



Pró-reitoria de Pesquisa e Extensão

Nome do projeto	JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA FACUNICAMPS 2025
Tipo de projeto	Cultura
Area em que se enquadra	Esporte e Lazer
Objetivos do projeto	• Desenvolver o intercâmbio desportivo e sociocultural entre os participantes; • Atuar com a formação integral de nossos alunos, estimulando o pleno exercício da cidadania por meio do esporte; • Fomentar a identificação de talentos desportivos que possam representar a instituição em eventos regionais, nacionais e internacionais.
Cursos participantes	TODOS OS CURSOS ADMINISTRAÇÃO BIOMEDICINA CIÊNCIAS CONTÁBEIS DIREITO EDUCAÇÃO FÍSICA ENFERMAGEM ENGENHARIA CIVIL ENGENHARIA DE PRODUÇÃO ESTÉTICA E COSMÉTICA FARMÁCIA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NUTRIÇÃO ODONTOLOGIA PEDAGOGIA PSICOLOGIA SERVIÇO SOCIAL
Disciplina(s) envolvida(s)	ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS EM EDUCAÇÃO FÍSICA/ESPORTES
Nome do responsável pelo projeto	PAULO ADRIANO NAVES PRUDENTE
Dia de início	11/09/2025
Dia de término	17/11/2025

INTRODUÇÃO

A cultura é um elemento essencial para a construção da identidade de uma sociedade, expressando valores, tradições e formas de viver que conectam indivíduos e comunidades. Por meio da arte, da memória, dos saberes e das práticas culturais, criamos espaços de pertencimento, diálogo e transformação social. Nesse contexto, surge o JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA FACUNICAMPS 2025, uma iniciativa voltada para o fortalecimento e valorização da cultura, promovendo o encontro entre diferentes expressões e incentivando a participação ativa da sociedade.

Este projeto está inserido na área de Esporte e Lazer, abrangendo diversas manifestações artísticas e culturais que dialogam com a comunidade e com a realidade local. A cultura se apresenta de múltiplas formas – nas artes visuais, na música, no teatro, na dança, na literatura, no cinema, no patrimônio histórico e nas tradições populares. Ao reunir essas expressões em um mesmo espaço de desenvolvimento e troca, o projeto busca potencializar a criação artística, fortalecer identidades e ampliar o acesso da população às diversas formas de manifestação cultural.

Uma das bases do projeto JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA FACUNICAMPS 2025 é o incentivo ao intercâmbio de saberes e práticas, possibilitando que diferentes grupos e gerações compartilhem suas vivências. Além disso, o projeto se propõe a atuar como um espaço de experimentação, onde novas linguagens artísticas possam surgir e se desenvolver, sempre em diálogo com a tradição e a inovação.

A acessibilidade e a inclusão também são princípios fundamentais do projeto. Com ações que buscam democratizar o acesso à cultura, e pretende alcançar diferentes públicos, promovendo experiências que aproximem as pessoas da arte e da expressão cultural. Seja por meio de eventos presenciais, plataformas digitais ou ações itinerantes, a iniciativa se molda às necessidades do público e ao cenário contemporâneo, garantindo que a cultura seja um direito acessível a todos.

JUSTIFICATIVA

A cultura é um dos principais pilares da construção social, funcionando como um meio de expressão, preservação da memória e fortalecimento da identidade coletiva. No entanto, apesar de sua importância, o acesso à cultura ainda enfrenta desafios, seja pela falta de investimentos, pela concentração de oportunidades em determinados territórios ou pela ausência de políticas que garantam sua democratização. Nesse contexto, o JOGOS UNIVERSITÁRIOS DA FACUNICAMPS 2025 surge como uma iniciativa essencial para promover a valorização da cultura e ampliar sua presença no cotidiano da população.

A realização de um projeto de Cultura é uma resposta concreta à necessidade de criar espaços acessíveis e inclusivos para a difusão e o fortalecimento da cultura. Eventos culturais desempenham um papel estratégico ao possibilitar a interação entre artistas, produtores, pesquisadores e o público em geral, promovendo um ambiente fértil para a troca de experiências, o compartilhamento de conhecimentos e o desenvolvimento de novas perspectivas artísticas.

