

Tecnologia é a resposta, mas quais são as perguntas?

Por uma cidadania digital situada, territorializada e com protagonismo da juventude periférica

Felipe Moulin, Felipe Almeida e Alexandre Costa

| Brasil |

Na Uniperiferias há sempre uma atenção sobre a dimensão prática dos debates

conceituais. Isso é, adentrar uma reflexão teórica sem se afastar demais de onde estão de fato os avanços e conquistas possíveis para trazer dignidade, direitos ou justiça para as populações periféricas, sobretudo no que se refere ao enfrentamento de problemas históricos e estruturais que nos parecem emergenciais e exigem respostas rápidas.

Ainda ressoa uma referência apresentada na *Revista Periferias* em agosto de 2020, na entrevista ‘Autodeterminação do povo negro resgatada de nossas raízes’, com Eric Jackson. Nela, o Black Yield Institute, localizado em Baltimore, EUA, oferece uma compreensão sobre a ideia de soberania conectada com dinâmicas e realidades periféricas.

Embora 2020 tenha sido o ano em que a Covid-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia, e seus efeitos tenham dado novos contornos a muitas questões, o Black Yield Institute já estava há anos construindo um plano de soberania alimentar da população negra como resposta ao “apartheid alimentar” — processo histórico intencional que separou as comunidades negras de seus laços com a terra, cultura e preparação de alimentos.

Era um plano ambicioso e multifacetado, em que se articulam lobby legislativo, amadurecimento de instituições e lideranças locais, consciência coletiva, negócios, autodeterminação e planos emergenciais como resposta a uma questão também cultural: a “desconexão de uma geração para a outra em torno de certas histórias sobre comida, ou de certas receitas de família, porque alguém faleceu aos 40 anos e não conseguiu passar a receita à próxima geração”. A emergência da pandemia trouxe a questão mais ao centro do debate.

A *Periferias* 5 de 2020 foi a primeira edição em que lidamos com uma pauta “quente”. Embora todas as edições tenham temas atuais e urgentes, por se tratar de uma agenda política a partir das periferias, não necessariamente estão no interesse do público e em consonância com a ênfase dada pelo “algoritmo”.

De 2020 a 2025 o algoritmo se aperfeiçoou, e nossa compreensão coletiva sobre esse fenômeno se definiu: as redes sociais ocupam parcela maior de nossas vidas, a pandemia acelerou uma já em curso transição de nossos ambientes de trabalho e comércio — e também íntimo — para o mundo virtual. O ambiente digital se tornou o espaço público dos debates políticos, e a vida se tornou cada vez mais mediada pelas plataformas e *big techs*. Já a ausência de protagonismo político periférico e a fragilidade dos recursos para criar futuros mais inclusivos se mantiveram como regra.

A transformação digital ressignificou a necessidade de proteção de dados e segurança virtual e, mais importante, as inteligências artificiais aceleraram também novos e significativos riscos para o futuro: desinformação em massa, *deepfakes*, perda de empregos, aumento das desigualdades e o aprofundamento de discriminações e preconceitos.

Por outro lado, nossas experiências e vivências em favelas revelam uma certa inadequação do discurso *mainstream* à vida das pessoas nesses territórios.

Um dos projetos realizados, desde 2024, é a Navezinha Carioca, idealizado pela Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia da cidade do Rio de Janeiro. Um equipamento de

aprendizagem que democratiza o acesso à tecnologia e tem um ponto de contato e escuta com as favelas. Em dois anos, 1.078 atividades foram realizadas para 21.016 pessoas nas Navezinhas Cariocas da Maré, Rocinha, e UERJ — equipamentos geridos pela Uniperiferias.

Três públicos nos chamam a atenção em seus temas de interesse: adolescentes e crianças com games — para jogar, se entreter, como também para investigar o mundo da programação de games; Adultos e jovens interessados em ingressar no mercado de trabalho — que se interessam em fazer seus currículos e aprender novas ferramentas que adicionam uma qualificação, como Excel, Canva e Powerpoint; e idosos interessados em letramento digital — buscando aprender e aperfeiçoar os usos em seus dispositivos, principalmente no celular.

Um paradigma central para a política cultural e tecnológica no Brasil desenvolveu a partir do legado tecnológico oriundo da gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura (MinC, 2003 - 2008). Nesse período, a promoção do Software Livre, e Inclusão Digital por meio de infraestrutura e da redefinição do papel da tecnologia na produção e circulação culturais transformou a tecnologia em um instrumento de democratização, autonomia criativa e diversidade cultural, o que viria a redefinir o papel de organizações, empresas e do próprio Estado na era digital.

