



RELATÓRIO GERAL

Projeto Cultura Viva: Arte e Expressão na Escola

Introdução

O projeto Cultura Viva: Arte e Expressão nas Escolas surge com o propósito de promover o acesso à arte e à cultura para crianças e adolescentes, com idades entre 11 e 17 anos, matriculados em escolas públicas da região norte de Brasília-DF. A iniciativa busca criar um ambiente enriquecedor e inclusivo, onde os participantes sejam incentivados a explorar sua criatividade e expressar-se por meio de diversas formas artísticas, como dança, grafite, música e customização, entre outras.

Acreditamos que a arte e a cultura desempenham um papel essencial na formação integral dos jovens, funcionando como ferramentas poderosas de transformação social, ampliação de horizontes e fortalecimento de vínculos comunitários. Por meio de experiências culturais significativas, o projeto visa estimular o protagonismo juvenil, desenvolver habilidades socioemocionais e fomentar a autoestima e o senso de pertencimento dos participantes.

Realizado pelo Instituto Tocar em parceria com o Ministério da Cultura, por meio do programa Rede de Escolas Livres, o projeto reforça o compromisso de democratizar o acesso à cultura, promovendo oportunidades de aprendizado, expressão e convivência, fundamentais para o desenvolvimento pessoal e coletivo dos jovens. Além disso, o Cultura Viva fortalece a integração entre as escolas públicas e a comunidade local, contribuindo para uma sociedade mais justa, criativa e inclusiva.

Objetivo:

Realizar ciclo de oficinas de arte e cultura em 6 seis escolas públicas da Região Norte de Brasília-DF para jovens estudantes com faixa etária de 11 a 17 anos.

Objetivos Específicos:

Específico	Meta
• Proporcionar o acesso gratuito às oficinas de formação de arte e cultura.	1. Conduzir oficinas de arte e cultura em 6 (seis) escolas públicas da Região Norte de Brasília-DF para jovens de 11 a 17 anos.

• Proporcionar o acesso a eventos de arte e cultura na escola.	2. Realizar evento de encerramento na escola com apresentação de dança e construção de painel de arte.
--	--

3.4 AÇÕES/METAS/INDICADORES

META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 01	Estudo da realidade local	Análise e compreensão do ambiente, características e contextos específicos das comunidades.	Relatório de Compreensão das características geográficas, ambientais, sociais e culturais da região.
Etapa 02	Mapear escolas públicas na região norte do DF	Localizar instituições escolares dispostas a incorporar o projeto como parte de suas atividades extracurriculares.	Carta de manifestação de interesse assinada pela direção da escola
		Selecionar 6 (seis) escolas da rede pública que serão beneficiadas pelo projeto "Cultura Viva: Arte e Expressão nas Escolas"	Documento: Termo de parceria com as 6 (seis) escolas selecionadas
Etapa 03	Produção de conteúdo e material de apoio para a formação	Elaboração do material didático das oficinas de arte e cultura	3 apostilas diagramadas em PDF
Etapa 04	Produção de campanha de comunicação para a mobilização e inscrição nas escolas	Criação de peças de comunicação digital e física	10 cards de comunicação e 1 vídeo de apresentação do ciclo das oficinas para redes sociais; e impressão de 60 cartazes A3

Etapa 05	Realizar inscrição dos alunos no ciclo de oficinas de arte e cultura.	Inscrever 30 estudantes por oficina.	90 estudantes inscritos por escola.
Etapa 06	Realizar formação do ciclo de oficinas nas escolas beneficiadas – Carga horária total por escola: 30 horas	Realizar oficina de “Arte do Grafite”	Realização de 10 horas de oficina presencial
		Realizar oficina de “Dança e Movimento”	Realização de 10 horas de oficina presencial
		Realizar Oficina de “Customização de roupas e acessórios”	Realização de 10 horas de oficina presencial
META 02	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 01	Realizar evento de encerramento e certificação	Realizar ação integrativa com a escola - Apresentação de dança e construção de painel de arte com duração de 1h	Realização do evento em 6 escolas
		Entrega do certificado de conclusão para os estudantes	Produção e Emissão de certificado digital.

DESCRIÇÕES GERAIS DE EXECUÇÃO

Etapa 1 - Estudo da Realidade Local

Etapa 01	Estudo da realidade local	Análise e compreensão do ambiente, características e contextos específicos das comunidades.	Relatório de Compreensão das características geográficas, ambientais, sociais e culturais da região.
META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES

Execução:

Nesta etapa inicial, foi realizada uma análise detalhada e abrangente do ambiente, das características e dos contextos específicos das comunidades atendidas pelo projeto. O objetivo foi compreender profundamente as particularidades geográficas, ambientais,



sociais e culturais da região norte de Brasília-DF, onde as ações do projeto seriam implementadas.

O processo incluiu levantamentos de dados, visitas técnicas às comunidades e escolas públicas participantes, além de entrevistas e diálogos com lideranças locais e educadores. Esses esforços permitiram identificar as necessidades, potencialidades e desafios das comunidades, assegurando que as atividades do projeto fossem planejadas e adaptadas de forma eficiente e sensível às realidades locais.

Produto elaborado:

Relatório de Compreensão, contendo uma análise detalhada das características geográficas, ambientais, sociais e culturais da região, que serviu como base para orientar as ações do projeto e promover um impacto efetivo e significativo na vida dos jovens e comunidades beneficiadas.

Arquivo do produto:

https://drive.google.com/drive/folders/1Fp0h89m_MtCfSV2smMp6K3cp8dQ3RFfn

Etapas 2 - Mapeamento e Seleção de Escolas

Etapa 02	Mapear escolas públicas na região norte do DF	Localizar instituições escolares dispostas a incorporar o projeto como parte de suas atividades extracurriculares.	Carta de manifestação de interesse assinada pela direção da escola
		Selecionar 6 (seis) escolas da rede pública que serão beneficiadas pelo projeto "Cultura Viva: Arte e Expressão nas Escolas"	Documento: Termo de parceria com as 6 (seis) escolas selecionadas
META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES

Execução:

Nesta etapa do projeto tivemos como foco o mapeamento e a identificação de escolas públicas situadas na região norte do Distrito Federal, com o objetivo de selecionar instituições dispostas a incorporar o projeto como parte de suas atividades extracurriculares.



Importância do mapeamento

O mapeamento desempenhou um papel essencial para garantir que o projeto fosse implementado de forma eficiente e integrada. Por meio de um estudo minucioso das características logísticas e de integração territorial, optou-se por realizar as ações de formação do projeto em três Regiões Administrativas (RA's), pertencente a Região norte do DF: Sobradinho, Sobradinho II e Fercal. Essas cidades possuem proximidade geográfica e estão interligadas, o que facilita a colaboração entre equipamentos públicos de educação, cultura e assistência social. Essa conexão permitiu a otimização da logística e ampliou a integração entre as oficinas oferecidas, além de potencializar a contratação de agentes educativos locais.

Processo de seleção

A etapa de identificação e seleção das seis escolas da rede pública da Região Norte do Distrito Federal foi conduzida com grande atenção para garantir que o projeto alcançasse as instituições mais alinhadas aos seus objetivos e que pudessem maximizar os benefícios oferecidos. Esse processo incluiu reuniões detalhadas com os gestores(as) das escolas, nas quais foi apresentada toda a programação pedagógica do projeto. Os encontros abordaram não apenas as atividades propostas, mas também os impactos esperados, como o enriquecimento do ambiente escolar, o fortalecimento da criatividade dos alunos, e a promoção de integração comunitária através da arte e cultura.

Para oficializar a adesão das escolas ao projeto, foi entregue uma Carta de Manifestação de Interesse, documento que detalhava os objetivos, atividades e benefícios do programa. Esse material foi fundamental para esclarecer como a participação no projeto poderia agregar valor às práticas pedagógicas já existentes e enriquecer o envolvimento de estudantes, professores e gestores.

