



**PREFEITURA
DE NITERÓI**

Acessibilidade

Ciência,
Tecnologia
e Inovação



RELATÓRIO TRIMESTRAL

AMBIENTE REGULATÓRIO EXPERIMENTAL (SANDBOX REGULATÓRIO DE NITERÓI)

SOLUÇÃO “LIBRASLAB” EMPRESA SINALIZA ENEM

3º Trimestre

Fevereiro a Abril de 2025

Relatório Trimestral – Sandbox Regulatório Niterói
Fevereiro a Abril de 2025

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	1
2. SOLUÇÃO E INOVAÇÃO	1
3. OBJETIVO PRINCIPAL	1
4. AMBIENTE EXPERIMENTAL	1
5. ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO	2
6. PLANO DE TRABALHO	2
7. PRÓXIMOS PASSOS	2
8. CONCLUSÃO	2
9. GLOSSÁRIO	2
10. ANEXOS	3



Relatório Trimestral – Sandbox Regulatório Niterói Julho a Outubro de 2024

1. APRESENTAÇÃO

O presente **relatório trimestral** tem como objetivo cumprir o que foi estabelecido no Edital de Chamamento Público nº 01/2024 no que se trata da apresentação trimestral do andamento das atividades da empresa Sinaliza Enem referente a solução denominada “LibrasLab”, no âmbito do Sandbox Regulatório de Niterói promovido pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação.

O relatório apresenta as atividades executadas por esta empresa no **período de fevereiro a abril de 2025** no ambiente experimental ofertado em alinhamento com a Secretaria de Acessibilidade.

Cabe ressaltar que esta medida tem como objetivo fortalecer o monitoramento contínuo do projeto, possibilitando a identificação precoce de eventuais desafios e a antecipação de soluções para aprimorar o desenvolvimento da iniciativa.

Sendo assim, a seguir é descrito o andamento do projeto no referido período.

2. SOLUÇÃO E INOVAÇÃO

O **LibrasLab** é uma plataforma de ensino de Libras, fruto de uma colaboração entre a empresa brasileira Sinaliza e a empresa norueguesa SignLab. Lançado em janeiro de 2023, o LibrasLab rapidamente se consolidou como a principal ferramenta de ensino de Libras no Brasil, com mais de **208.538 downloads** em menos de um ano. A plataforma utiliza elementos de **gamificação** e **inteligência artificial** para personalizar o aprendizado e garantir a retenção dos sinais pelos usuários.

Com mais de **8 milhões de sinais ensinados** até o momento, o aplicativo tem se destacado não apenas em termos de popularidade, mas também em seu impacto na **comunidade surda**, contribuindo para a inclusão social e o acesso à educação. Atualmente, o LibrasLab conta com uma média de **2 mil usuários ativos diariamente**, tornando-se a principal solução para o ensino de Libras no país.



3. OBJETIVO PRINCIPAL

O projeto tem como objetivo integrar o LibrasLab como uma ferramenta educacional no município de Niterói, facilitando a inclusão de surdos e ouvintes em ambientes escolares. A meta é eliminar barreiras linguísticas e culturais, promovendo a comunicação fluente entre as partes e assegurando que a tecnologia de ponta contribua para o aprendizado eficaz da língua.

4. AMBIENTE EXPERIMENTAL

Até a presente data, não foi possível estabelecer um ambiente experimental para a realização do projeto. A ausência de um ambiente experimental para a execução do projeto deve-se à impossibilidade de estabelecer comunicação com a Prefeitura durante o período de transição administrativa ocorrido entre janeiro e abril. Nesse intervalo, devido à troca de gestão, não houve retorno às diversas tentativas de contato realizadas com a Secretaria responsável, o que inviabilizou a formalização de parcerias e o acesso ao espaço necessário para o desenvolvimento das atividades previstas.

5. PLANO DE TRABALHO

Até o mês de abril, não foi possível dar início às atividades previstas no projeto devido à ausência de comunicação efetiva com a Prefeitura, ocasionada pelo período de transição administrativa que se estendeu de janeiro a abril. Durante esse intervalo, mesmo com diversas tentativas de contato por diferentes meios, incluindo plataformas de mensagem e a inclusão de responsáveis em grupos de WhatsApp, não houve retorno por parte da gestão municipal, impossibilitando a criação do ambiente experimental necessário para o andamento do projeto.



Relatório Trimestral – Sandbox Regulatório Niterói Julho a Outubro de 2024

No entanto, em 30 de abril, a Prefeitura retomou o contato com a equipe do projeto e uma nova reunião foi realizada com a atual representante, Fabiana Leite. A nova gestora demonstrou interesse e proatividade em colaborar com a continuidade das ações propostas. A partir desse encontro, foi possível retomar o diálogo institucional e iniciar o planejamento conjunto para viabilizar o desenvolvimento das atividades em campo, conforme os objetivos do projeto.

6. ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO

Apesar de múltiplas tentativas de contato com a Secretaria desde janeiro, não houve retorno. As tentativas incluíram o envio de mensagens pelas plataformas institucionais, e-mails e a inserção do responsável em grupo específico no WhatsApp, porém, sem sucesso em estabelecer uma comunicação efetiva.

7. PRÓXIMOS PASSOS

Com a retomada do diálogo no final de abril, a próxima etapa será conduzida com o apoio da nova representante da Prefeitura, Fabiana Leite. Ela se comprometeu a restabelecer os contatos institucionais necessários com as secretarias envolvidas, em especial com a Secretaria de Acessibilidade, que também passou por mudanças em decorrência da transição de governo. Ao longo dos próximos meses, o principal objetivo será reativar essas articulações para, então, definir de forma concreta o ambiente experimental onde as atividades do projeto poderão ser desenvolvidas conforme o planejado.

8. CONCLUSÃO

O desenvolvimento das atividades previstas no projeto foi inviabilizado até abril devido à ausência de comunicação com a Prefeitura, ocasionada pelo período de



Relatório Trimestral – Sandbox Regulatório Niterói Julho a Outubro de 2024

transição administrativa. No entanto, a retomada do contato institucional no final do mês, por meio da nova representante Fabiana Leite, trouxe uma perspectiva positiva para a continuidade do projeto. Com o restabelecimento das conexões com as secretarias competentes, espera-se viabilizar, nos próximos meses, a estruturação do ambiente experimental e o início efetivo das ações planejadas.

