PROJETOS SELECIONADOS

FORMAÇÃO EM CULTURA DIGITAL

LABIC RIO

Apoio: Fundo Nacional da Cultura · Fórum de Ciência e Cultura UFRJ · NINJA

Realização: Extensão UFRJ · UFRJ Universidade Federal do Rio de Janeiro · FAPERJ · Ministério da Cultura · Governo Federal Brasil União e Reconstrução

RESULTADO DOS PROJETOS SELECIONADOS
REDE DE FORMAÇÃO EM CULTURA DIGITAL - RJ 2024

A ação **REDE DE FORMAÇÃO EM CULTURA DIGITAL - LABIC BRASIL**, realizada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), em parceria com a Pró-Reitoria de Extensão da UFRJ e Secretaria de Formação, Livro e Leitura (Ministério da Cultura), com apoio da Mídia NINJA, tem o prazer de divulgar a lista de projetos e organizações de **todo o Rio de Janeiro que serão apoiados e participarão desta iniciativa, de 10 a 13/10/2024 no Rio de Janeiro.**

Agradecemos aos projetos pelas inscrições recebidas. A seleção foi realizada por uma comissão com participantes da Pró-Reitoria de Extensão da UFRJ e parceiros da ação e levou em conta: Adequação aos objetivos da chamada; Relevância do projeto; Benefícios para a comunidade e para o público que se propõe atender; Projetos que atuem com grupos e/ou territórios vulneráveis; Grau de inovação do projeto; Possibilidade de continuidade do projeto.

Após a divulgação dos selecionados, os proponentes dos projetos têm o prazo de 3 dias para confirmar a participação via e-mail (labicbrasil2024@gmail.com).

Confira também, ao final, a lista de **projetos suplentes** que poderão substituir os selecionados em caso de desistência.

1 - FLIR FEIRA LITERÁRIA INTERNACIONAL DA ROCINHA

A Feira Literária Internacional da Rocinha (FLIR) promove o direito à literatura adotando a encruzilhada como um espaço sagrado onde o conhecimento, a espiritualidade e a resistência se entrelaçam e oferecem a possibilidade do encontro, escolha e reinvenção de nós mesmos como povo e cultura na busca pelo direito à literatura, valorizando narrativas de autores pretos, LGBTQIA+, mulheres e moradores de favelas. O projeto realiza debates, oficinas e publica coletâneas de autores da Rocinha, buscando formar leitores e fortalecer a produção cultural da comunidade. A FLIR participa de editais para garantir sua continuidade e planeja deixar como legado uma biblioteca comunitária móvel. O projeto busca, no Labic, apoio para capacitação em ferramentas digitais que ajudem a estruturar seus dados e potencializar a divulgação, além de formas de captar recursos financeiros para novas edições.

Proponente: Rafael de Oliveira Caetano Sobrinho

2 - MAPA BAIXADA

O Mapa Baixada é uma iniciativa focada na coleta, análise e disseminação de dados essenciais sobre a Baixada Fluminense, incluindo projetos culturais, educação, lazer e biodiversidade. O projeto surgiu da ausência de informações básicas, como limites de bairros e atividades culturais, que dificultam a formulação de políticas públicas. Ao preencher essa lacuna, o Mapa Baixada promove maior transparência, inclusão e participação cidadã, empoderando as comunidades locais. O projeto trabalha com grupos vulneráveis e tem parceria com o LabJaca. No Labic Rio, espera apoio para o mapeamento de redes e geração de dados cidadã.

Proponente: Adeilton dos Santos Silva Filho

3 - NÚCLEO DE OBSERVAÇÃO DA ULTRAVIOLÊNCIA DIGITAL

O Núcleo de Observação da Ultraviolência Digital investiga comunidades digitais conhecidas como "chans" e "panelas", analisando suas interações e novas formas de sociabilidade digital com viés distópico, que impactam a esfera pública. Utilizando métodos da sociologia pragmática, o projeto examina a violência, o humor e as performances desses grupos. Seus objetivos incluem conscientizar sobre os limites da liberdade de expressão e regulação do meio digital, além de mapear redes cibercriminosas, monitorar o extremismo político e resgatar jovens dessas comunidades.