As escolas selecionadas formalizaram sua participação por meio da assinatura de um Termo de Parceria entre o Instituto Tocar e a comunidade escolar. Este termo definiu as atribuições e responsabilidades mútuas, incluindo a estrutura necessária para a realização das atividades e o suporte pedagógico oferecido pelo Instituto. Tal formalização promoveu transparência, compromisso e alinhamento de expectativas entre todos os envolvidos.

Ao final dessa etapa, foi estabelecido um cronograma detalhado de atividades para cada escola, adaptado às suas necessidades e particularidades. Essa organização assegurou um planejamento eficiente e uma base sólida de cooperação, criando um ambiente colaborativo para a implementação do projeto. Com isso, o vínculo entre o Instituto Tocar e as escolas participantes foi consolidado, garantindo o engajamento da comunidade escolar e o sucesso das ações previstas.

Relação das escolas Selecionadas:

Nº	Escola/RA	Cronograma	Gestor(a) Escolar	Contato
01	CEF 09 – Sobradinho II	24 a 29.06.24	Ana Livia	99253-1336
02	CEF 08 – Sobradinho II	05 a 09.08.24	Queren	98404-2008
03	CED 01 - Fercal	30.09 a 04.10.24	Silvia	99269-3859
04	CEF 03 de Sobradinho	28.10 a 01.11.24	Robson	99815-8779
05	CEF 01 de Sobradinho	04 a 08.11.24	Neyme	99400-8815
06	CEF Queima Lençol - Fercal	10 a 14.02.25	Marc	98149-6879

**CEF – Centro de Ensino Fundamental I e II*

**CED – Centro Educacional*

Arquivo do produto:

Etapa 03: Produção de Conteúdos de Formação e Material Complementar para as Oficinas

META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 03	Produção de conteúdo e material de apoio para a formação	Elaboração do material didático das oficinas de arte e cultura	3 apostilas diagramadas em PDF

A Etapa 03 do projeto foi dedicada ao desenvolvimento de conteúdos pedagógicos e materiais didáticos que sustentassem e ampliassem as atividades das oficinas de Dança e Movimento, Expressão Visual – Arte do Grafite e Customização de Roupas e Acessórios. Este processo foi essencial para garantir que os participantes tivessem acesso a ferramentas que possibilitassem não apenas a vivência prática das oficinas, mas também o aprofundamento teórico e técnico dos temas abordados.

1. Processo de Curadoria e Elaboração do Material

A produção do material seguiu um planejamento detalhado, que incluiu:

- **Curadoria Pedagógica**



Realizada por especialistas, a curadoria teve como foco selecionar e adaptar conteúdos que atendessem aos objetivos do projeto e às características do público-alvo (estudantes de 11 a 17 anos da rede pública).

Foram priorizados materiais que refletissem a diversidade cultural das expressões urbanas, contextualizando-as dentro da realidade dos jovens e das escolas da região norte do DF.

Referências artísticas e culturais regionais e nacionais foram integradas, conectando os estudantes às suas próprias identidades culturais.

- **Elaboração de Conteúdos**

Cada apostila foi criada para abordar os temas de maneira prática, objetiva e interativa.

Dança e Movimento: Conceitos básicos de ritmos, expressão corporal, benefícios físicos e emocionais da dança.

Arte do Grafite: Breve histórico do grafite, técnicas de desenho e pintura, e introdução à arte urbana como ferramenta de expressão social.

Customização de Roupas e Acessórios: Técnicas para reaproveitamento de peças, valorização do consumo consciente e criatividade na moda.

- **Desenvolvimento do Design Instrucional**

O design das apostilas foi estruturado com o objetivo de facilitar o aprendizado, utilizando elementos visuais como, ilustrações e fotografias.

Com uma linguagem simples, consideramos que os conteúdos pudessem ser compreendidos por estudantes com diferentes níveis de conhecimento prévio.

Cada apostila incluiu seções práticas com atividades guiadas, reflexões sobre os temas abordados e dicas para aprofundamento. Foram adicionados QR code e links interativos, que direcionavam os estudantes para vídeos, tutoriais e materiais adicionais disponíveis online, permitindo a continuidade do aprendizado de forma independente.

- **Produção e Distribuição**

Os materiais foram diagramados em formato PDF e disponibilizados digitalmente. A distribuição foi organizada da seguinte forma:

1. WhatsApp: Envio para os participantes através de grupos criados pelas escolas, garantindo acesso rápido e direto.
2. QR Codes: Impressos em cartazes expostos nas escolas participantes, permitindo que os alunos pudessem escanear e baixar os materiais no próprio celular.
3. Material Impresso: Para estudantes sem acesso à tecnologia, foram disponibilizadas os arquivos digitais à direção da escola para futuras impressões.

2. Importância e Impacto do Material

Os materiais produzidos cumpriram diversas funções pedagógicas e sociais:

1. **Apoio ao Ensino Presencial:** Funcionaram como uma extensão das oficinas, oferecendo um suporte teórico que ampliou o impacto das aulas práticas.



2. **Continuidade do Aprendizado:** Com os conteúdos digitais e interativos, os jovens puderam explorar os temas fora do ambiente escolar, reforçando o aprendizado e despertando o interesse pela cultura e pelas artes.
3. **Empoderamento Criativo:** Os materiais incentivaram o protagonismo juvenil, ajudando os participantes a descobrir e expressar suas habilidades artísticas de forma autônoma.
4. **Conscientização e Sustentabilidade:** No caso da oficina de customização, os conteúdos promoveram o consumo consciente e a reutilização de materiais, temas importantes na formação de cidadãos comprometidos com o meio ambiente e os ODS.

3. Resultados Alcançados na Etapa

- 3 Apostilas Produzidas: Materiais completos para as três oficinas.
- Engajamento Digital: A utilização de QR code e conteúdos interativos ampliou o alcance e a acessibilidade do projeto.
- Fortalecimento da Rede Local: A produção dos materiais contou com colaborações dos arte educadores do projeto, reforçando o vínculo comunitário.

Essa etapa foi fundamental para estabelecer uma base sólida de conteúdos, garantindo a qualidade e a continuidade das atividades do projeto. O material pedagógico tornou-se um legado que poderá ser utilizado não apenas pelos estudantes atuais, mas também por futuras turmas e em projetos similares.

Arquivo do produto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1gNngStgRICllrw9SntbjJPhZyKE-Fc77>

Etapa 04: Criação da Identidade Visual e Campanha de Comunicação do Projeto

META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 04	Produção de campanha de comunicação para a mobilização e inscrição nas escolas	Criação de peças de comunicação digital e física	10 cards de comunicação e 1 vídeo de apresentação do ciclo das oficinas para redes sociais; e impressão de 60 cartazes A3



A Etapa 04 do projeto foi dedicada ao desenvolvimento de uma identidade visual única e à implementação de uma campanha de comunicação estratégica para mobilizar e engajar as comunidades escolares, garantindo ampla participação dos estudantes nas oficinas.

1. Criação da Identidade Visual

A identidade visual do projeto foi cuidadosamente desenvolvida para refletir os valores e objetivos do "Cultura Viva". Elementos de design, como cores vibrantes, tipografias modernas e ilustrações que remetem às expressões artísticas trabalhadas (dança, grafite e customização), foram utilizados para criar uma linguagem visual atrativa e acessível para o público jovem.

- **Objetivo da Identidade Visual**

Criar uma conexão emocional com os estudantes, reforçando o senso de pertencimento ao projeto e a valorização das artes urbanas como forma de expressão e transformação.

