

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 006/2026
ANEXO I – CATEGORIAS DE APOIO

• **RECURSOS DO EDITAL**

1.1 O presente edital possui valor total de R\$1.370.000,00 (um milhão, trezentos e setenta mil reais) distribuídos da seguinte forma:

- a) Até R\$105.000,00 (cento e cinco mil reais) para “dança”;
- b) Até R\$135.000,00 (cento e trinta e cinco mil reais) para “música”;
- c) Até R\$160.000,00 (cento e sessenta mil reais) para “teatro”;
- d) Até R\$60.000,00 (sessenta mil reais) para “circo”;
- e) Até R\$70.000,00 (setenta mil reais) para “artes plásticas, visuais e artesanato”;
- f) Até R\$90.000,00 (noventa mil reais) para “literatura, leitura, escrita, oralidade e histórias em quadrinhos”;
- g) Até R\$40.000,00 (quarenta mil reais) para “culturas de povos indígenas e quilombolas”;
- h) Até R\$100.000,00 (cem mil reais) para “capoeira”;
- i) Até R\$90.000,00 (noventa mil reais) para “cultura hip-hop e funk”;
- j) Até R\$120.000,00 (cento e vinte mil reais) para “escolas de samba e blocos carnavalescos”;
- k) Até R\$140.000,00 (cento e quarenta mil reais) para “comunidades de matriz africana”;
- l) Até R\$40.000,00 (quarenta mil reais) para “cultura gospel”;
- m) Até R\$30.000,00 (trinta mil reais) para “cultura nerd - Game”;
- n) Até R\$40.000,00 (quarenta mil reais) para “parada LGBTQIA+”;
- o) Até R\$150.000,00 (cento e cinquenta mil reais) para “audiovisual”;

• **DESCRIÇÃO DAS CATEGORIAS**

2.1 Dança

2.1.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de dança, em qualquer modalidade, a exemplo de: dança contemporânea; danças urbanas; danças populares e tradicionais; dança moderna; dança clássica, entre outras.

2.1.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Produção de espetáculos de dança;

II – Ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;

III – Realização de eventos, mostras, festas e festivais de dança;

IV – Publicações na área de dança; ou

V – Outro objeto com predominância na área da dança.

2.2 Música

2.2.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de música, envolvendo a criação, difusão e acesso de uma maneira ampla, incluindo os diversos gêneros musicais e estilos.

2.2.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Produção de eventos musicais: produção e realização de espetáculos musicais de músicos, bandas, grupos;

II – Formação musical: ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;

III – Gravações de álbuns musicais;

IV – Criação de obras musicais;

V – Realização de eventos, mostras, festas e festivais musicais;

VI – Publicações na área da música; ou

VII – Outro objeto com predominância na área da música.

2.3 Teatro

2.3.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de artes cênicas (teatro), incluindo teatro infantojuvenil, teatro musical, dentre outros.

2.3.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Montagem, produção e circulação de espetáculos teatrais;

II – Ações de capacitação, formação e qualificação tais como oficinas, cursos, ações educativas;

III – Realizações de mostras e festivais;

IV – Publicações na área do teatro; ou

V – Outro objeto com predominância na área de teatro.

2.4 Circo

2.4.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de artes cênicas (Circo), incluindo circos de lona, artistas, grupos ou trupes de circo, projetos sociais que utilizem a linguagem circense, dentre outros.

2.4.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Manutenção e recomposição da infraestrutura circense;

II – Montagem, produção e circulação de espetáculos circenses;

III – Ações de capacitação, formação e qualificação tais como oficinas, cursos, ações educativas;

IV – Realização de mostras e festivais;

V – Publicações na área do circo; ou

VI – Outro objeto com predominância na área de circo.

2.5 Artes Plásticas, Visuais e Artesanato

2.5.1 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.

2.5.2 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 e/ou peças artesanais;

IV – Publicações na área de artes plásticas e visuais; ou

V – Outros projetos com predominância na área de artes plásticas e visuais.