Proponente: Leandro Nogueira da Silva Louro

4 - MADIGA

Madiga é uma iniciativa afrofuturista voltada para arte, cultura, educação e tecnologia, com foco na inclusão de pessoas negras e LGBTQIAPN+. O projeto busca produzir obras artísticas originais, introduzir corpos representativos no mercado de inovação, democratizar o acesso à tecnologia por meio de oficinas e cursos, e internacionalizar carreiras. Ao criar uma rede de produtores, educadores e pesquisadores, Madiga promove a inclusão dessas comunidades marginalizadas, desafiando a falta de diversidade nos setores de arte e tecnologia. Com sede em Guadalupe, Rio de Janeiro, a iniciativa visa fortalecer a capacitação e fomentar a inovação inclusiva.

Proponente: Mariane Silva Duarte

5 - GROOVE DIASPÓRICO

O projeto Groove Diaspórico reúne movimentos culturais que celebram a diversidade de raça e gênero, especialmente através da dança e da música, promovendo um espaço seguro para jovens periféricos do Rio de Janeiro, principalmente no Morro da Providência. Focado na inclusão de

corpos negros, LGBTQIA+ e periféricos, oferece oficinas de dança urbana como Hip-Hop, Breaking e Vogue, conectando a cultura afro-diaspórica à brasilidade artística. O projeto busca fomentar o engajamento juvenil com o território, ampliando seus repertórios socioculturais e criando um espaço para a livre expressão e fortalecimento de suas potências.

Proponente: Kamau Quintanilha

6 - LAB TRANSCENTRALIDADES

O projeto *Lab Transcentralidades* visa oferecer um curso inclusivo, ministrado por professores trans, travestis, LGBTQIAP+ e indígenas, em áreas como audiovisual, arte visual e produção cultural. O objetivo é criar um espaço seguro e representativo que valorize as vozes dessas comunidades e promova a formação profissional qualificada. Através de redes de apoio e colaboração, o curso busca fortalecer a empregabilidade e incentivar a criatividade, integrando saberes decoloniais e desafiando normas cis-heteronormativas. O projeto também tem impacto social ao valorizar as produções culturais de minorias e incentivar a autonomia financeira.

Proponente: Nyara Santana de Souza

7 - USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA PREPARAÇÃO DE MATERIAIS EDUCATIVOS POR ALUNOS: UMA ESTRATÉGIA PARA EDUCAÇÃO E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

O projeto *Uso de Inteligência Artificial para preparação de materiais educativos por alunos* visa aproximar a ciência da sociedade, capacitando estudantes do ensino médio e graduação a utilizar Inteligência Artificial Generativa (IAG) para criar materiais educativos. O objetivo é democratizar o conhecimento científico e promover o protagonismo estudantil, permitindo que os alunos desenvolvam suas próprias produções, como vídeos de divulgação científica, enquanto

aprendem de forma crítica sobre as TICs e IAGs. Os estudantes se tornarão divulgadores científicos ao compartilhar suas criações nas redes sociais e no canal de YouTube "Alunos que dão aula". O projeto também aborda questões éticas e o impacto dessas tecnologias na educação, fortalecendo a interação entre alunos, professores e a sociedade.

Proponente: Fabiano Vinagre da Silva

8 - LABORATÓRIO DE CHECAGEM E COMBATE ÀS FAKE NEWS E AO CYBERBULLYING

O *Laboratório de Checagem e Combate às fake news e ao cyberbullying* é um projeto estudantil do Colégio Estadual Afonso Pena, no bairro do Andaraí, Rio de Janeiro, com foco em alunos do ensino médio. Seu principal objetivo é capacitar os estudantes para combater a desinformação e o cyberbullying, desenvolvendo habilidades críticas para identificar fontes confiáveis, checar informações e reconhecer fake news. O projeto promove o protagonismo juvenil, formando multiplicadores para atuar na comunidade escolar e em seu entorno. Com ênfase na cidadania digital plena, busca combater a desinformação e criar um ambiente mais seguro online. O projeto pretende expandir suas ações com a criação de uma página na internet e maior engajamento de estudantes.