Arquivo do produto:

<https://drive.google.com/drive/folders/16m1oEg6MRdsCfapxSp3c3x83lUq7xV8M>

- **Produção da Campanha de Comunicação**

A campanha de comunicação foi projetada para atingir dois públicos principais: As instituições de ensino selecionadas e os estudantes. Para isso, foram adotadas estratégias digitais e presenciais, focadas em engajar as comunidades escolares e maximizar as inscrições. Criação de 10 peças digitais para redes sociais (Instagram/Facebook/WhatsApp):

- Lançamento do projeto; e
- Mobilização para as inscrições dos estudantes nas escolas.

Arquivo do produto:

https://drive.google.com/drive/folders/1uKQEWyW_Wv05X4vLWg9oVBzfljBHavU-

2. Estratégias de Mobilização nas Escolas

1. Apresentação Presencial: Um vídeo de apresentação da programação foi exibido em reuniões com gestores escolares e em salas de aula, destacando os benefícios e a proposta do projeto.

Arquivo do produto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1vp-6jSFIZVQetYAwUqBILaI03TtJpoKh>

2. Cartazes Impulsionadores: Foram produzidos 60 cartazes A3 impressos e distribuídos estrategicamente nas escolas participantes. Os cartazes, com uma linguagem visual dinâmica, traziam QR codes que direcionavam os estudantes para o formulário de inscrição online. - **Arquivo do produto:**

https://drive.google.com/drive/folders/1FAy_C0gFC1omxlXu1tHz_kRzXsxxCYjx



3. Criação e impressão de Banner de apresentação geral das oficinas artísticas do projeto e apresentação dos arte educadores. **Arquivo do produto:** <https://drive.google.com/drive/folders/1GHZP9Xe-lj2I8aNHX27P24agWUKAJqt0>
4. Sessões de experimentação: Equipes do projeto realizaram visitas presenciais para mobilizar diretamente os estudantes com amostras das oficinas, aulões de dança, bate papo com os arte educadores para estimular a participação.

3. Comunicação Digital: Redes Sociais e Conteúdo Estratégico

Criação e Publicação de Conteúdos

1. Vídeo de Apresentação: Um vídeo introdutório foi produzido e amplamente divulgado nas redes sociais e nas escolas, destacando a programação das oficinas e os benefícios para os participantes.
2. Publicações Diversificadas: Durante a execução do projeto, um total de 65 publicações foi realizado, incluindo posts informativos, narrativas visuais das atividades e conteúdos motivacionais.
3. Reels e Vídeos Curtos: Foram criados e publicados 7 reels, com edições dinâmicas que capturaram momentos das oficinas e depoimentos de estudantes e educadores, aumentando o alcance e o engajamento digital.
4. Carrosséis: Três carrosséis ilustrados detalhavam os objetivos, etapas e resultados do projeto, promovendo uma compreensão mais profunda das atividades.
5. Stories: Um total de 49 stories foi idealizado, gravado e finalizado, mantendo o público constantemente atualizado e conectado ao progresso das oficinas.

4. Captação e Divulgação Realista

Para reforçar o impacto do projeto e aproximar ainda mais da comunidade escolar, 20 captações presenciais foram realizadas, registrando momentos autênticos das oficinas, depoimentos dos participantes e os resultados alcançados nas atividades. Esses registros foram utilizados para a produção de vídeos-resumo e conteúdo para as redes sociais, valorizando a experiência real dos participantes.

5. Impactos e Resultados da Etapa

1. Ampla Mobilização: A combinação de ações presenciais e digitais garantiu um alto nível de adesão dos estudantes das escolas selecionadas, consolidando o envolvimento com o projeto.
2. Engajamento Digital: A campanha nas redes sociais alcançou uma audiência expressiva, gerando maior visibilidade para o "Cultura Viva" e reforçando o impacto das atividades realizadas.



3. Comunicação Integrada: A articulação entre as estratégias online e offline criou um ambiente comunicativo inclusivo, que atendeu tanto aos estudantes com maior acesso à tecnologia quanto àqueles que dependiam de interações presenciais.
4. Fortalecimento da Imagem do Projeto: A identidade visual e os conteúdos produzidos estabeleceram o "Cultura Viva" como uma iniciativa inovadora, relevante e inspiradora para a comunidade escolar.

6. Produtos Entregues

- 1 Vídeo de Apresentação para mobilização e inscrição.
- 60 Cartazes A3 distribuídos nas escolas, com QR codes direcionando ao formulário de inscrição.
- 65 Publicações no total, abrangendo:
 - 7 Reels dinâmicos.
 - 3 Carrosséis ilustrados com informações detalhadas.
 - 49 Stories, com registros ao vivo e atualizações das atividades.
 - 14 Captações Presenciais para a criação de conteúdos reais e humanizados, incluindo depoimentos e registros das oficinas.

Arquivo do produto:

https://drive.google.com/drive/folders/1WtRw7HKDgntoS_aCNSM7glGTvz3nLJ78

Etapa 05: Realização das Inscrições dos Estudantes no Ciclo de Oficinas de Arte e Cultura

META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 05	Realizar inscrição dos alunos no ciclo de oficinas de arte e cultura.	Inscrever 30 estudantes por oficina.	90 estudantes inscritos por escola.

A Etapa 05 do projeto foi dedicada ao processo de inscrição dos estudantes interessados nas oficinas oferecidas pelo projeto. Essa etapa foi fundamental para garantir o engajamento direto dos jovens nas atividades culturais e artísticas propostas, assegurando um fluxo organizado e alinhado com os objetivos do projeto.

1. Processo de Inscrição

- Meta de Participação: Inscrever 90 estudantes por escola, totalizando 540 jovens beneficiados nas seis escolas públicas da Região Norte do Distrito Federal. Cada escola ofereceu três oficinas: Dança e Movimento, Arte do Grafite e Customização de Roupas e Acessórios, com 30 estudantes por oficina.
- Organização e Planejamento: As inscrições foram realizadas presencialmente, conforme cronograma previamente acordado com as direções escolares. A



programação foi estruturada de forma a garantir a organização e facilitar o acesso dos estudantes ao processo de inscrição.

2. Execução da Etapa

- Mobilização nas Escolas: A equipe de execução do projeto conduziu ações de mobilização em cada escola participante, incluindo:
- Produtores: Coordenaram a logística e o planejamento das inscrições.
- Assistentes e Arte-Educadores: Apresentaram as oficinas e esclareceram dúvidas dos estudantes.
- Fotógrafo e Social Media: Registraram os momentos das mobilizações para as redes sociais, ampliando a visibilidade e engajamento do projeto.

Arquivo do produto:

2.1 Intervalo Cultural – Ação Complementar de Mobilização e Inscrição dos Estudantes

O Intervalo Cultural foi uma estratégia dinâmica e inovadora de engajamento, realizada durante o intervalo escolar, com o objetivo de mobilizar estudantes na participação do projeto Cultura Viva: Arte e Expressão na Escola. Com duração média de 30 minutos, a atividade proporcionou uma vivência direta e atrativa das oficinas oferecidas, despertando o interesse dos alunos e incentivando as inscrições.

Arquivo do produto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1no37P3m1KfQPuw-SmhIxRGhVMzsn37Vy>

2.2 Etapas da Ação

1. Planejamento e Integração com a Direção e Professores:

- Antes da realização da atividade, a equipe técnica do projeto se reuniu com a direção da escola e professores para apresentar a proposta do Intervalo Cultural.
- Alinhou-se o formato da ação, horários, e a melhor forma de engajar os estudantes sem interferir nas atividades regulares da escola.
- A parceria com o corpo docente foi essencial para orientar os alunos sobre a importância do projeto e incentivá-los a participar.

2. Preparação e Organização:

- Montagem de um espaço atrativo e interativo no pátio ou outro local estratégico da escola, visível e acessível para os estudantes durante o intervalo.
- Disponibilização de materiais das oficinas (sprays, peças customizadas, materiais de dança) para demonstração prática.



- Presença de membros da equipe do projeto, como arte-educadores, fotógrafos e social media, para conduzir a ação e captar o momento.