Em 2025, inauguramos outra importante frente da tecnologia: o projeto Tecendo Futuros, uma iniciativa do Unicef e com realização da Uniperiferias, em parceria com as organizações Observatório das Baixadas e De Olho Na Quebrada, e as empresas Hacklab e Nômade Tecnologia. Nosso objetivo é criar soluções digitais que respondam a questões territoriais, a partir do pertencimento, leitura e vivências dos jovens a partir de uma cidadania digital situada.



*Tecendo Futuros em atividade em Heliópolis, São Paulo. Foto:
Daniel Martins*



Encontro do projeto Tecendo Futuros na sede do UNICEF, São Paulo. Foto: Lux Barreiro

Rio de Janeiro, Belém e São Paulo

A iniciativa conecta Organizações de Base Comunitária (OBC) lideradas por jovens e *startups* de tecnologia para, a partir da vivência em dois territórios periféricos (Baixadas de Belém e Heliópolis), desenvolver Bens Públicos Digitais (BPDs): soluções com tecnologias abertas, colaborativas e éticas (como softwares, plataformas, bancos de dados ou coleções de conteúdo) que podem ser usadas, modificadas e distribuídas livremente, promovendo o acesso equitativo ao conhecimento e ao desenvolvimento tecnológico, fortalecendo direitos e ampliando oportunidades nos territórios.

Foi realizado um trabalho conjunto, onde as OBCs asseguraram a relevância social das soluções, além de articular a comunidade em torno dos BPDs. As *startups* traduziram as demandas do território em tecnologias escaláveis, contribuindo com metodologias e ferramentas digitais. Juntas, construíram duas soluções que combinam conhecimento técnico e sabedoria popular, fortalecendo redes de colaboração e aprendizado mútuo:

Tecendo Baixadas

Plataforma digital criada pelo Observatório das Baixadas de Belém, em parceria com a Nômade Tecnologia, que propõe uma infraestrutura digital construída a partir das experiências das Baixadas Amazônidas e de outros territórios periféricos, onde crianças, adolescentes e jovens possam acessar conteúdos, narrativas e percursos programáticos que dialoguem com a realidade territorial, reconhecendo as Baixadas como espaços de cuidado, criação e disputa política.

EmCena

Desenvolvido pela De Olho na Quebrada em parceria com a hacklab/, a plataforma nasceu em Heliópolis, São Paulo, com o propósito de conectar artistas locais, coletivos culturais e espaços de referência da comunidade, fortalecendo redes de colaboração e a visibilidade da produção cultural periférica. *EmCena* permite que jovens organizem eventos, articulem espaços culturais e mobilizem o público por diferentes meios para estimular a participação ativa da comunidade nas ações culturais do território.



Outra experiência, também recente, foi a GameJam Helipa, idealizada pela UNAS e pelo UNICEF, e realizada com a Uniperiferias. Nessa oficina sobre programação em games foram construídos quatro protótipos, a partir de uma provocação: segundo a “Pesquisa Game Brasil 2023”, 53,8% do total de gamers no Brasil são mulheres, em contrapartida, de acordo com o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, apenas 20,7% dos trabalhadores que desenvolvem games no país são mulheres.

Ao longo de três semanas, 20 jovens desenvolveram os seguintes jogos:

Superando as Estatísticas

Maria é uma mulher negra que deseja ascender até a carreira política, contrariando todas as estatísticas de baixa presença das mulheres nesse meio, ela deseja representar sua periferia na Câmara Municipal de São Paulo. Para isso, ela precisará subir as plataformas

enquanto se esquivava e devolve falas machistas com o "Poder da Voz", habilidade desenvolvida após contato com o coletivo de mulheres de Heliópolis, grupo que a orienta durante todo o trajeto do *game*.