Proponente: Claudia dos Santos Lagame Lobo

9 - COLETIVO PAC'STÃO - POR AMOR A CULTURA - RODA CULTURAL DO PAC'STÃO

O projeto *Coletivo Pac'Stão - Por amor à Cultura* realiza a *Roda Cultural do Pac'Stão*, uma atividade que visa reunir as manifestações culturais da juventude dos complexos de Manguinhos e Jacarezinho, no Rio de Janeiro. Desde 2012, o coletivo busca transformar a imagem de violência da região, promovendo paz e união por meio do hip hop e outras expressões artísticas. O projeto é essencial para enfrentar a grave situação

socioeconômica e de segurança enfrentada por essas comunidades, que sofrem com altos índices de violência e exclusão social. Além de fornecer um espaço seguro para que os jovens desenvolvam suas habilidades artísticas, a iniciativa procura incentivar o empoderamento e a identidade através da música, dança e grafite. O público-alvo inclui jovens, mulheres e pessoas LGBTQIA+ da região metropolitana, especialmente aqueles com acesso limitado à cultura e à educação. Para dar continuidade às suas ações, o coletivo busca parcerias que possibilitem a arrecadação de recursos e a melhoria da estrutura técnica necessária para a realização de suas atividades culturais.

Proponente: David de Oliveira e Silva

10 - CARIOCAMUN

O *CariocaMUN* é um projeto educacional direcionado a estudantes do Rio de Janeiro, com o objetivo de democratizar o acesso à educação de qualidade e oportunidades internacionais. Voltado principalmente para jovens da periferia, o projeto oferece ferramentas que incluem informações verídicas, *workshops* e treinamentos, além de promover intercâmbios com bolsas de estudo. A iniciativa se destaca por sua abordagem democrática e inclusiva, estabelecendo parcerias internacionais que enriquecem as atividades oferecidas. Com ações que vão a escolas públicas, o CariocaMUN promove palestras e atividades pedagógicas que transformam vidas, inspirando crianças e adolescentes da Zona Oeste do Rio. Além disso, busca trabalhar com diversas instituições, ONGs e grupos sociais que compartilham o objetivo de criar um ambiente mais inclusivo. Para garantir sua continuidade e desenvolvimento, o projeto precisa fortalecer sua presença nas redes sociais, estabelecer uma rede de apoio com parceiros e obter recursos financeiros para viabilizar eventos e oportunidades. O CariocaMUN planeja seguir atuando na educação, geopolítica e diplomacia, promovendo eventos educacionais e extracurriculares gratuitos.

Proponente: Maria Eduarda Freitas do Nascimento

11 - FEAT OU BEAT

O *FEAT OU BEAT* é uma plataforma digital inovadora, a primeira do seu tipo no mundo, que conecta artistas da música, como cantores, compositores, beatmakers e produtores, facilitando a venda de seus beats, acordes e criações. Com filtros que permitem buscas por gênero musical, localização e outros critérios, a plataforma promove parcerias musicais e colaborações criativas. Seu objetivo é democratizar o acesso à produção musical e fomentar a economia criativa, possibilitando que artistas de diversas linguagens rentabilizem suas obras. Em desenvolvimento na versão beta, o projeto busca atender a artistas de todas as etnias e gêneros, com foco especial em grupos vulneráveis, como comunidades de baixa renda e populações marginalizadas. O projeto está localizado em Guaratiba, Rio de Janeiro, e pretende estar completamente funcional até novembro de 2024, movimentando produções colaborativas. O *FEAT OU BEAT* visa criar um espaço de interseção musical que estimula a inovação e a originalidade, sendo um ponto de encontro para artistas e suas criações. Para fortalecer suas ações, o projeto espera impulsionar seu desenvolvimento através de parcerias com a *Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO*, aprimorando seu marketing e programação visual.

Proponente: Pablo Fernandes Violante

12 - ROCINHA COMUNIC

O *Rocinha Comunic* é um coletivo de comunicação periférico que promove um jornalismo de rede social, plural e sustentável, fundado por Charlie Gomes, um estudante de jornalismo. O projeto busca não apenas informar, mas também formar os moradores da Rocinha em seus direitos e valores, focando na formação cidadã e no empoderamento social. Ele introduz uma nova perspectiva à vida comunitária na favela, oferecendo um formato de informação relevante para a geração Z. O coletivo visa fortalecer redes de apoio e promover a sustentabilidade social e

ambiental. O projeto atua com diversas comunidades, incluindo crianças, adolescentes e grupos vulneráveis, e tem parcerias com organizações como o Bando Cultural Favelados. Atualmente, o *Rocinha Comunic* não possui recursos financeiros significativos, contando apenas com equipamentos básicos adquiridos por meio de uma vaquinha virtual. O coletivo planeja continuar suas ações por meio de visitas a escolas e eventos que integrem os jovens no jornalismo de rede social. O *Rocinha Comunic* espera aprimorar sua narrativa através da *Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO*, visando a construção de agendas coletivas e ações contínuas.