3. Demonstração das Oficinas:

- Dança e Movimento: Performances curtas e interativas realizadas por monitores das oficinas, convidando os alunos a participar de movimentos simples e envolventes.
- Customização de Roupas e Acessórios: Exposição de peças já customizadas, explicação sobre técnicas e demonstrações rápidas de personalização.
- Arte do Grafite: Demonstração de técnicas básicas de grafite em painéis menores, permitindo que os estudantes visualizassem o processo criativo.

4. Orientação para Inscrição:

- Distribuição de fichas de pré-inscrição aos estudantes interessados, com orientação sobre o preenchimento e a necessidade de assinatura dos responsáveis.
- Explicação clara sobre as modalidades artísticas disponíveis, horários e cronograma das oficinas.
- Plantão de dúvidas com a equipe, que esteve à disposição para auxiliar os alunos em suas escolhas e reforçar os benefícios de participar do projeto.

2.3 Resultados Alcançados

- Aumento da Adesão: O Intervalo Cultural desempenhou um papel fundamental na ampliação das inscrições, despertando o interesse de estudantes que inicialmente não conheciam o projeto.
- Engajamento e Curiosidade: A interação prática com as oficinas gerou entusiasmo, conectando os alunos ao universo artístico proposto pelo projeto.
- Integração Escolar: Professores e gestores destacaram a importância da atividade para integrar a comunidade escolar e reforçar a valorização da arte e cultura na formação dos jovens.

2.4 Impactos da Ação

O Intervalo Cultural tornou-se uma experiência marcante e decisiva para o sucesso da etapa de mobilização e inscrição, traduzindo o objetivo do projeto em uma vivência acessível e empolgante. A ação reafirmou o compromisso do projeto com a democratização do acesso à arte e cultura, além de fortalecer os laços entre o Instituto Tocar e as escolas participantes.

3. Etapas da Inscrição:

- Pré-Inscrição: Os estudantes interessados realizaram uma pré-inscrição e receberam:
- Ficha de Autorização para participação, a ser assinada pelos pais ou responsáveis.



- Termo de Uso de Imagem e Voz para permitir a utilização de registros fotográficos e audiovisuais.
- Entrega e Confirmação: As fichas preenchidas e assinadas foram recolhidas pela equipe e as inscrições confirmadas.
- Acompanhamento: A equipe monitorou constantemente o retorno das fichas, garantindo que a maioria dos estudantes formalizasse sua participação.

4. Desafios Enfrentados

A etapa de inscrição apresentou desafios significativos, que demandaram adaptação e flexibilidade por parte da equipe:

- Demora na Devolução das Fichas: Muitos estudantes não retornaram com as fichas assinadas dentro do prazo estabelecido, dificultando a confirmação das inscrições.
- Extravio de Fichas: Alguns estudantes relataram ter perdido as fichas entregues.
- Dúvidas na Escolha das Oficinas: A variedade de opções oferecidas gerou indecisão em alguns participantes, que tinham dificuldade em escolher a oficina de maior interesse.
- Proibição dos Pais ou Responsáveis: Em casos isolados, alguns responsáveis não autorizaram a participação dos estudantes, restringindo o alcance das oficinas.

5. Resultados da Etapa

Apesar dos desafios, a equipe conseguiu alcançar as metas estabelecidas, beneficiando 90 estudantes por escola. Até o momento:

- 5 escolas públicas foram atendidas, com a participação total de 450 estudantes inscritos e beneficiados.
- A sexta escola terá suas atividades realizadas em fevereiro de 2025, alinhando-se ao calendário escolar para assegurar a continuidade e conclusão do projeto.

Arquivo do produto:

6. Impactos e Soluções Implementadas

- Flexibilidade no Cronograma: A equipe ajustou prazos e reforçou a comunicação com os estudantes e famílias para garantir o retorno das fichas.
- Reforço na Mobilização: Estratégias adicionais de engajamento foram adotadas, como conversas diretas com pais e responsáveis e lembretes enviados via WhatsApp e por intermédio das escolas.
- Orientação Personalizada: Arte-educadores e assistentes ofereceram suporte individual aos estudantes para ajudar na escolha da oficina, esclarecendo os objetivos e atividades de cada uma.
- Resiliência e Persistência: A equipe manteve o compromisso com a meta, superando as dificuldades logísticas e assegurando a participação ampla dos estudantes.



7. Perspectiva para a Etapa Final

Com a conclusão das atividades em fevereiro de 2025 na última escola, o projeto consolidará seu impacto na Região Norte do DF, beneficiando o total previsto de 540 jovens. Essa etapa destacou a importância de um planejamento cuidadoso e da comunicação contínua com a comunidade escolar para superar os desafios e garantir o sucesso do "Cultura Viva: Arte e Expressão nas Escolas".

Etapa 06: Realização do Ciclo de Oficinas nas Escolas Beneficiadas

META 01	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 06	Realizar formação do ciclo de oficinas nas escolas beneficiadas – Carga horária total por escola: 30 horas	Realizar oficina de “Arte do Grafite”	Realização de 10 horas de oficina presencial
		Realizar oficina de “Dança e Movimento”	Realização de 10 horas de oficina presencial
		Realizar Oficina de “Customização de roupas e acessórios”	Realização de 10 horas de oficina presencial

A

Etapa 06 foi dedicada à execução das oficinas de arte e cultura com uma carga horária total de 30 horas por escola, distribuídas entre três modalidades artísticas, a etapa teve como objetivo estimular a criatividade, a expressão pessoal e o desenvolvimento integral dos jovens participantes.

1. Dados Gerais de Execução

Quantidade de escolas participantes previstas no projeto: 6

- Em 2024: 5 escolas atendidas
- Ano de 2025: 1 escola prevista para atendimento

2. Carga horária por escola:

- Oficinas artísticas: 30 horas, sendo 10 horas por modalidade.
- Evento Final com duração de 1 hora para apresentação artística e dos resultados alcançados

Cronograma de Atividades					
Escola	Período	Evento de encerramento	Total de horas de atividades	Nº de Estudantes nas oficinas	Nº de participantes no evento de encerramento

CEF 09 de Sobradinho II	Oficinas: 24 a 28 de junho de 2024	29/06	34h	100	130
CEF 08 de Sobradinho II	Oficinas: 05 a 09 de agosto de 2024	10/08	34h	90	160
CED Fercal	30 de setembro a 04 de outubro de 2024	22/10	32 h	87	180
CEF 03 de Sobradinho	28 de outubro a 01 de novembro de 2024	01/11	34h	90	300
CEF 01 de Sobradinho	04 a 08 de novembro de 2024	Evento de encerramento não realizado devido a problemas internos da escola.	30h	86	0
CEF 04 - Sobradinho	10 a 14 fevereiro de 2025	14 de fevereiro de 2025	34h	90	300

Total de alunos atendidos pelo projeto: 450 jovens estudantes matriculados em 5 escolas públicas da Região Norte do Distrito Federal.

Descrição geral das oficinas:

1. Customização de Roupas e Acessórios

Oficinas presenciais que ensinaram técnicas de personalização de roupas e acessórios, como pintura em tecido, aplicação de materiais decorativos e reutilização de peças. O conteúdo abordou a sustentabilidade na moda, incentivando a criatividade e o reaproveitamento.



Impactos alcançados:

- **Impacto no Desenvolvimento de Habilidades Manuais:** Os participantes aprenderam técnicas de costura, pintura, bordado e outros métodos de personalização, que fortaleceram suas habilidades manuais e criativas. Muitos estudantes passaram a aplicar essas habilidades no dia a dia, reutilizando roupas e acessórios, criando suas próprias peças e economizando recursos.
- **Reaproveitamento de Materiais e Consciência Ambiental:** A oficina abordou a sustentabilidade na moda, destacando a importância do reaproveitamento de materiais e a diminuição do desperdício. Isso contribuiu para a consciência ambiental dos estudantes, motivando-os a pensar criticamente sobre o consumo excessivo e a moda descartável.
- **Empoderamento e Autoexpressão:** Ao customizar suas roupas, os estudantes expressaram sua identidade e criatividade, promovendo um sentimento de autoempoderamento. Eles se sentiram mais confiantes ao usar peças personalizadas por si mesmos, valorizando seu estilo único.
- **Integração e Socialização:** O trabalho em grupo nas oficinas estimulou a interação social, promovendo amizades entre os estudantes e criando um ambiente colaborativo.

