



Pró-reitoria de Pesquisa e Extensão

Nome do projeto	Oficina prática- Estética do Fazer.
Tipo de projeto	Cultura
Area em que se enquadra	Cultura Afro
Objetivos do projeto	Objetivos do Projeto • Desenvolver a consciência crítica dos alunos. • Conscientizar sobre a acultura, o símbolo de resistência e afeto. • Aprender sobre o contraste entre o brinquedo artesanal e o brinquedo industrializado.
Cursos participantes	PEDAGOGIA
Disciplina(s) envolvida(s)	Ética Estética e Ludicidade
Nome do responsável pelo projeto	CAROLINA CRISTINA RODRIGUES FAVORETTO
Dia de início	18/02/2026
Dia de término	18/02/2026

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 Oficina prática- Estética do Fazer. , 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 Cultura Afro, 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 Oficina prática- Estética do Fazer. 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 Oficina prática- Estética do Fazer. 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:

Confecção de bonecas Abayomi. Contexto: Explicar a história da boneca Abayomi (tradição iorubá, feita apenas com nós, sem cola ou costura) como símbolo de resistência e afeto. prática: Os alunos devem confeccionar suas próprias bonecas utilizando retalhos.

Reflexão: Discutir o contraste entre o brinquedo artesanal (único, tátil, afetivo) e o brinquedo industrializado (plástico, padronizado)

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 1 e 8 períodos , 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: Oficina Prática- Estética do fazer.

Data: 18/02/2026

Local: Sala de aula 84

Início: 08:00:00h

Horas certificadas: 3

Cursos autorizados: PEDAGOGIA

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.

Realizamos a confecção de bonecas Abayomi. Contexto: Explicamos sobre a historia da boneca Abayomi (tradição iorubá, feita apenas com nós, sem cola ou costura) como símbolo de resistência e afeto. prática: Os alunos devem confeccionar suas próprias bonecas utilizando retalhos.

Discutimos o contraste entre o brinquedo artesanal (único, tátil, afetivo) e o brinquedo industrializado (plástico, padronizado)

