

OI NOVOS BRASIS – SELECIONADOS 2006

ALAGOAS

Organização: Cemina

Projeto: Sustentabilidade para a Rede Cyberela

Objetivo: Trata-se de um projeto que pretende dar sustentabilidade a quatro rádio-telecentros que foram implementadas no Nordeste do país nos últimos três anos, através da capacitação dos gestores em manutenção de hardware.

AMAPÁ

Organização: Navegar Amazônia

Projeto: Sustentabilidade Ambiental do Canal do Jandiá

Objetivo: A proposta é baseada em um laboratório de informática com acesso à Internet, sediado no barco que percorre as comunidades ribeirinhas do Canal do Jandiá. O projeto, nesta fase, irá oferecer oficinas de vídeo, fotografia digital e manutenção de website para jovens multiplicadores. Desta forma, também será trabalhada a conscientização sobre a preservação ambiental da região.

AMAZONAS

Organização: Ong Mamirauá

Projeto: Rede Ribeirinha de Comunicação

Objetivo: O projeto é destinado às populações ribeirinhas da Reserva de Desenvolvimento Sustentável (RDS), Mamirauá, localizadas na região do Médio Solimões, na Amazônia. O objetivo é criar uma rede de rádios comunitárias, interligando comunidades vizinhas, de forma a viabilizar um espaço de fortalecimento da organização, da cidadania, com foco em informações sobre a conservação ambiental da Floresta Amazônica.

BAHIA

Organização: FAPEX - Fundação de Amparo à Pesquisa e à Extensão

Projeto: Onda Solidária ee Inclusão Digital

Objetivo: Projeto de Inclusão Digital, que se beneficia dos princípios da Economia Solidária para promover o desenvolvimento sócio-econômico da comunidade de Pirajá, bairro popular em Salvador, e que utilizará os princípios do projeto Tabuleiro Digital, já desenvolvido pela Faculdade de Educação da Bahia.

Organização: Thydewa

Projeto: Índios Online

Objetivo: Por meio da web, o projeto irá qualificar cem índios de sete comunidades do Nordeste para que estejam aptos a executar todas as etapas de projetos próprios: elaboração, captação de recursos, gerenciamento e monitoramento. Cada nação terá como desafio, ao concluir a qualificação, apresentar propostas que contribuam para o aumento do IDH de suas comunidades.

CEARÁ

Organização: Fábrica de Imagens

Projeto: Navegantes

Objetivo: Projeto de capacitação em programação web para jovens da periferia de Fortaleza com o objetivo de produzir conteúdo para elaboração de um portal de escoamento da produção sociocultural de organizações não governamentais do Ceará.

ESPÍRITO SANTO

Organização: Centro Cultural Araçá

Projeto: TV Moqueca

Objetivo: Na cidade de São Mateus, no Espírito Santo, será criado um centro de criação audiovisual que usará tecnologia da informação e comunicação, voltada para jovens. Nesse espaço, os adolescentes farão planos de negócio para o grupo de produção de vídeo atuar na localidade.

MINAS GERAIS

Organização: Missão Ramacrisna

Projeto: Jogando com o Saber

Objetivo: O hábito de jogar videogames desenvolve a capacidade visual, noção espacial e coordenação motora. Baseado nesses dados, o projeto vai oferecer a crianças e adolescentes de cinco escolas públicas de Betim, Minas Gerais, uma ferramenta de aprendizado baseada no uso de videogames. Para viabilizar a ideia, professores serão treinados e os jogos passarão pelo crivo de uma pedagoga. Assim, o novo método será incluído na grade escolar, de forma a contribuir para o desenvolvimento das competências dos alunos, assim como habilidades como raciocínio lógico e iniciativa.

PARÁ

Organização: Novos Curupiras

Projeto: Tucumanduba no Ar

Objetivo: Criar uma rádio comunitária em Tucumanduba, localizada no município paraense do Soure, no arquipélago de Marajó. A ideia é capacitar jovens para a operação de equipamentos e criação, produção e edição de programas para a

comunidade. Além das dificuldades de acesso aos instrumentos de comunicação, a região também enfrenta problemas com a falta de infraestrutura básica, como água tratada e saneamento.

PIAUI

Organização: Comitê de Articulação Social Outra Margem

Projeto: Defensores da Floresta De Pedra

Objetivo: Capacitar um grupo de jovens para a elaboração de uma campanha de conscientização sobre a importância da preservação do Parque Floresta Fóssil, patrimônio natural do Piauí, formada por árvores em processo de petrificação há 260 milhões de anos. Para isso, os jovens farão pesquisa na internet, utilizarão instrumentos de informática, como software de design gráfico, e produzirão material de mídia impressa e digital.

RIO DE JANEIRO

Organização: Comunitas – Parcerias para o Desenvolvimento Solidário

Projeto: 0800 Rede Jovem

Objetivo: A grande inovação desse projeto é a interface entre a Internet e o celular para o uso social. Através dessa interação, os jovens participantes receberão, via celular, informações com oportunidades de emprego, qualificação profissional, projetos sociais e outros assuntos de interesse da juventude. Essa ação se tornará o principal atrativo do portal "Rede Jovem", que desde 2000 reúne jovens de todo o país.

Organização: Escola de Gente – Comunicação em Inclusão

Projeto: Jovens em Rede pela Não-Discriminação

Objetivo: A inclusão de jovens com deficiência é a principal preocupação do projeto. Por meio de capacitação via web de lideranças jovens do terceiro setor, o objetivo é fazer com que mais ações sociais estejam aptas a receber jovens com deficiência física, sensorial, intelectual, social e múltipla. Essa transformação será feita através de fóruns, de redes virtuais e conselhos de juventude de todo o país.

Organização: CECIP – Centro de Criação de Imagem Popular

Projeto: Site

Objetivo: O projeto visa a capacitar jovens multiplicadores da Baixada Fluminense, para a realização de oficinas de comunicação e cidadania, repassando os conhecimentos adquiridos para outros jovens da região. Está prevista ainda a formação de uma rede virtual em que jovens utilizarão blogs como ferramenta para discussões sobre a mídia de maneira geral.

SERGIPE

Organização: Instituto Aliança com o Adolescente

Projeto: Com.domínio Digital Laranjeiras

Objetivo: Trata-se da formação continuada para jovens do município de Laranjeiras, em Sergipe, com o objetivo de ampliar o acesso desses jovens às demandas e oportunidades do mercado local, com foco nas tecnologias de informação, atendendo ao seu parque industrial e estimulando a sua indústria cultural e turística.