2. Dança e Movimento

Aulas práticas que exploraram estilos variados de dança, com foco na cultura urbana, expressão corporal, ritmo e socialização em grupo.

Impactos alcançados:

- **Aumento da Confiança e Autoestima:** A dança ajudou os participantes a desenvolverem mais autoconfiança e autoestima ao expressarem seus sentimentos e emoções através do corpo. Para muitos, a oficina foi uma forma de superar barreiras internas e se aceitar de maneira plena.
- **Valorização da Cultura Urbana:** Ao explorar estilos de dança relacionados à cultura urbana, como hip hop e street dance, os jovens puderam valorizar sua própria cultura e entender a relevância das manifestações artísticas como forma de protesto e transformação social.
- **Empatia e Colaboração:** As atividades de dança em grupo fortaleceram a empatia e o trabalho em equipe, essenciais para uma boa performance. A interação durante os ensaios e apresentações gerou um ambiente de cooperação e união entre os participantes.

3. Arte do Grafite



Oficinas presenciais introdutórias sobre técnicas de arte urbana, ensinando o uso do spray, desenho, pintura mural e a criação de peças autorais. Os participantes foram incentivados a refletir sobre questões sociais e culturais por meio da arte.

Impacto alcançados:

- **Desenvolvimento da Criatividade e Expressão Artística:** O grafite incentivou os estudantes a pensarem criativamente e a se expressarem através de desenhos e pinturas. A arte urbana permitiu que se conectassem com temas sociais relevantes, desenvolvendo uma forma de comunicação visual que pode ser tanto pessoal quanto coletiva.
- **Apreço pela Arte Urbana:** O grafite é frequentemente visto como uma forma de arte marginalizada, mas o projeto proporcionou aos estudantes uma nova perspectiva sobre essa forma de expressão, incentivando a valorização do grafite e da arte de rua como uma ferramenta de expressão artística legítima.
- **Reflexão sobre Temas Sociais:** A oficina ajudou os jovens a refletirem sobre questões sociais e culturais importantes por meio da arte, como a inclusão social, a diversidade e a justiça social. Alguns estudantes criaram murais que abordavam temas como igualdade, respeito e direitos humanos, promovendo o pensamento crítico.
- **Desenvolvimento de Habilidades Técnicas:** Além da criatividade, os participantes aprenderam as técnicas específicas do grafite, como o uso de spray e o controle de ferramentas de pintura, aprimorando suas habilidades técnicas na área da arte.

Impactos Transversais:

Além dos impactos específicos de cada oficina, o projeto gerou efeitos transversais que se refletiram em várias esferas da vida dos participantes:

- **Cultura de Paz e Inclusão:** Por meio da arte, os jovens se distanciaram de comportamentos violentos, buscando mais diálogo e respeito nas relações. O ambiente das oficinas funcionou como um espaço seguro de expressão, onde todos os participantes, independentemente de sua origem, puderam se sentir respeitados e acolhidos.
- **Sentimento de Pertencimento e Identidade:** Ao se envolverem com a arte, os estudantes fortaleceram seu sentimento de pertencimento à comunidade escolar e à sociedade, desenvolvendo um vínculo mais forte com sua própria identidade e com as identidades coletivas de seus grupos e comunidades.
- **Abertura para o Empreendedorismo:** Para alguns, as habilidades adquiridas nas oficinas de customização e grafite se traduziram em ideias de empreendedorismo. Alguns jovens começaram a considerar a possibilidade de criar seus próprios



produtos de moda ou arte e até mesmo explorar suas habilidades como uma forma de geração de renda.

- Maior Interesse por Educação e Arte: O envolvimento com atividades criativas gerou um maior interesse dos jovens pela educação e pela arte como áreas de desenvolvimento pessoal, despertando neles novas aspirações acadêmicas e profissionais.

META 02	ATIVIDADES	AÇÕES	INDICADORES
Etapa 01	Realizar evento de encerramento e certificação	Realizar ação integrativa com a escola - Apresentação de dança e construção de painel de arte com duração de 1h	Realização do evento em 6 escolas
		Entrega do certificado de conclusão para os estudantes	Produção e Emissão de certificado digital.

Arquivo do produto:

1. Evento Final – Celebração Cultural

Ao final do ciclo de oficinas dos saberes artísticos, foi realizado o evento de culminância, com o objetivo de celebrar as atividades realizadas e destacar as conquistas dos estudantes e da comunidade escolar. Esse momento comemorativo foi cuidadosamente organizado pela equipe técnica do projeto em parceria com as escolas participantes, reunindo alunos, pais, responsáveis e a comunidade em geral em uma celebração vibrante e inclusiva.

1.1 Programação Geral do Evento

Durante o evento, foram realizadas diversas atividades que marcaram o encerramento de forma artística e envolvente:

- Apresentações de Dança: Os estudantes apresentaram coreografias preparadas nas oficinas de “Dança e Movimento”, demonstrando talento, dedicação e expressão corporal. Ainda a realização de aulões de dança com a participação dos pais e responsáveis, professores e estudantes.
- Desfile de Customização: Os jovens desfilaram as peças exclusivas criadas durante as oficinas de “Customização de Roupas e Acessórios”, mostrando criatividade e consciência sobre sustentabilidade na moda.



- Finalização do Pannel de Grafite: A comunidade escolar participou ativamente da conclusão do pannel coletivo criado nas oficinas de “Expressão Visual - Arte do Grafite”, que se tornou um símbolo de união e criatividade.

1.2 Recursos e Colaboradores

Para garantir uma experiência dinâmica e interativa, o evento contou com:

- DJ ao vivo: Criando uma atmosfera animada e celebrativa.
- Fotógrafo: Registrando os momentos marcantes do dia.
- Social Media: Produzindo conteúdo para divulgar as atividades nas redes sociais.
- Equipe de Produção: Coordenando todas as etapas do evento, garantindo sua organização e sucesso.

Com duração aproximada de 2 horas, o evento foi um verdadeiro encontro cultural e artístico, que reforçou a importância da arte como ferramenta de transformação social e celebrou o protagonismo dos estudantes. Este evento não apenas destacou os talentos desenvolvidos durante o projeto, mas também fortaleceu os laços entre a escola, os alunos e suas famílias, criando memórias inesquecíveis e inspirando a continuidade de iniciativas artísticas e culturais.

2. Impacto Geral

O evento de encerramento foi mais do que uma celebração: foi um momento transformador que conectou pessoas, reconheceu talentos e demonstrou o valor da arte e da cultura como ferramentas de inclusão, expressão e desenvolvimento. Essas culminâncias criaram memórias positivas e duradouras para os participantes e suas famílias, além de reafirmar a relevância do projeto para a formação integral dos jovens da região norte do Distrito Federal.

2.1 Conexão da Comunidade Escolar

- Integração: O evento reuniu estudantes, professores, gestores, pais e responsáveis em um espaço de celebração coletiva, fortalecendo os laços entre os diversos atores da comunidade escolar.
- Valorização do ambiente escolar: A escola foi reconhecida como um espaço não apenas de aprendizado formal, mas também de cultura, expressão e interação social.
- Sensação de pertencimento: Os estudantes sentiram-se acolhidos e valorizados, reforçando seu vínculo com a escola e suas atividades extracurriculares.