Além de enriquecer o repertório cultural da comunidade, também contribui para o fomento da economia criativa, estimulando a geração de empregos e oportunidades para artistas, técnicos, artesãos e demais profissionais envolvidos na cadeia produtiva da cultura. O impacto econômico da cultura é significativo, pois movimenta setores como turismo, comércio local e serviços, fortalecendo a dinâmica socioeconômica da região.

Outro aspecto fundamental que justifica a realização deste projeto é a promoção da diversidade cultural. O Projeto se compromete a dar visibilidade a diferentes expressões artísticas, reconhecendo e valorizando a pluralidade de linguagens, origens e formas de criação. Dessa maneira, busca-se construir um espaço de pertencimento, onde grupos historicamente marginalizados possam se ver representados e ter suas vozes amplificadas.

Além disso, a cultura tem um papel educativo e transformador. O contato com manifestações artísticas desperta a criatividade, estimula o pensamento crítico e fortalece o senso de identidade e cidadania. Por isso, será estruturado para alcançar públicos diversos, desde crianças e jovens até idosos, promovendo atividades interativas que incentivem o aprendizado e a sensibilização para a importância da cultura na sociedade.

METODOLOGIA

Atividades/ações previstas:

DA FINALIDADE DO EVENTO

Os Jogos Universitários da FACUNICAMPS 2025 tem por finalidade aumentar a participação dos estudantes nas atividades esportivas, e promover a ampla mobilização e integração dos estudantes em geral.

DA JUSTIFICATIVA

O percurso histórico de Jogos na FACUNICAMPS tem sido marcado por um grande

relacionamento aluno - instituição. Ao realizar os Jogos Universitários da FACUNICAMPS 2025, vemos como oportuno e de fundamental importância à prática de atividades físicas, para o processo de formação acadêmica, difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais de um grande movimento esportivo dentro da FACUNICAMPS direcionado para a construção de um mundo melhor, mais livre e pacífico, com espírito de compreensão mútua, solidariedade e paz.

DOS OBJETIVOS

Consolidar a prática de atividades físicas e desportivas na FACUNICAMPS por meio dos seguintes objetivos:

- I - Desenvolver o intercâmbio desportivo e sociocultural entre os participantes;
- II - Contribuir com a formação integral de nossos alunos, estimulando o pleno exercício da cidadania por meio do esporte;
- III - Possibilitar a identificação de talentos desportivos que possam representar a instituição em eventos regionais, nacionais e internacionais.

DA REALIZAÇÃO

Os Jogos Universitários da FACUNICAMPS 2025 são promovidos pela Administração Superior, por meio da Comissão Executiva constituída pela Direção Geral da FACUNICAMPS, Coordenação do Curso de Educação Física e as Associações Atléticas da FACUNICAMPS. A competição será disputada na categoria adulta, em sistema de disputa previsto no regulamento de cada modalidade, entre os acadêmicos devidamente matriculados nos cursos da FACUNICAMPS.

DA ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO

A organização e planejamento dos Jogos Universitários da FACUNICAMPS 2025

são de responsabilidade da Comissão Executiva, juntamente com a turma da disciplina de Organização de Eventos em Educação Física e Esportes, que deverão fazer cumprir o disposto no

Regulamento Geral do evento.

A execução dos Jogos Universitários da FACUNICAMPS 2024 ficará a cargo de

uma Comissão Técnica, composta por 07 (sete) integrantes, o Coordenador do Curso de Educação

Física, 03 (três) representantes das Atléticas da FACUNICAMPS, 03 (três) professores do Curso de

Educação Física, sendo o Coordenador do Curso de Educação Física o presidente da Comissão

Técnica; todos com competência e responsabilidade sobre os aspectos técnicos e administrativos do evento.