Proponente: Charlie Gomes da Silva

13 - CIRCUITO SOMOS TODOS SAMBA

O Circuito Somos Todos Samba é um projeto que visa qualificar jovens gestores culturais e lideranças no campo de captação de recursos, com foco no desenvolvimento de ações culturais. Seu objetivo é fortalecer a capacidade de captação de recursos, trazendo benefícios para a valorização dos territórios e contribuindo para o sucesso dos projetos desenvolvidos. Atendendo principalmente em Madureira e adjacências, áreas reconhecidas como quilombos urbanizados na Zona Norte do Rio de Janeiro, o projeto se dedica a trabalhar com grupos vulneráveis, incluindo crianças, adolescentes, mulheres, idosos, população LGBTQIAPN+, povos africanos e originários, além de moradores de favelas. O projeto, realizado em Madureira, espera aprimorar sua narrativa através da Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO, visando dar continuidade ao desenvolvimento da economia criativa local.

Proponente: Flávio da Silva França Alves

14 - PROGRAMANDO O AMANHÃ

O projeto "Programando o Amanhã" capacita jovens de 14 a 29 anos, unindo habilidades socioemocionais e tecnologia. Seu objetivo é multiplicar um método baseado em educação corporativa e metodologias ativas, atuando em organizações que desejam engajar o público juvenil ou atualizar seus projetos pedagógicos. O projeto busca diminuir a taxa de jovens que não estudam ou trabalham no Rio de Janeiro, oferecendo oportunidades de autoconhecimento e desenvolvimento profissional. Foca em comunidades periféricas, em parceria com OSCs, priorizando crianças e adolescentes em situação vulnerável. Atuou em Coelho Neto até 2023 e, em 2024, pretende replicar sua metodologia em outras ONGs. Espera, na ação "Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO", apoio tecnológico e estratégico para ampliar seu alcance.

Proponente: Aline de Moraes Siliprandi

15 - PEGA VISÃO

O projeto "Pega Visão: Empreendedorismo para o Futuro" capacita jovens de Jardim Gramacho com habilidades empreendedoras e profissionais, visando ampliar oportunidades de emprego e fomentar o desenvolvimento econômico local. Seus objetivos primários incluem o empoderamento socioeconômico dos jovens, o crescimento de negócios na região e a transformação social por meio da educação. O projeto atua para reduzir desigualdades, promover autonomia e fortalecer a comunidade, preparando jovens para desafios futuros. Realizado em Jardim Gramacho, Duque de Caxias, trabalha com grupos vulneráveis, como moradores de favelas, mulheres e população LGBTQIAPN+. Espera apoio da Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO para mapeamento de redes e planeja aprimorar suas práticas pedagógicas para continuar suas ações.

Proponente: Vladimir de Oliveira Souza

16 - BALLROOM NA MARÉ

O projeto "Ballroom na Maré" é uma iniciativa social e cultural voltada para promover a inclusão, diversidade e empoderamento de jovens, principalmente da comunidade LGBTQIA+, no Complexo da Maré, Rio de Janeiro. Baseado na cultura "ballroom", originada nos anos 1970 em Nova York e associada à comunidade negra e latina LGBTQIA+, o projeto oferece um espaço para expressão artística por meio da dança e performance, além de abordar questões de autoestima, saúde e direitos humanos. Seu objetivo é criar um ambiente seguro e acolhedor, incentivando o respeito às diferenças e a conscientização social. Voltado para grupos vulneráveis como moradores de favelas, mulheres e quilombolas, busca recursos para aulas regulares e espera, através da Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO, aprimorar suas redes sociais, identidade visual e fortalecer conexões.

Proponente: Lua Brainer

17 - CIRCULARIDADE & ANCESTRALIDADE

O projeto "Circularidade & Ancestralidade" nasceu da pesquisa das quilombolas Ivonete Pereira Tavares e Pituka Nirobe sobre suas origens afroindígenas, buscando resgatar raízes ancestrais e preencher lacunas históricas causadas pelo racismo estrutural. A missão é salvaguardar a oralidade negra através da literatura, transcrevendo vivências e histórias de famílias quilombolas e afrodescendentes. Formado por 28 mulheres negras do Rio de Janeiro, o projeto valoriza a escrita como forma de preservar o legado cultural para futuras gerações. Atende grupos vulneráveis, incluindo crianças, mulheres, comunidades quilombolas e LGBTQIAPN+, e possui base em Bangu, sendo itinerante. Espera do LABIC RIO aprimoramento para continuar suas ações e expandir seu alcance na

