ANEXO I

CATEGORIAS DE APOIO

1. RECURSOS DO EDITAL

O valor total deste edital é de**R$ 40.663,32 (quarenta mil, novecentos e trinta e três reaise trinta e dois centavos).**

Os projetos inscritos poderão ser das áreas a seguir descritas, sem que sejam limitados a elas:

ARTESANATO: (práticas educativas na área do artesanato, ensino, oficinas, em todos os tipos e gêneros do artesanato (barro, palha, madeira, sementes, metal, tecido, areia, vidro, papel reciclado, pintura, escultura, bordado, renda, vestuário, colagem, retalho, marchetaria, modelagem, entre outros);

DANÇA: (práticas educativas, ensino, oficinas, em todas as formas de expressividade da dança, como criação, coreografia, improvisação, performance, vídeo dança, entre outros aspectos relacionados);

MÚSICA:(práticas educativas na área da música, ensino, oficinas, oficinas, instrumentos musicais, gravação e registro sonoro /audiovisual e outras formas de criação, em todos os gêneros da música);

CIRCO: (práticas educativas na área do circo, em todas as habilidades que constituem a linguagem do circo: o circo contemporâneo, tradicional e o novo circo, entre outros aspectos relacionados);

LIVRO, LEITURA E LITERATURA: (práticas educativas na área da literatura, ensino, oficinas, em todos os estilos literários: conto, romance, crônica, poesia, cordel, histórias em quadrinhos, poesia visual, poesia virtual, slam, entre outras);

ARTES PLÁSTICAS E VISUAIS: (práticas educativas na área das artes visuais, ensino, oficinas, em todas as linguagens e gêneros das artes visuais (pintura, escultura, fotografia, desenho, gravura, artes gráficas, instalações, performances, intervenções urbanas, linguagens virtuais, entre outros). Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de artes plásticas e visuais nas linguagens do desenho, pintura, escultura, gravura, objeto, instalação, intervenção urbana, performance, arte computacional ou outras linguagens do campo da arte contemporânea atual.
Os projetos podem ter como objeto:
I – realização de exposição ou feiras de artes;
II – ações de capacitação, formação e qualificação tais como oficinas, cursos, ações educativas;

III – produção de obras de arte;
IV – publicações na área de artes plásticas e visuais; ou
V – outros projetos com predominância na área de artes plásticas e visuais.

CULTURAS DOS POVOS INDÍGENAS: (práticas educativas na área das culturas indígenas, ensino, oficinas, que propiciem o acesso à produção ou a valorização das culturas indígenas e das expressões artísticas e culturais de artistas, guardiões de saberes e tradições indígenas, grupos, comunidades e povos indígenas);

CULTURAS POPULARES: (práticas educativas na área das culturas populares, ensino, oficinas, que propiciem o acesso à produção ou a valorização das culturas populares e das expressões artísticas e culturais de artistas, mestres e guardiões de saberes e tradições populares, grupos, comunidades e segmentos sociais, em todas as linguagens e gêneros artísticos e culturais (obras de arte, novas manifestações artísticas populares, festas e tradições, folguedos e bailados, grupos de tradição popular, culinária tradicional, entre outros);

CULTURAS AFRO-BRASILEIRAS: (práticas educativas na área das culturas afro-brasileiras, ensino, oficinas, que propiciem o acesso à produção ou a valorização das culturas afro-brasileiras e suas expressões artísticas e culturais);

CARNAVAL, ESCOLAS DE SAMBA, BLOCOS E BANDAS CARNAVALESCOS

PATRIMÔNIO CULTURAL E MEMÓRIA: (práticas educativas na área do Patrimônio Cultural (material e imaterial) e da Memória, que estejam em diálogo com museus, sítios e edifícios de interesse histórico e cultural, como propostas de educação patrimonial, de teor artísticos culturais com temáticas ligadas aos bens patrimoniais, à formação de acervos, arquivos, entre outros);

DESIGN: (práticas educativas na área do design, ensino, oficinas, que propiciem o acesso à proposta a ser realizada, em todas as linguagens e gêneros do design (mobiliário, interiores, ilustração, estamparia, web-design, design de objetos, design gráfico, novas linguagens, acervos e catalogação, entre outros);

JOGOS ELETRÔNICOS: (práticas educativas na área de Jogos Eletrônicos, ensino, oficinas, desenvolvimento de conteúdos ou formatos lineares ou não, interativos ou não para qualquer plataforma fixa ou móvel, abrangendo todas as etapas do processo compreendidas entre a criação e a entrega, publicitário ou não publicitário);

MODA: (práticas educativas na área da moda, ensino, oficinas, que propiciem o acesso à proposta a ser realizada, em todas as linguagens e gêneros da moda, vestuário, figurinos, acessórios, fantasias, complementos, novos materiais, acervos e catalogação, entre outros);