2.6 Literatura, Leitura, Escrita, Oralidade e Histórias em Quadrinhos

2.6.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área da literatura, leitura, escrita, oralidade e histórias em quadrinhos.

2.6.2 Os projetos podem ter com objeto:

I – Publicação de textos inéditos, em diversos gêneros e/ou formatos;

II – Organização de eventos e demais atividades com foco na difusão da literatura, do livro, da leitura, da oralidade, das histórias em quadrinhos, tais como feiras, mostras, saraus e batalhas de rimas;

III – Projetos de formação, como a realização de oficinas, cursos, ações educativas;

IV – Apoio à modernização e qualificação de espaços e serviços em bibliotecas comunitárias e pontos de leitura, ampliando o acesso à informação, à leitura e ao livro;

V – Formação e circulação de contadores de histórias, mediador de leitura em

bibliotecas, escolas, pontos de leitura ou espaços públicos;

VI – Outro objeto com predominância nas áreas de leitura, escrita, oralidade e histórias em quadrinhos.

2.7 Cultura Popular, Culturas de Povos Indígenas e Quilombolas

2.7.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que disponham sobre cultura popular, culturas de povos indígenas e quilombolas nas diversas manifestações, celebrações e saberes considerados expressões das tradições culturais que integram a Região.

2.7.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festival ou festejo;

II – Publicação de trabalhos já concluídos, que visem à difusão e preservação da memória das várias identidades da região;

III – Palestras, minicursos e cursos, aulas, oficinas, simpósios, congressos, encontros, exposições, apresentações culturais, ou quaisquer ações comunitárias que visem à difusão, promoção e preservação da memória das várias identidades que constituem;

IV – Exposições, criação de catálogo;

V – Elaboração de material educativo; ou

VI – Outro objeto relacionado a cultura popular e as culturas de povos indígenas e quilombolas.

2.8 Capoeira

2.8.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que disponham sobre a difusão, preservação e valorização da Capoeira enquanto manifestação cultural.

2.8.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festivais ou eventos;

II – Publicação de trabalhos, livros ou documentários sobre a Capoeira;

III – Palestras, minicursos e cursos, aulas, oficinas, simpósios, congressos, encontros, exposições, apresentações culturais, ou quaisquer ações comunitárias que visem à

difusão, promoção e preservação da Capoeira;

IV – Exposições e catálogos que retratem a Capoeira;

V – Elaboração de material educativo; ou

VI – Outro objeto relacionado a Capoeira.

2.9 Cultura Hip-Hop e Funk

2.9.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área do Hip-hop e Funk nas linguagens dos quatro fundamentais elementos que compõem o Hip-hop: break, MC, DJ e graffiti.

2.9.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Produção de espetáculos, apresentações e afins;

II – Ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;

III – Realização de eventos, mostras, festas e festivais; ou

IV – Outro objeto relacionado a cultura Hip-hop e Funk.

2.10 Escolas de Samba e Blocos Carnavalescos

2.10.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área do Carnaval, incluindo escolas de samba, blocos carnavalescos, projetos sociais que utilizem a linguagem carnavalesca, dentre outros.

2.10.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Manutenção e recomposição da infraestrutura da escola;

II – Montagem e produção de alegorias;

III – Ações de capacitação, formação e qualificação tais como oficinas, cursos, ações educativas;

IV – Publicações na área do carnaval; ou

V – Outro objeto com predominância na área de carnaval.

2.11 Comunidades de Matriz Africana

2.11.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que disponham sobre culturas de comunidades de matriz africana nas diversas manifestações, celebrações e saberes considerados expressões das tradições culturais que integram a Região.

2.11.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festival ou festejo;

II – Publicação de trabalhos já concluídos, que visem à difusão e preservação da memória das várias identidades da região;

III – Palestras, minicursos e cursos, aulas, oficinas, simpósios, congressos, encontros, exposições, apresentações culturais, ou quaisquer ações comunitárias que visem à difusão, promoção e preservação da memória das várias identidades que constituem;

IV – Exposições, criação de catálogo;

V – Elaboração de material educativo; ou

VI – Outro objeto relacionado a cultura de comunidades de matriz africana.