preservação e divulgação da cultura negra.
Proponente: Ivanir Pereira Guimarães

18 - ROLÉ FAVELA GEEK

O Rolé Favela Geek é um evento inovador que promove inclusão social, diversidade e economia criativa nas favelas do Rio de Janeiro, tendo sua primeira edição em 2023 na Favela do Fumacê, Realengo. A iniciativa democratiza o acesso à cultura geek com atividades como K-pop, RPG, Afrogames e oficinas interativas, abrindo espaço para empreendedores locais e talentos emergentes. O projeto visa promover a inclusão digital e social, valorizando a identidade cultural de moradores de favelas e incentivando jovens a se engajarem na economia criativa e tecnologia. Sem parcerias públicas ou privadas, o evento se mantém por doações e venda de produtos relacionados. Para a ação "Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO", busca aprimorar sua narrativa e engajamento nas redes sociais. Com a próxima edição marcada para 24/11/24, o Rolé Favela Geek continua em busca de apoio para expandir seu impacto na comunidade.
Proponente Jéssica Almeida da Silva

19 - CENTRO DE ARTE SOLAR

O Centro de Arte Solar é um projeto que oferece acesso gratuito à arte e cultura para jovens periféricos da Zona Oeste do Rio de Janeiro, proporcionando um espaço de acolhimento, inclusão e desenvolvimento pessoal e profissional. Por meio de oficinas de dança, música, artes visuais, fotografia e teatro, o projeto visa democratizar a cultura, formar lideranças e promover a cidadania, estimulando a criatividade e o protagonismo juvenil. O Solar resgata a autoestima de jovens artistas de comunidades vulneráveis, como favelas, LGBTQIAPN+, mulheres e vítimas

de discriminação, conectando-os ao mercado regional. Com sede em Campo Grande e parcerias estratégicas como a Casa Bosque e o Instituto Marielle Franco, busca recursos para materiais didáticos, equipamentos e letramento digital, com o objetivo de fortalecer o ecossistema artístico local e garantir sua continuidade através de voluntários, redes sociais e patrocinadores.

Proponente: Anna Beatriz Marcondes Nogueira

20 - FEIRA É DE BRECHÓ

A "Feira é de Brechó" é um projeto idealizado por duas mulheres pretas, Vitória Rosa e Cassiane Sena, que organizam feiras presenciais para fortalecer brechós virtuais e promover a economia criativa em Paracambi e Madureira, RJ. A iniciativa oferece visibilidade a empreendedores e artistas locais, incentivando o consumo sustentável e consciente, promovendo a moda com justiça climática. Com mais de 30 edições, a feira foi pioneira em artigos de segunda mão na região, reunindo empreendedores de brechós, marcas autorais e artistas independentes. O projeto atua em comunidades vulneráveis e conta com parcerias estratégicas e recursos de editais culturais. Busca aprimorar sua narrativa digital com a ação "Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO" e ampliar redes na Baixada Fluminense e Zona Norte.

Proponente: Vitória dos Santos Rosa

21 - INSTITUTO SANTA CRUZ SUSTENTÁVEL (ISCS)

O Instituto Santa Cruz Sustentável (ISCS) é uma organização sem fins lucrativos fundada em 2021 para implementar o Plano Santa Cruz 2030, que estabelece 40 metas de desenvolvimento sustentável para a região de Santa Cruz, Paciência e Sepetiba, no Rio de Janeiro. Focado em educação, cultura, saúde e emprego, o ISCS busca transformar a região em uma centralidade metropolitana, garantindo cidadania digna e um

futuro promissor para seus moradores. Atende comunidades vulneráveis, como crianças, mulheres, população LGBTQIAPN+ e trabalhadores rurais. O instituto trabalha com projetos sociais, empresas locais e tem parcerias com a Casa Fluminense e Ser Cidadão. Espera, através da Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO, melhorar sua narrativa, engajamento nas redes sociais e identidade visual para continuar promovendo ações de impacto local.