2.2 Reconhecimento das Conquistas dos Estudantes



- Exposição de talentos: As apresentações artísticas e a exibição dos trabalhos produzidos nas oficinas permitiram que os jovens demonstrassem suas habilidades para a comunidade, ampliando sua autoconfiança e autoestima.
- Valorização das habilidades desenvolvidas: As performances de dança, os murais de grafite e as peças customizadas foram recebidas com entusiasmo, destacando a criatividade e o esforço dos participantes.
- Empoderamento dos jovens: Os estudantes se sentiram protagonistas de suas realizações, reforçando sua capacidade de alcançar novos objetivos.

2.3 Celebração Cultural e Social

- Ambiente de festa: A presença de um DJ ao vivo e a organização de apresentações culturais trouxeram um clima de celebração, tornando o evento atrativo e inclusivo.
- Integração entre gerações: Pais e responsáveis tiveram a oportunidade de compartilhar a alegria das conquistas de seus filhos, fortalecendo vínculos familiares e sociais.
- Aproximação com a arte: Muitos pais e responsáveis, que não estavam familiarizados com as linguagens artísticas abordadas, tiveram contato com o universo do grafite, dança e customização, ampliando sua visão cultural.

2.4 Fomento ao Reconhecimento Escolar e Comunitário

- Reputação da escola: O evento projetou a imagem das escolas como espaços inovadores de aprendizagem, que valorizam não apenas o ensino tradicional, mas também o desenvolvimento integral dos estudantes.
- Mobilização da comunidade local: A presença de convidados e membros da comunidade nos eventos aumentou a visibilidade do projeto e gerou maior interesse em atividades artísticas e culturais.

2.5 Incentivo à Continuidade do Projeto

- Engajamento para o futuro: O evento inspirou os participantes e suas famílias a apoiar iniciativas culturais futuras, criando um ciclo virtuoso de interesse e participação.
- Reforço da importância das parcerias: Gestores escolares, parceiros institucionais e representantes do projeto reconheceram o valor do trabalho conjunto e o impacto positivo gerado, fomentando o desejo de expandir iniciativas similares.

Desenvolvimento de Competências Socioemocionais

- Trabalho em equipe: A colaboração dos estudantes para realizar apresentações e exibir seus trabalhos mostrou a importância de cooperação e esforço conjunto.



- Superação da timidez: Muitos jovens venceram barreiras pessoais, como medo de falar ou se apresentar em público, reforçando a confiança em si mesmos.
- Reconhecimento de habilidades individuais: As manifestações de apoio e aplausos por parte do público destacaram o potencial único de cada participante.

2. Desafios e Superação

2.1 Engajamento dos Estudantes

- Desafio: Muitos estudantes, inicialmente, mostraram hesitação em participar das oficinas, seja por desconhecimento do conteúdo, timidez ou falta de interesse nas atividades extracurriculares.
- Superação: Realizamos campanhas de mobilização intensivas nas escolas, incluindo apresentações presenciais com demonstrações das oficinas, depoimentos de arte-educadores e distribuição de material visual atraente, como vídeos, reels e cartazes. Isso despertou o interesse e incentivou a adesão.

2.2 Devolução e Gerenciamento das Fichas de Inscrição

- Desafio: Houve atrasos significativos na devolução das fichas de autorização, e alguns estudantes perderam os documentos ou enfrentaram a proibição de participação por parte dos responsáveis.
- Superação: Implementamos ações de acompanhamento direto com os estudantes e as famílias, além de reforçar o contato com a direção escolar para facilitar a logística. Para os casos de proibição, buscamos dialogar e explicar a proposta do projeto para reduzir resistências.

2.3 Infraestrutura e Recursos das Escolas

- Desafio: Algumas escolas apresentaram limitações estruturais, como espaços inadequados ou falta de materiais básicos para a realização das oficinas.
- Superação: Adaptamos as oficinas ao ambiente disponível e, sempre que necessário, levamos equipamentos e materiais adicionais para garantir a qualidade das atividades.

2.4 Integração e Logística Regional

- Desafio: Apesar da proximidade geográfica entre Sobradinho, Sobradinho II e Fercal, houve dificuldades em alinhar agendas e mobilizar as equipes das escolas para o calendário proposto.



- **Superação:** Reforçamos a comunicação entre as partes envolvidas por meio de reuniões constantes e utilizamos ferramentas digitais para melhorar o planejamento e garantir o cumprimento do cronograma.

2.5 Adaptação do Cronograma

- **Desafio:** Ajustar o cronograma do projeto às demandas escolares, como provas e eventos institucionais, foi um desafio recorrente.
- **Superação:** Negociamos datas flexíveis e, em alguns casos, reorganizamos as atividades para que elas não interferissem no calendário acadêmico.

2.6 Retenção dos Participantes

- **Desafio:** Alguns estudantes enfrentaram dificuldades em manter a frequência nas oficinas, principalmente devido a imprevistos familiares ou outras responsabilidades.
- **Superação:** Estabelecemos uma relação mais próxima entre os arte-educadores e os estudantes, criando um ambiente acolhedor que incentivava a permanência e o engajamento.

2.7 Divulgação e Acesso aos Resultados

- **Desafio:** Divulgar amplamente os resultados alcançados e engajar a comunidade escolar e externa na valorização do projeto.
- **Superação:** Produzimos materiais audiovisuais atrativos, como vídeos de encerramento, exposições de trabalhos e depoimentos, publicados em redes sociais e apresentados em eventos de encerramento, conectando todos os envolvidos.

3. Resultados da Pesquisa de Avaliação do Ciclo de Oficinas do Projeto "Cultura Viva: Arte e Expressão nas Escolas"

Como parte do compromisso do projeto com a qualidade e o impacto das ações realizadas, foi conduzida uma pesquisa de avaliação junto aos estudantes participantes das oficinas. O objetivo foi compreender o alcance e a eficácia das atividades, identificar pontos de melhoria e valorizar o feedback dos beneficiários.

3.1 Metodologia

- **Amostra:** Foram avaliados 51% dos estudantes participantes, totalizando 230 alunos.
- **Instrumento de Coleta:** Aplicação de um formulário contendo perguntas objetivas e abertas, estruturado em três eixos principais:
 1. **Dados dos Estudantes:** Informações e perfil dos participantes.
 2. **Avaliação dos Conteúdos e Materiais Didáticos:** Opiniões sobre a relevância, clareza e aplicabilidade dos conteúdos e materiais das oficinas;

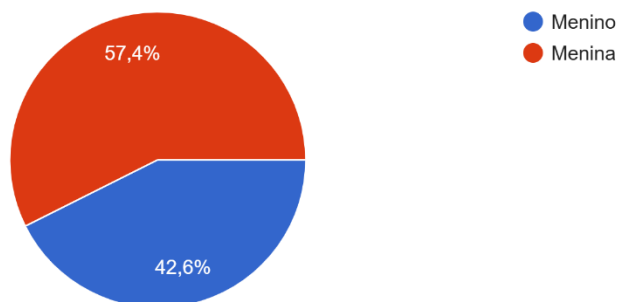


3. Avaliação dos Instrutores: Impressões sobre a condução, abordagem pedagógica e interação dos educadores com os estudantes.