Menina Sonhadora

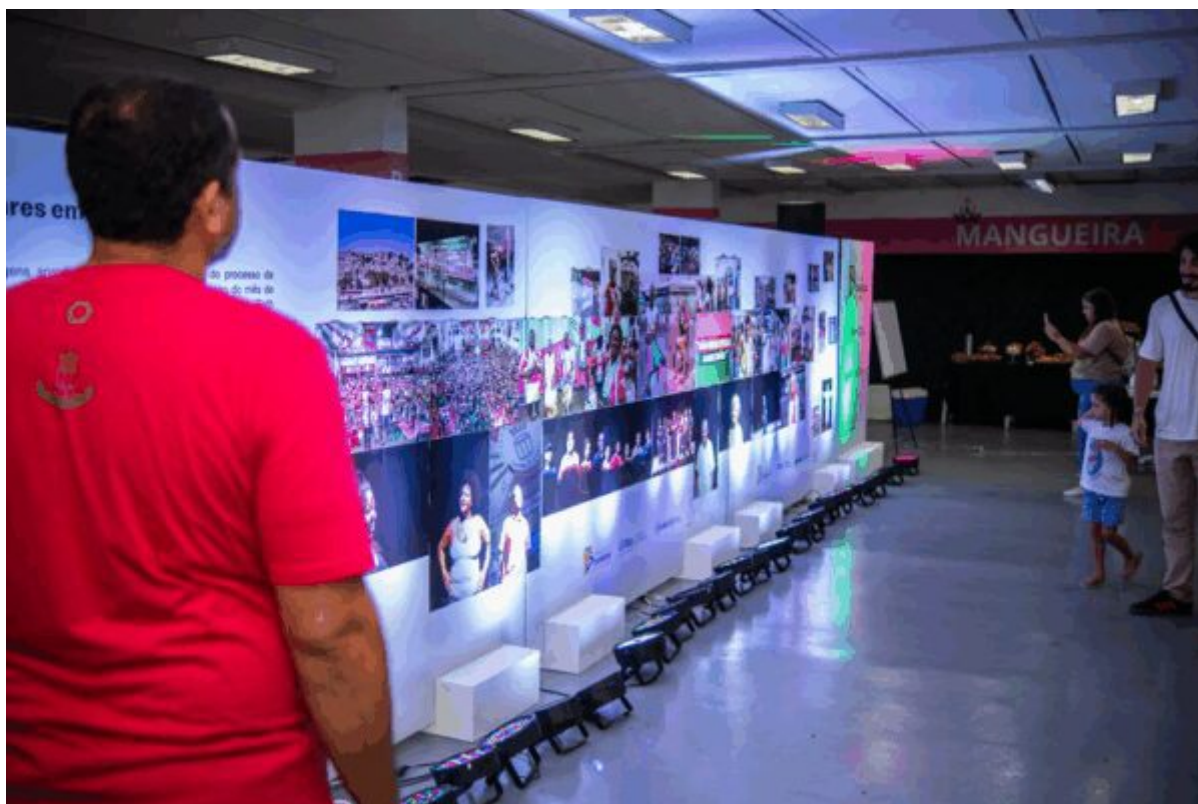
Iza Maria é uma menina negra do território de Heliópolis que tem o sonho de se tornar uma jogadora profissional de futebol. Para isso, ela terá que pontuar pegando bolas que passam na tela antes que o tempo acabe. Enquanto isso, balões de falas machistas e de falas de apoio passam em sua tela, balões de apoio acrescentam tempo, enquanto os balões de falas pejorativas fazem Iza perder tempo.

Mãe Solo

Laura é uma jovem que mora com o namorado Jonas e descobre uma gravidez. Ao contar a Jonas sobre isso, ela é surpreendida com uma reação agressiva, e Jonas a expulsa de casa. Já com sua filha e fora de casa, Laura terá que enfrentar os perigos da rua para ajudar sua filha a atravessar o mapa e chegar até a casa de Cleber, seu irmão. Onde buscará apoio.

Não Jogue Lixo Aqui!

O jogo acontece no terreno da Sabesp, em Heliópolis, local onde os moradores costumam deixar lixo e resíduos em frente às escolas e projetos sociais. Rafaela, nossa protagonista, é uma menina que luta para levar os lixos até as lixeiras comunitárias enquanto enfrenta inimigos como ratos e aranhas.



Exposição fotográfica 'Olhares em cena' na Navezinha Carioca da Mangueira. Foto: Felipe Origuela

O que aprendemos até aqui?

Em nossas parcerias em projetos sobre tecnologia, oferecemos uma formação técnica dentro de um raciocínio político territorializado e compartilhado. Isso é, queremos lidar com questões reais dos territórios dos parceiros, apoiando seus reconhecimentos como lideranças locais e como ativistas que constroem também uma agenda política das periferias a partir de seus vínculos e suas vivências.

Para além de reconhecer o quanto a tecnologia está presente no dia a dia, sabemos que cada vez mais surgirão novos recursos tecnológicos que serão determinantes para o futuro. Os investimentos — principalmente em IAs — impulsionam grandes aumentos de

produtividade privada no mundo. Mas o que nós temos a ver com isso?

Nosso aprendizado mostra primeiro a necessidade de democratização dos acessos — à conexão, dados, ferramentas, dispositivos —, mas não tarda a revelar como a inclusão digital em periferias integra e ressignifica a tecnologia de forma criativa para responder as questões pertinentes das pessoas e desses territórios, sejam elas, como nos exemplos citados, a questão do lixo em uma favela, ou a falta de apoio que uma menina negra sente ao sonhar ser jogadora de futebol. Embora distantes de si, ambos sugerem como a tecnologia assume um fim público e coletivo.

O que almejamos, e retornamos à ideia de soberania, é construir uma rede capaz de situar as experiências dos territórios periféricos no centro da inovação. Tanto tecer uma rede que a partir de suas vivências anuncie uma agenda política relevante às periferias, como ter recursos humanos e técnicos suficientes para experimentar soluções com tecnologias. Isso é, sabemos que a tecnologia é a resposta, mas queremos ainda fazer as perguntas.