Proponente: Pablo Ramos Camilo

22 - FÓRUM ESTADUAL DE ESPORTE LGBTI+

O Fórum Estadual de Esporte LGBTI+ é um projeto que busca mapear, mobilizar e articular iniciativas esportivas da comunidade LGBTI+ em todo o Rio de Janeiro. Seu objetivo é fortalecer coletivos, consolidar demandas e propor políticas públicas inclusivas, através de uma plataforma de mapeamento, um fórum permanente de interação e reuniões setoriais. A iniciativa visa aumentar a visibilidade e representatividade LGBTI+ no esporte, destacando a necessidade de ações estruturadas contra a discriminação e sub-representação. Conta com parcerias como a Associação Lendários Esporte Clube e laboratórios da UERJ e UFRJ. Para manter suas atividades, necessita de recursos para eventos e divulgação, além de aprimorar sua narrativa, engajamento digital e identidade visual por meio da Rede de Formação em Cultura Digital - LABIC RIO.

Proponente: Thiago Luíz de Oliveira da Silva Santos

23 - SOUL PIXTA - ILHA DO GOVERNADOR

O Soul Pixta é um coletivo cultural criado em 2013 na pista de skate do Aterro do Cocotá, na Ilha do Governador, Zona Norte do Rio de Janeiro. Reconhecido pela ONG internacional do Hip Hop Zulunation, o coletivo promove desenvolvimento social, econômico e cultural do bairro, engajando jovens e valorizando talentos da cultura preta de rua. Voltado

para jovens e adultos pretos periféricos, LGBTQIA+, PCDs e pessoas em vulnerabilidade social, o projeto busca oferecer cultura e lazer à comunidade, incentivando alternativas de sustento e combate à marginalização. Com apoio da subprefeitura da Ilha e da Areninha Renato Russo, o Soul Pixta espera aprimorar sua narrativa digital com o LABIC RIO e continuar produzindo eventos gratuitos com música, dança e batalhas de MCs, fortalecendo a cena cultural local.

Proponente: José Nilton Barbosa Oliveira

24 - LEOPOLDINA HIP HOP

O projeto "Leopoldina Hip Hop" é uma plataforma que atua nos eixos de eventos, criação de conteúdo e formação, com foco no impulsionamento de jovens artistas de periferias, principalmente na região da Leopoldina, Rio de Janeiro. Com seis anos de trajetória, suas atividades têm um papel pedagógico, orientando participantes em gestão de carreiras e ampliando suas perspectivas como agentes culturais. Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, o projeto contribui para educação inclusiva, igualdade de gênero, trabalho digno e redução de desigualdades. Trabalha com juventude de favelas, coletivos culturais e organizações sociais. Busca, com o LABIC RIO, ampliar redes e melhorar sua comunicação, mantendo ações por meio de editais de cultura e parcerias privadas.

Proponente: Felipe de Sousa Carneiro

25 - SISTEMA ROBÓTICO HUMANOIDE 14-BIS

O projeto "Sistema Robótico Humanoide 14-bis" é uma iniciativa de Joel Ramos, engenheiro e doutorando em robótica humanoide, para aplicar tecnologia avançada à educação e ao suporte a pessoas com deficiência auditiva. O robô 14-bis possui 22 graus de liberdade, articulações no pescoço, pernas e braços, pesa 9 kg, mede 1,40 m e tem 4 horas de

autonomia energética. Integrado ao ChatGPT, responde a perguntas em diversas áreas do conhecimento e conta com visão computacional para detectar movimentos e expressões faciais. Operando de forma autônoma ou manual, ele inspira e serve como plataforma de pesquisa para estudantes e grupos ligados à educação, focando em acessibilidade. Realizado no Méier, RJ, o projeto busca aprimorar sua narrativa digital e engajamento com apoio do LABIC RIO.

Proponente: Joelmir Ramos da Costa

26 - FÓRUM DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA DA CIDADE DE BELFORD ROXO

O Fórum das Pessoas com Deficiência de Belford Roxo é uma iniciativa que promove o diálogo e o protagonismo das pessoas com deficiência (PCD), visando garantir o exercício pleno da cidadania e fomentar a cultura inclusiva. Criado para abordar a carência de políticas públicas e espaços para PCDs, o projeto organiza eventos como saraus bilíngues, debates e a publicação do livro "Mães atípicas e depois do diagnóstico?". O fórum atua na sensibilização sobre o desenho universal e acessibilidade cultural, criando redes de apoio e espaço para artistas PCDs se apresentarem. Baseado em valores como ética, respeito e equidade, o projeto espera fortalecer sua presença digital através do LABIC RIO e continuar promovendo ações que favoreçam o desenvolvimento inclusivo e acessível na cidade de Belford Roxo, RJ.