2.12 Audiovisual

2.12.1 Podem concorrer nesta categoria projetos de qualquer linguagem artístico-cultural não contemplada nominalmente nas outras categorias.

2.12.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Filmes de ficção, documentários, séries de TV, videocliques, animações, podcasts e vídeos curtos para internet. Existem também projetos focados em pesquisa acadêmica e projetos culturais.

II – Ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;

III – Realização de eventos, mostras, festas e festivais; ou

IV – Outro objeto cultural afim (televisão, cinema e vídeos para a internet).

2.13 Cultura Gospel

2.13.1 Podem concorrer nesta categoria projetos que disponham sobre a cultura gospel.

2.13.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festival ou evento;

II – Publicação de trabalhos já concluídos, que visem à difusão e preservação da cultura gospel;

III – Palestras, minicursos e cursos, aulas, oficinas, simpósios, congressos, encontros, exposições, apresentações culturais, ou quaisquer ações comunitárias que visem à difusão, promoção e preservação da cultura;

IV – Exposições, criação de catálogo;

V – Elaboração de material educativo; ou

VI – Outro objeto relacionado a cultura gospel.

2.14 Parada LGBTQIA+

2.14.1 Podem concorrer nesta categoria projetos culturais que disponham sobre a Parada LGBTQIA+.

2.14.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festival ou evento;

II – Documentários e mostra de cinema LGBTQIA+;

III – Palestras, oficinas, encontros, apresentações culturais que incentivem jovens a expressarem suas identidades e experiências através da arte;

IV – Exposições;

V – Elaboração de material educativo; ou

VI – Outro objeto relacionado a Parada LGBTQIA+.

2.15 Cultura Nerd-Game

2.15.1 Podem concorrer nesta categoria projetos culturais que incentivem a economia criativa da região e engloba interesses por tecnologia, ficção científica, fantasia, videogames, games, quadrinhos e outros.

2.15.2 Os projetos podem ter como objeto:

I – Festivais, feiras e eventos, Cursos, oficinas e workshops.

II - Hqs (histórias em quadrinhos), séries, ficção científica e games.

• DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

Categorias	Ampla concorrência	Negros	Indígenas	PCD	Total de vagas	Valor máximo por projeto	Valor total da categoria
Dança	3	2	1	1	7	R\$15.000,00	R\$105.000,00
Música	5	2	1	1	9	R\$15.000,00	R\$135.000,00
Teatro	4	2	1	1	8	R\$20.000,00	R\$160.000,00
Circo	3	1	0	0	4	R\$15.000,00	R\$60.000,00
Artes plásticas, visuais e artesanato	3	2	1	1	7	R\$10.000,00	R\$70.000,00
Literatura, leitura, escrita, oralidade e histórias em quadrinhos	3	1	1	1	6	R\$15.000,00	R\$90.000,00
Cultura popular, culturas de povos indígenas e quilombolas	2	0	0	0	2	R\$20.000,00	R\$40.000,00
Capoeira	6	2	1	1	10	R\$10.000,00	R\$100.000,00
Cultura hip-hop e funk	3	1	1	1	6	R\$15.000,00	R\$90.000,00
Escolas de samba e blocos carnavalescos	3	1	1	1	6	R\$20.000,00	R\$120.000,00
Comunidades de matriz	3	2	1	1	7	R\$20.000,00	R\$140.000,00

africana							
Audiovisual	3	1	1	1	6	R\$25.000,00	R\$150.000,00
Cultura Gospel	2	0	0	0	2	R\$20.000,00	R\$40.000,00
Cultura LGBTQIA+	2	0	0	0	2	R\$20.000,00	R\$40.000,00
Cultura NERD-GAME	2	0	0	0	2	R\$15.000,00	R\$30.000,00
Total de vagas:	47	17	10	10	84	Valor total: R\$1.370.000,00	



Deivid Ferreira Couto

Secretário de Cultura

MARCELO OLIVEIRA

PREFEITO