GASTRONOMIA/ALIMENTAÇÃO: (práticas educativas na área da gastronomia e alimentação, ensino, oficinas, protagonismo do reino vegetal, produtos de alimentação regionais, cozinha, serviços criativos de gastronomia, entre outros);

CULTURA DO CAMPO: (práticas socioeducativas que visem a cultura da população do campo e a sua valorização no que diz respeito aos territórios: assentamentos, agricultura familiar, comunidades quilombolas, ribeirinhos, pescadores, extrativistas, no seu sentido mobilizador através ações culturais para o desenvolvimento sustentável destes territórios);

ARTES INTEGRADAS: (ações que não se enquadrem nas áreas anteriores ou que contemplem mais de uma área artística na mesma proposta);

CULTURA E PROTAGONISMO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais, e abordem de forma predominante o enfrentamento à violência contra pessoas com deficiência; bem como suas vivências numa perspectiva de promoção da pessoa com deficiência como sujeita de direitos, promovendo a autonomia e o enfrentamento à linguagem capacitista, o combate ao discurso de ódio e o extremismo, e a inclusão de pessoas com deficiência intelectual.
Os projetos podem ter como objeto:
I – ações visando abertura de espaço e encontro para diferentes causas, expressões e identidades culturais das pessoas com deficiência;
II – literatura infantil acessível: produção e divulgação de livros em formato acessível ou oficinas de leitura de múltiplas formas acessíveis para literatura;
III – teatro acessível com elaboração e execução de peças; e realização de oficinas de formação em inclusão, acessibilidade, não-discriminação e promoção de direitos de pessoas com deficiência;
IV – ações destinadas à produção e divulgação de projetos culturais elaborados por pessoas com deficiência;
V – outros projetos culturais que visem o protagonismo da pessoa com deficiência como tanto na produção quanto na fruição cultural.

CULTURA E GÊNERO: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais, e abordem de forma predominante discussão de gênero e protagonismo de mulheres nos projetos culturais.
Os projetos podem ter como objeto:
I – produção cultural de mulheres idosas;
II – produção cultural de mulheres quilombolas ou para mulheres quilombolas, por meio do artesanato, música, dança, leitura, escrita e oralidade: mitos, narrativas folclóricas e culinária tradicional;
III – valorização e protagonismo de mulheres no Funk e Hip Hop, fomentando e potencializando performances e apresentações de música, dança, Graffiti e outros;
IV – valorização da cultura popular produzida por mulheres negras, urbanas, da floresta, do campo, das águas, de populações tradicionais (indígena, de matriz africana/terreiros, quilombolas, ciganas, benzedeiras), de populações periféricas e sindicalistas, entre outros;
V – ações carnavalescas mediante planejamento, concepção e confecção de fantasias e adereços para os desfiles, apresentações dos blocos, bandas e escolas de samba com protagonismo feminino;

VI – economia solidária para mulheres, mediante realização de oficinas, cursos, ações educativas, feiras, exposições de artesanato e gastronomia, festivais, eventos típicos da região, sarau, projetos com rendeiras, bordadeiras e crocheteiras, entre outros;
VII – outros projetos culturais que visem o protagonismo das mulheres na produção e fruição cultural.

CULTURA E RELIGIOSIDADE: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais, cuja temática esteja associada a uma ou a diversas expressões religiosas (institucionais ou não) existentes nas diferentes regiões brasileiras, ou que esteja associada a bens culturais de natureza religiosa, materiais ou imateriais, tombados ou registrados pelo IPHAN, ou por órgãos estaduais de preservação do patrimônio cultural.
Os projetos podem ter como objeto:
I – espetáculos de música, teatro, dança, entre outros;
II – festivais, com temática relativa à cultura religiosa (cosmovisão, práticas, rituais) dos seguintes grupos sociais: Sertanejos; Seringueiros; Fundo e Fecho de Pasto; Extrativistas; Faxinalenses; Pescadoras e Pescadores Artesanais; Povos e Comunidades de Terreiro; Povos Indígenas; Povos Ciganos; Pantaneiros; Quebradeiras de Coco Babaçu; Caiçaras; Comunidades do Cerrado; Quilombolas; e Pomeranos;
III – outros projetos culturais que abarquem a diversidade religiosa de povos e comunidades tradicionais.

CULTURA E ESPORTE:Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais, e abordem de forma predominante a temática transversal de cultura e esporte.
Os projetos podem ter como objeto:
I – atividades que trabalhem o jogo e a ludicidade como elementos de formação em todas as idades;
II – realização de jogos baseados nas culturas indígenas e afro diaspóricas, tais como capoeira;
III – batalhas de break para b-girls e b-boys ;
IV – outros projetos culturais que abarquem de forma transversal cultura e esporte.