Proponente: Marcia Ribeiro Joviano

27 - ÒNÀ ẸWÀ O PODER ANCESTRAL DA MULHER PRETA E GORDA

O projeto Ònà Ẹwà, "O poder ancestral da mulher preta e gorda", é uma iniciativa que busca criar um espaço acolhedor e seguro para mulheres negras e gordas compartilharem experiências, fortalecendo-se coletivamente. Inspirado nos valores afro-brasileiros e na filosofia de

Oxum, o projeto promove autocuidado, autoamor e terapias integrativas, combatendo a gordofobia, o racismo e a LGBTQIA+fobia. O objetivo é oferecer cura e empoderamento para essas mulheres por meio de oficinas, rodas de conversa e círculos de cura. Atende comunidades vulneráveis, como mulheres negras, gordas e periféricas, e teve sua primeira edição no Museu da História e Cultura Afro-Brasileira (Muhcab). Planeja expandir suas ações nas favelas do Rio de Janeiro e espera, com o LABIC RIO, melhorar sua narrativa digital e engajamento.

Proponente: Rayane Rodrigues da Costa

28 - BEM+ LABORATÓRIO INFORMAL

O BEM+ Laboratório Informal é um coletivo de economia solidária focado em comunicação popular e ciência cidadã, sediado na Biblioteca Engenho do Mato, Niterói. O projeto promove práticas colaborativas, sustentabilidade financeira e integração comunitária por meio de oficinas, mídias digitais e ações de saúde mental. Entre seus objetivos, busca democratizar a comunicação, popularizar a ciência, fomentar redes de economia solidária e fortalecer iniciativas locais como a moeda social UmaPatu. Atua em parceria com escolas, movimentos sociais e grupos vulneráveis como comunidades de baixa renda e pessoas LGBTQIAPN+. Com apoio do LABIC RIO, pretende aprimorar sua presença nas redes sociais, gestão da moeda social e coleta de dados para pesquisa em saúde mental. Planeja expandir seus serviços, criar um estúdio de multimídia e fortalecer seu modelo autogestionado.

Proponente: Renata Antunes de Mello e Alvim

29 - INSTITUTO SÓCIO CULTURAL ARTE NO PORTO

O Instituto Sócio Cultural Arte no Porto atua na Serra da Misericórdia, no bairro da Penha, Rio de Janeiro, promovendo uma cozinha solidária, educação ambiental, inclusão cultural e reflorestamento, além de doar

alimentos orgânicos da horta para a comunidade. Seu objetivo é garantir o acesso à alimentação saudável, cultura e conscientização ambiental. Desenvolve atividades como cinema na horta, bazar com moeda verde (garrafas PET como moeda), eventos mensais educativos e doação de alimentos para moradores de rua. Trabalha com redes locais e instituições, como a Rede Carioca de Agricultura Urbana e clínicas da família, beneficiando crianças, idosos, mulheres e populações vulneráveis. Busca fortalecer parcerias e aprimorar engajamento nas redes sociais com apoio do LABIC RIO.

Proponente: Jessica dos Santos Devita

30 - TREE TALES

O projeto Tree Tales é um jogo digital gratuito para celulares que permite aos jogadores contribuir para o reflorestamento enquanto se divertem. O objetivo é mobilizar jogadores casuais para ações de preservação ambiental, transformando a experiência de jogar em um ato de reflorestamento da Mata Atlântica. Utilizando a mecânica "play-to-plant", o jogo incentiva a plantação de árvores reais, educação ambiental e o engajamento da comunidade gamer. Focado principalmente em mulheres de 25 a 54 anos, o projeto visa alcançar 3.000 jogadores nos primeiros dois meses e promover a conscientização ecológica. Desenvolvido no Rio de Janeiro pela Knot Studios, o jogo impacta a comunidade local e planeja expandir suas ações de reflorestamento. Espera-se, com o LABIC RIO, ampliar a rede de apoio e o engajamento nas redes sociais.