A metodologia desempenha um papel essencial em qualquer projeto de cultura, pois é por meio dela que se define o caminho a ser seguido para alcançar os objetivos propostos. Ela garante a organização e o rigor necessários para a condução das etapas do projeto, permitindo que os resultados obtidos sejam confiáveis, relevantes e fundamentados.

Além disso, a metodologia proporciona transparência ao processo, permitindo que outros atores sociais compreendam e eventualmente repliquem as etapas e os resultados do projeto. Assim, ela não apenas orienta a execução do projeto, mas também reforça a credibilidade e o impacto do conhecimento produzido.

Este projeto visa atingir como público alvo EDP701M222, servindo como um guia que conecta os objetivos propostos às conclusões alcançadas, tendo como proposta de atividade um(a) Cultura, assegurando que o trabalho seja realizado de forma sistemática, ética e fundamentada, fortalecendo sua relevância acadêmica e prática.

Este projeto visa trazer como produto final . O resultado final de um projeto de pesquisa é uma das etapas mais importantes, pois representa a concretização de todo o esforço, dedicação e recursos investidos ao longo do processo. Ele é o produto que traduz as hipóteses testadas, os dados analisados e as conclusões alcançadas, permitindo que o conhecimento gerado seja compartilhado, avaliado e aplicado.

ATIVIDADES

ATIVIDADES PREVISTAS

Atividade: Lançamento do Evento

Data: 11/09/2025

Local: ÁREA EXTERNA CAMPUS 3

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 14

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Inscrições dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 22/09/2025

Local: Térreo, CAMPUS 3

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 14

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Encerramento das Inscrições dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 05/11/2025

Local: Térreo, CAMPUS 3

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 14

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Congresso Técnico dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 07/11/2025

Local: AUDITÓRIO 9º ANDAR

Início: 20:00:00h

Horas certificadas: 2

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Divulgação da Tabela dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 10/11/2025

Local: Térreo, CAMPUS 3

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 14

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Abertura dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 14/11/2025

Local: Teatro

Início: 20:00:00h

Horas certificadas: 2

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Primeiro dia de Competição dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 15/11/2025

Local: Piscina e Térreo, CAMPUS 3

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 11

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Segundo dia de Competição dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 16/11/2025

Local: ÁREA EXTERNA

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 11

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Primeiro dia de competição dos jogos Universitários da facuicamps 2025

Data: 15/11/2025

Local: Piscina, térreo em frente academia

Início: 13:00:00h

Horas certificadas: 4

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Segundo dia de Competição dos Jogos Universitários da FacUnicamps 2025

Data: 16/11/2025

Local: null

Início: 13:00:00h

Horas certificadas: 4

Cursos autorizados: EDUCAÇÃO FÍSICA

RESULTADOS

A avaliação de um projeto acadêmico não deve se limitar apenas à sua execução, mas também à análise dos resultados e impactos gerados. Para isso, o uso de indicadores é essencial, pois permite medir, de forma objetiva e sistemática, o sucesso das ações desenvolvidas.

Os indicadores possibilitam a identificação de avanços, a verificação do cumprimento dos objetivos estabelecidos e a tomada de decisões baseadas em dados concretos. Além disso, contribuem para o aperfeiçoamento de futuras iniciativas, garantindo que as práticas acadêmicas sejam cada vez mais eficazes e alinhadas às necessidades da sociedade.

Dessa forma, nossa instituição busca utilizar indicadores para monitorar e avaliar um projeto acadêmico, tornando possível quantificar impactos, comprovar a relevância das atividades desenvolvidas e propor melhorias contínuas, fortalecendo a qualidade da formação acadêmica e a conexão entre ensino, pesquisa e extensão.

Conforme previsto no projeto, os objetivos propostos foram alcançados. Sendo eles:

- Desenvolver o intercâmbio desportivo e sociocultural entre os participantes;
- Atuar com a formação integral de nossos alunos, estimulando o pleno exercício da cidadania por meio do esporte;
- Fomentar a identificação de talentos desportivos que possam representar a instituição em eventos regionais, nacionais e internacionais.