CULTURA 60+: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais, e abarquem predominantemente intergeracional idade e valorização de pessoas idosas.
Os projetos podem ter como objeto:
I – produção de espetáculos de dança; realização de eventos, mostras, festas e festivais de dança com predominância de participação de pessoas idosas;
II – realização de eventos, mostras, festas e festivais musicais com predominância de participação de pessoas idosas;
II – realização de feiras, mostras, exposições; produção de peças artesanais; outros objetos com predominância na área do artesanato;
III – produção e publicação de textos em diversos gêneros e/ou formatos que tenha como foco as memórias das pessoas idosas nos territórios tradicionais;
IV – organização de eventos e demais atividades com foco na leitura e na oralidade, tais como feiras, mostras, saraus, com predominância da participação de pessoas idosas;

V – apresentações culturais, ou quaisquer ações comunitárias que visem à difusão, promoção e preservação da memória dos territórios de Povos e Comunidades Tradicionais, com predominância de participação de pessoas idosas.
IV – outros projetos culturais que abarquem a temática do envelhecimento e provoquem uma reflexão social sobre esse processo, desconstruindo a imagem negativa em relação ao envelhecimento.

CULTURA E MIGRAÇÃO: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais que abarquem de forma predominante a integração cultural de migrantes, refugiados e apátridas, em especial de países de maior fluxo de migração para o Brasil.
Os projetos podem ter como objeto:
I – feiras culturais dos países migrantes;
II – feiras gastronômicas;
III – oficinas;
IV – roda de vivências;
V – feiras de artesanato;
VI – projetos de música e dança;
VII – celebração de datas folclóricas;
VIII – celebração de datas festivas nacionais voltada para a cultura migrante;
IX – outros projetos culturais que abarquem a temática de migração ou que sejam realizados por pessoas migrantes.

CULTURA E INFÂNCIA: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais que abordem de forma predominante o estímulo à fruição cultural de crianças, a participação familiar e comunitária.
Os projetos podem ter como objeto:
I – planos de mediação cultural e adaptação dos espaços e equipamentos culturais para receberem com conforto e segurança de bebês a pré-adolescentes;
II – ocupação de espaços públicos e urbanos, como parques, praças, praias, regiões de natureza e afins, conectando práticas de fruição artística e vivência da cidade;
III – fomento a ludotecas;
IV – produção literária, desenvolvimento de roteiros, dramaturgias, álbuns musicais, brinquedos sonoros, acervos, pesquisa e memória que se destinem às diferentes faixas etárias do público infantil;
V – produções culturais para crianças neuroatípicas, acamadas, em situação de acolhimento e/ou em contextos privados mas não-escolares, como ações dentro de hospitais, para micro-plateias (grupos reduzidos compostos por neuroatípicos e com necessidades especiais de atendimento especializado, por exemplo), casas-lares, em serviços de proteção, dentre outros;
VI – outros projetos culturais voltados predominantemente ao público infantil.

CULTURA DE POVOS E COMUNIDADES TRADICIONAIS: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais que predominantemente promovam a cultura de povos e comunidades tradicionais.
Esta categoria é destinada a agentes culturais que sejam pertencentes a povos e comunidades tradicionais povos e comunidades de terreiro/povos e comunidades de

matriz africana; povos ciganos; pescadores artesanais; extrativistas; extrativistas costeiros e marinhos; caiçaras; faxinalenses; benzedeiros; ilhéus; raizeiros; geraizeiros; caatingueiros; vazanteiros; veredeiros; apanhadores de flores sempre vivas; pantaneiros; morroquianos; povo pomerano; catadores de mangaba; quebradeiras de coco babaçu; retireiros do Araguaia; comunidades de fundos e fechos de pasto; ribeirinhos; cipozeiros; andirobeiros; caboclos; e juventude de povos e comunidades tradicionais.

AUDIOVISUAL:
Filmes de Ficção: Devem apresentar Roteiros com cenas e diálogos desenvolvidos;
Filmes Documentários: Devem apresentar Argumento;
Filmes de Animação: Devem apresentar Story Board;
Video Clipes: Devem apresentar o link da música que será objeto da obra.

CULTURA HIP- HOP E FUNK, CAPOEIRA etc:

PROJETOS LIVRES: Podem concorrer nesta categoria projetos que abarquem diferentes segmentos artísticos-culturais de diversas temáticas culturais não abarcadas expressamente nos itens anteriores.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Pelo menos 20% dos projetos contemplados deverão ter Proponentes sediados em áreas periféricas do município ou as ações do Projeto com previsão de execução nestas áreas tal como definido no Edital.

2. DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

CATEGORIA	QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS INDÍGENAS	COTAS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTALDA CATEGORIA
Única	5	2	2	1	10	R$ 4.093,32	R$ 40.963,32
Total							**R$ 40.963,32**