Proponente: Tomaz Cesario Alvim Martinelli

PROJETOS SUPLENTES
(em ordem de prioridade)

1 - CONSTRUINDO REDES

O projeto "Ciclo de Oficinas para Agentes e Educadores Sociais - Construindo Redes" é uma iniciativa que visa oferecer formação para trabalhadores da Educação e Assistência Social que atuam junto a crianças e adolescentes no Rio de Janeiro, especialmente na Baixada Fluminense. O objetivo é aprimorar o trabalho desses profissionais, fortalecer a Rede de Garantia de Direitos e estimular a construção de redes colaborativas para a proteção de jovens. As oficinas abordam temas como o Sistema de Garantia de Direitos, elaboração de projetos pedagógicos e atuação do pedagogo no SUAS. O projeto se propõe a impactar territórios vulneráveis, como escolas públicas e comunidades de baixa renda, e busca apoio do LABIC RIO para melhorar a formatação das oficinas, identidade visual e alcance nas redes sociais.

Proponente: Andressa dos Santos Leite

2 - ATS NA GRADUAÇÃO - FORTALECE SUS

O projeto “ATS na Graduação - Fortalece SUS” (ATSGRADFORTALECESUS) tem como objetivo capacitar profissionais de saúde e docentes do Hospital Universitário Gaffrée e Guinle sobre Avaliação de Tecnologias em Saúde (ATS). Liderado por estudantes de medicina, busca promover a integração de evidências científicas no SUS e disponibilizar materiais educativos, como panfletos, vídeos e podcasts. Focado na incorporação de tecnologias no setor de saúde, o projeto também pretende desenvolver um jogo interativo como ferramenta de educação permanente. Para ampliar seu alcance, o projeto visa maior engajamento digital, financiamento para produção de conteúdos e parcerias estratégicas. Apoiado pela UNIRIO, o projeto é realizado na Tijuca, RJ, e busca melhorar a formação profissional e a qualidade do atendimento no SUS.

Proponente: Maria Aparecida de Assis Patroclo

3 - REVOADA DE MANGUINHOS

O projeto "Revoada de Manguinhos" é um evento de hip-hop e música preta e urbana realizado na rua, sob a estação de trem de Manguinhos, no Rio de Janeiro. Em três anos de atuação, transformou a visão marginalizada da área, tornando-a um polo cultural que atrai jovens de várias regiões, com destaque para artistas pretos e LGBTQIAPN+. O objetivo é expandir a página do evento para se tornar um canal de comunicação sobre o hip-hop, além de fortalecer a presença em redes como TikTok e Threads. A Revoada impacta as comunidades de Manguinhos e arredores, promove cultura gratuita e impulsiona carreiras na cena do rap carioca. Busca apoio do LABIC RIO para ampliar a comunicação e manter a constância nas ações digitais.

Proponente: Victor Morais de Oliveira

4 - DADOS, FAVELA E A COMUNICAÇÃO SUBJETIVA DOS TERRITÓRIOS COM MANCHA CRIMINAL

O projeto "Dados, Favela e a comunicação subjetiva dos territórios com mancha criminal" busca entender e comunicar como as favelas do Rio de Janeiro resistem e se organizam em meio a operações policiais, revelando a funcionalidade desses territórios através da comunicação dos moradores. Tem como objetivo ampliar a conscientização sobre a realidade da favela para quem está fora dela e informar o poder público sobre os impactos das ações policiais, promovendo diálogo além da violência. O projeto trabalha com comunidades quilombolas, indígenas, LGBTQIAP+ e redes de apoio às favelas, atuando em territórios vulneráveis. Realizado em Itaboraí, planeja mapear as favelas do Rio de Janeiro para dar visibilidade à realidade dessas comunidades.

Proponente: Everton Dos Reis de Oliveira

5 - CENSO PSICOSSOCIAL DOS USUÁRIOS DOS SERVIÇOS DE SAÚDE MENTAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

O "Censo Psicossocial dos Usuários dos Serviços de Saúde Mental do Estado do Rio de Janeiro" é um projeto que mapeia o perfil e as interseccionalidades dos usuários da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) no estado. A iniciativa envolve atividades educativas com profissionais dos Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) para discutir marcadores sociais da diferença e seus impactos no atendimento. Busca identificar barreiras e desafios no cuidado em saúde mental, os efeitos de racismo e sexismo, e melhorar a qualidade dos serviços prestados. Realizado em nove regiões do Rio, o projeto visa subsidiar políticas de equidade no SUS, fortalecer a formação dos profissionais e contribuir para um SUS mais inclusivo.

Proponente: Rachel Gouveia Passos

Rio de Janeiro, 4 de outubro de 2024

Pró-Reitoria de Extensão da UFRJ

Mais informações: labicbrasil2024@gmail.com