor governamental estão ligadas em grande parte ao conceito de governo eletrônico, ou e-gov, que estabeleceu “o uso estratégico e intensivo das tecnologias da informação e comunicação, tanto nas relações do setor público entre si, como nas relações dos órgãos do Estado com os cidadãos, usuários e empresas do setor privado” (DUJISIN; VIGÓN, 2004, p. 18).

² A definição apresentada é uma tradução adaptada de Charles Tilly, “the extent to which interventions of state agents in existing resources, activities, and interpersonal connections alter existing distributions of those resources, (TILLY, 2007, p.16)

Questão 3.

Sugere-se a apresentação destes conceitos afim permear o caminho para a resolução da questão apresentada:

Sabendo que a moeda pode ser analisada sob vários prismas, apresentar diversos significados e origens, temos em Villar (1981), a afirmação que “a moeda não é esta ou aquela matéria. É algo mais complexo e abstrato. Durante muito tempo os economistas definiram-na, não em função do que é, mas em função daquilo para que serve.”

Já a moeda social, “é uma forma de moeda paralela criada e administrada por seus próprios usuários, logo, tem sua emissão originada na esfera privada da economia. Ela não tem qualquer vínculo obrigatório com a moeda nacional e sua circulação é baseada na confiança mútua entre os usuários, participantes de um grupo circunscrito por adesão voluntária. Soares (2006).

Questão 4.

Cohen (2004), afirma que enquanto os sistemas monetários oficiais são estabelecidos por regras de direito público, as moedas circulantes locais são estruturadas por disposições contratuais para ficarem enraizadas em uma região isolada ou em uma sub-região nacionais. Diante do conceito apresentado por Cohen, pode-se iniciar os debates a respeito da questão proposta.

Questão 5.

O trabalho de CHESBROUGH (2006), pode ser utilizado para realizar a comparação entre inovação fechada e aberta. Já CHESBROUGH (2003) apresenta diversos estudos de caso alinhados à tecnologia, justificando o porquê de a inovação aberta ser um fator crítico de sucesso. Desta forma seus conceitos devem ser utilizados para a análise desta questão e para justificativa do modelo em estudo ser caracterizado por inovação aberta.

Questão 6.

Esta questão deve ser respondida a luz das teorias trabalhadas nas demais questões e tem como objetivo o *brainstorm* de ideias para o desenvolvimento da visão crítica dos futuros gestores.

Referências

CAVALCANTE, P.; CAMÕES, M. Inovação pública no Brasil: uma visão geral de seus tipos, resultados e indutores. In: CAVALCANTE, P. et al. Inovação no setor público: teoria, tendências e casos no Brasil. Brasília: Enap; Ipea, 2017.

CAVALCANTE, P.; CUNHA, Bruno Queiroz. “É preciso inovar no governo, mas por quê?”. In: CAVALCANTE, Pedro et al. Inovação no setor público: teoria, tendências e casos no Brasil. Brasília: Enap; Ipea, 2017. p. 15-32.

CHESBROUGH, H. W. Open innovation: the new imperative for creating and profiting from technology. Brighton: Harvard Business Press, 2003.

CHESBROUGH, H. W. The era of open innovation. *Managing Innovation and Change*, [s.l.], v. 127, n. 3, p. 34-41, 2006.

COHEN, B. J. *The Geography of Money*. Ithaca: Cornell University Press, 2004.

DA SILVA, Frederico Barbosa; JACCOUD, Luciana; BEGHIN, Nathalie. Políticas sociais no Brasil: participação social, conselhos e parcerias. *Questão social e políticas sociais no Brasil contemporâneo*, v. 1, p. 373-407, 2005.

DE OLIVEIRA, I. D. de A. C.; BARBOSA, H. B. A.; MELO, F. J. C.; NASCIMENTO, A. M. Participação Cidadã como Ferramenta de Inovação no Serviço Público por meio da plataforma Colab. In: IX Encontro de Administração Pública da ANPAD VI - EnAPG. Brasil, 2022.

DUJISIN, R. A.; VIGÓN, M. A. P. América Latina Puntogob: casos y tendencias en gobierno electrónico. Santiago (Chile): FLACS, 2004.

MULGAN, Geoff. (2010), “Inovação Social”. in: C. Azevedo; R. C. Franco; J. W. Menezes (coords.), *Gestão de organizações sem fins lucrativos: o desafio da inovação social*. Porto, Edições Vida Económica, pp. 51-74.

VILLAR, Pierre. *Ouro e moeda na história: 1450-1920*. São Paulo: Paz e Terra, 1981.

SOARES, Claudia Lucia Bisaggio. *Moeda Social – Uma análise interdisciplinar de suas potencialidades no Brasil contemporâneo*. Tese 2006. Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/89433> Acesso: 05/07/2024.

Disponível em:

https://www12.senado.leg.br/institucional/escoladegoverno/ed-superior-1/pesquisa-1/pasta_gepa/2018/trabalhos-gepa-2018/gestao-publica/06%20TRABALHO%20GP03.pdf
Acesso: 05/07/2024.

Disponível em:

<https://conecta.recife.pe.gov.br/servico/949>. Acesso: 02/07/2024.

Disponível em:

<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2024/04/02/recife-lanca-moeda-capiba-para-ser-trocada-por-premios-e-beneficios-saiba-como-participar.ghtml> Acesso: 27/06/2024

Disponível em:

<https://portaldobitcoin.uol.com.br/capiba-recife-lanca-moeda-digital-que-gera-recompensas-para-cidadaos/> Acesso: 27/06/2024.

Disponível em:

https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/procurar?keys=&date_filter%5Bmin%5D%5Bdate%5D=12%2F04%2F2024&date_filter%5Bmax%5D%5Bdate%5D=12%2F04%2F2024&field_categoria_tid=All Acesso: 27/06/2024.

Disponível em:

<https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/02/04/2024/pioneirismo-recife-cria-primeira-moeda-digital-social-entre-capitais-do-brasil> Acesso: 05/07/2024.

Disponível em:

<https://www2.recife.pe.gov.br/servico/app-conecta-recife> Acesso: 05/07/2024.