3.2 Principais Resultados

Gênero

230 respostas



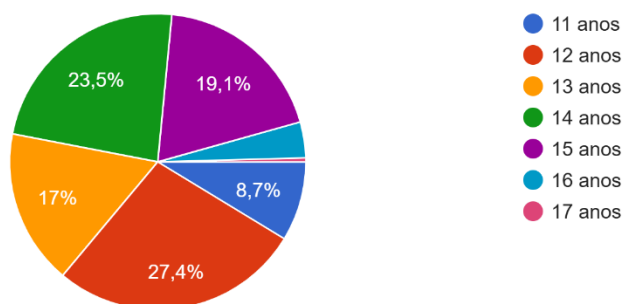
1. Gênero

Participação por gênero:

- Meninas: 57,4%.
- Meninos: 42,6%.
- As meninas são maioria nas oficinas, indicando maior interesse ou disponibilidade delas em participar das atividades propostas

Idade

230 respostas



2. Faixa etária

Distribuição das idades:

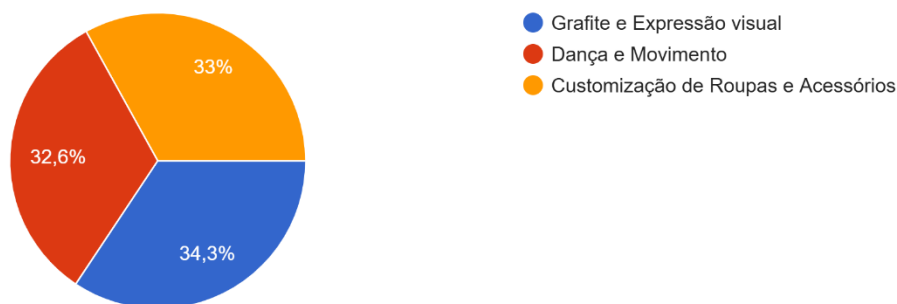
- 11 anos: 8,7%.



- 12 anos: 19,1%.
- 13 anos: 17%.
- 14 anos: 23,5%.
- 15 anos: 27,4%.
- 16 anos: Nenhum respondente.
- 17 anos: 4,3% (aproximadamente).

A faixa etária predominante está entre 13 e 15 anos, representando a maior parte dos participantes.

Oficina que você participou
230 respostas



3. Oficinas

Participação nas oficinas:

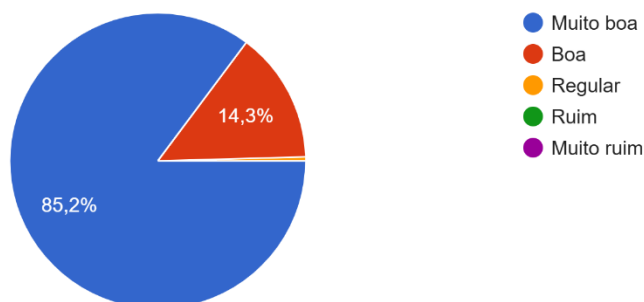
- Graffiti e Expressão Visual: 34,3%.
- Dança e Movimento: 32,6%.
- Customização de Roupas e Acessórios: 33%.

A distribuição é equilibrada entre as oficinas, mas há uma leve preferência por Graffiti e Expressão Visual.



Como você avalia a organização da oficina?

230 respostas



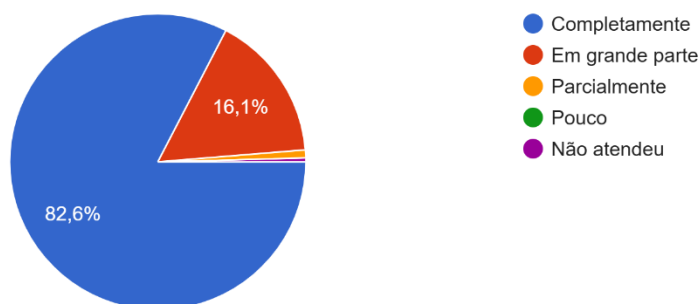
4. Avaliação da organização

- Muito boa: 85,2%.
- Boa: 14,3%.
- Regular ou inferior: 0%.

A organização foi amplamente elogiada, com a maioria avaliando-a como "muito boa".

O conteúdo da oficina atendeu às suas expectativas?

230 respostas



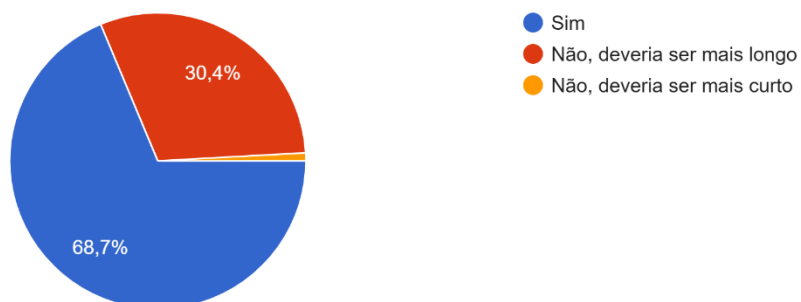
5. Atendimento às expectativas

- Completamente: 82,6%.
- Em grande parte: 16,1%.
- Parcialmente ou inferior: 1,3%.

O conteúdo atendeu amplamente às expectativas dos participantes, com pouquíssimas respostas negativas.

O tempo de duração da oficina foi suficiente?

230 respostas



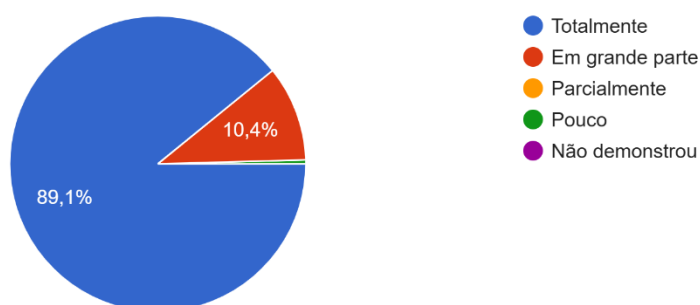
6. Tempo de duração

- Adequado: 68,7%.
- Deveria ser mais longo: 30,4%.
- Deveria ser mais curto: 0,9%.

Embora a maioria considere a duração adequada, uma proporção significativa gostaria de mais tempo para aproveitar melhor as atividades.

O/A instrutor (a) demonstrou conhecimento sobre o tema?

230 respostas



7. Conhecimento do instrutor

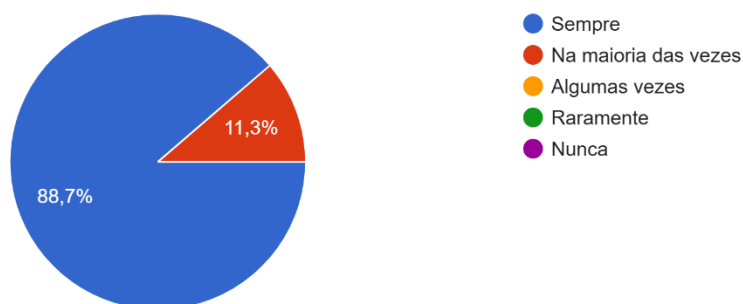
- Totalmente: 89,1%.
- Em grande parte: 10,4%.
- Parcialmente ou inferior: 0,5%.



Os instrutores foram amplamente reconhecidos pelo domínio do conteúdo, com pouquíssimos comentários críticos.

O/A instrutor(a) foi claro e objetivo na explicação dos conteúdos?

230 respostas



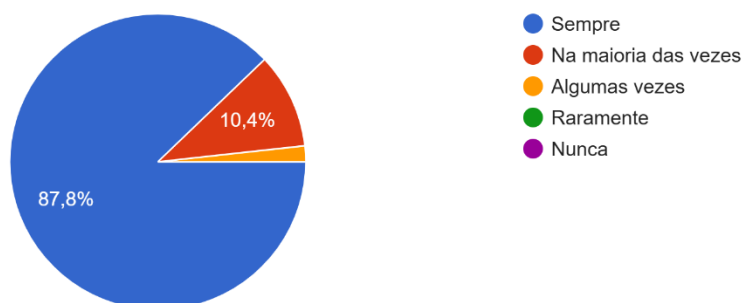
8. Clareza na explicação

- Sempre: 88,7%.
- Na maioria das vezes: 11,3%.
- Algumas vezes ou inferior: 0%.

A comunicação dos instrutores foi clara e objetiva, com altos índices de satisfação.

O instrutor foi acessível e disposto a ajudar?

230 respostas



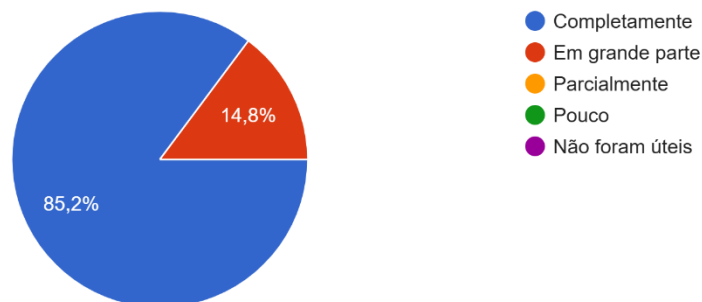
9. Acessibilidade do instrutor

- Sempre: 87,8%.
- Na maioria das vezes: 10,4%.

- **Algumas vezes ou inferior:** 1,8%.
- Os instrutores foram descritos como acessíveis e dispostos a ajudar, fortalecendo a experiência positiva dos participantes.

Os materiais didáticos fornecidos foram úteis e adequados?

230 respostas



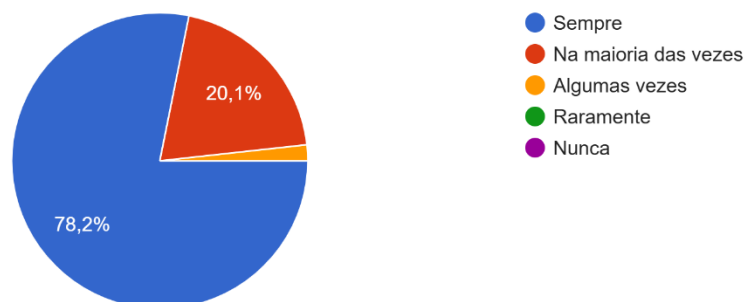
10. Utilidade dos Materiais Didáticos

- 85,2%: Consideraram os materiais completamente úteis e adequados.
- 14,8%: Disseram que foram úteis em grande parte.

Não há respostas indicando níveis inferiores de utilidade (parcial, pouco ou nenhuma utilidade).

O material didático foi fácil de entender?

229 respostas



11. Clareza dos Materiais Didáticos

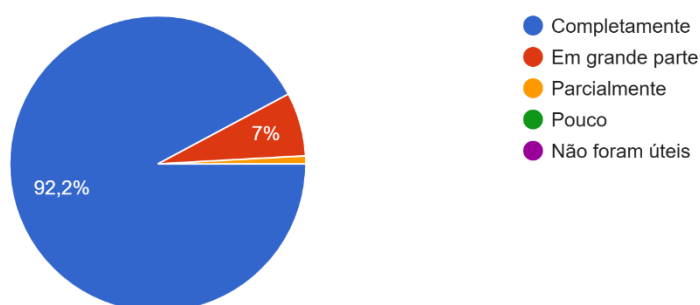


- 78,2%: Sempre acharam os materiais fáceis de entender.
- 20,1%: Na maioria das vezes acharam compreensíveis.

Não houve respostas indicando dificuldades recorrentes (raramente ou nunca).

As atividades práticas foram úteis para o seu aprendizado?

230 respostas



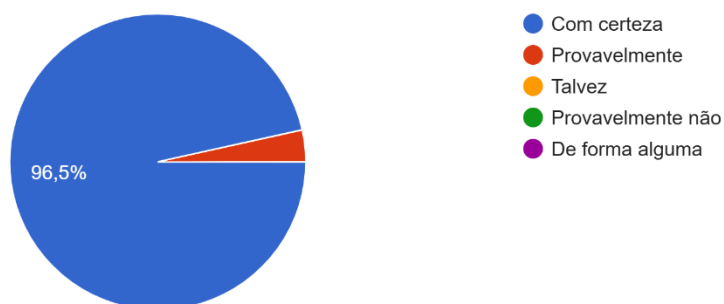
12. Utilidade das Atividades Práticas

- 92,2%: Consideraram as atividades completamente úteis.
- 7%: Disseram que foram úteis em grande parte.

Nenhuma resposta indicou baixa utilidade das atividades práticas.

Você recomendaria esta oficina para outras pessoas?

230 respostas



13. Recomendação da Oficina

- 96,5%: Indicaram que recomendariam a oficina com certeza.
- 3,5%: Provavelmente recomendariam.



Não houve respostas negativas quanto à recomendação.

Com base nos gráficos, pode-se concluir que:

- Público predominante: As oficinas atraíram majoritariamente meninas e jovens entre 13 e 15 anos.
- Distribuição de interesse: Todas as oficinas foram bem distribuídas em termos de participação, mostrando que os temas propostos são igualmente atrativos.
- Satisfação geral: A organização, o conteúdo, o tempo e os instrutores foram altamente bem avaliados, indicando um evento bem-sucedido.
- Oportunidades de melhoria: Apesar do alto índice de aprovação, 30,4% dos participantes sugeriram que a duração das oficinas poderia ser ampliada.
- Os materiais didáticos são adequados e compreensíveis, atendendo às expectativas da grande maioria dos participantes.
- As atividades práticas complementam o aprendizado de maneira significativa, ajudando a fixar os conteúdos abordados.
- As oficinas geraram impacto positivo e é altamente recomendada, mostrando ser uma ferramenta eficaz e bem-sucedida para os objetivos educacionais.
- Esses resultados sugerem que o planejamento e execução da oficina foram bem-sucedidos. Com pequenas melhorias (como aprimorar pontos de clareza dos materiais), o programa pode atingir ainda maior excelência.

Avaliação dos Conteúdos e Materiais Didáticos:

- Relevância: 85% dos estudantes consideraram os conteúdos apresentados interessantes e aplicáveis ao seu dia a dia.
- Qualidade do Material: 78% dos respondentes avaliaram positivamente o material didático, destacando a linguagem acessível, as ilustrações atraentes e os links complementares disponibilizados via QR Code.
- Engajamento: Muitos estudantes relataram que as oficinas despertaram novos interesses e incentivaram a criatividade e a expressão artística.

Avaliação dos Instrutores:



- Condução das Oficinas: 89,1% dos estudantes elogiaram a abordagem dos instrutores, destacando sua paciência, didática e capacidade de criar um ambiente acolhedor e inclusivo.
- Interação: Os educadores foram reconhecidos por promoverem a participação ativa, motivando os estudantes a explorarem suas habilidades artísticas.
- Acessibilidade: Muitos participantes relataram sentir-se à vontade para esclarecer dúvidas e receber orientações personalizadas durante as oficinas.

Impactos Observados

- Fortalecimento da autoconfiança e autoestima dos estudantes ao explorarem novas formas de expressão artística.
- Ampliação do senso de pertencimento e integração social dentro do ambiente escolar.
- Motivação para participar de atividades culturais e artísticas no futuro.

Próximos Passos

Os resultados da pesquisa reafirmam o sucesso do projeto na promoção da arte e cultura como ferramentas de transformação social. Com base no feedback recebido, a equipe planeja ajustar e aprimorar as próximas edições do projeto, fortalecendo ainda mais o impacto nas escolas e comunidades atendidas.

Aprendizados e Superação

- Flexibilidade e Adaptação: O projeto se mostrou resiliente ao adaptar suas ações às condições específicas de cada escola, respeitando a realidade local sem comprometer a qualidade das oficinas.
- Parcerias Estratégicas: A colaboração próxima com as equipes escolares e gestores foi essencial para superar barreiras e alcançar os objetivos propostos.
- Comunicação Efetiva: O uso de estratégias diversificadas de mobilização e divulgação, como redes sociais e materiais impressos, foi determinante para engajar os participantes e criar um senso de pertencimento.
- Impacto Transformador: Apesar dos desafios, o projeto conseguiu atingir um impacto significativo na vida dos estudantes, promovendo não apenas o acesso à arte e cultura, mas também a construção de competências emocionais e sociais.