

UVA

FEIRA

2025.1 MAKER

**Coletânea de projetos apresentados na
Feira Maker de 2025.1**

UVA FEIRA

2025.1 MAKER

REITORA

PROF.ª DR.ª DANIELLE DA MOTTA FERREIRA FIALHO

PRÓ-REITORA

PROF.ª DR.ª TATIANA ARAÚJO DE LIMA

DIRETOR DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO

PROF. DR. CARLOS EDUARDO SOARES CANEJO
PINHEIRO DA CUNHA

COORDENADORA DO NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES

PROF.ª DR.ª ANNE CAROLINE DE MORAIS SANTOS

COORDENADORA DO NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E PEDAGÓGICA

PROF.ª DR.ª VIVIANE JAPIASSÚ VIANA

ORGANIZAÇÃO

ANNE MORAIS E VIVIANE JAPIASSÚ VIANA

REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO

CAMYLLÉ CRISTINNE GARCIA CONCEIÇÃO RODRIGUES

Copyright © UVA 2025.1

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida por qualquer meio sem a prévia autorização desta instituição.

J35f

Feira Maker 2025.1: Coletânea de projetos apresentados na Feira Maker de 2025.1 / Viviane Japiassú Viana, Anne Caroline de Moraes Santos (org.) – 2026.

275 p. ; 30 cm.

Caderno Científico (Exclusivo NUP) – Universidade Veiga de Almeida, NUP e NITEP, Rio de Janeiro, RJ, 2026.

ISBN:978-65-02-19025-8

1. Maker.2. Projetos Discentes.3. Inovação.4. Ensino. I. Viana, Viviane Japiassú. II. Santos, Anne Caroline de Moraes. III. Universidade Veiga de Almeida. IV. NUP e NITEP.

FCBU3044/2026

Ficha Catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UVA
Com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

SUMÁRIO

<u>Introdução</u>	16
<u>Fotos do evento</u>	20
<u>Projeto destaque: Selva em Forma/Jogo de tabuleiro inclusivo para crianças</u>	24
<u>Projeto destaque: Maquete sistema reprodutor feminino</u>	26
<u>Projeto destaque: Teoria do Caos</u>	27
<u>Projeto destaque: Educar e Incluir - Libras</u>	28
-	
<u>Projeto destaque: Maquete de Pousada em Teresópolis Inspirada nos Sólidos Platônicos e Projetada com Feng Shui</u>	30
-	
<u>Projeto destaque: Brinquedos Terapêuticos para Estímulo Neuropsicomotor</u>	31
<u>Projeto destaque: Transtorno Bipolar: Caso Carlos</u>	32
<u>Projeto destaque: Visita Guiada ao Instituto Municipal de Assistência à Saúde Nise da Silveira: um documentário sobre saúde, direitos humanos e instituições eficazes na atenção psicossocial</u>	33

<u>Projeto destaque: Plantas tóxicas-Mamona</u>	35
<u>Enfermagem: O design thinking visando a segurança do paciente com nutrição desequilibrada</u>	38
<u>Enfermagem: Maquete e Jogo da memória do sistema reprodutor feminino e masculino</u>	39
<u>Enfermagem: Maquete sistema articular</u>	40
<u>Enfermagem: Maquete sistema cardíaco</u>	41
<u>Enfermagem: Maquete sistema muscular: Prevenção ao pé diabético</u>	42
<u>Enfermagem: Maquete sistema musculoesquelético e demonstrar os principais músculos de administração de medicação intramuscular</u>	43
<u>Enfermagem: Maquete sistema nervoso</u>	44
<u>Enfermagem: Maquete sistema renal</u>	45
<u>Enfermagem: Maquete sistema respiratório</u>	46
<u>Enfermagem: Maquete sistema respiratório</u>	47
<u>Enfermagem: Maquete do sistema urinário com reprodução de urina</u>	48

<u>Enfermagem: Modelagem em biscoito sistema tegumentar</u>	49
<u>Enfermagem: Roleta do conhecimento do sistema cardiovascular</u>	50
<u>Enfermagem: Sistema CardioVascular</u>	51
<u>Enfermagem: Sistema nervoso: o cérebro e seus mistérios</u>	53
<u>Enfermagem: Sistema Urogenital</u>	54
<u>Enfermagem: Pulmões em risco: os malefícios do uso do cigarro eletrônico.</u>	55
<u>Enfermagem: Sistema digestório</u>	56
<u>Enfermagem: Pressão em Dia: vídeo educativo para redes sociais sobre a hipertensão arterial</u>	57
<u>Biologia: A Biossegurança e o Desenvolvimento de um Lavador de Pipetas Ecológico</u>	60
<u>Biologia: Vídeo-aula sobre o grupo Ortonectida</u>	62
<u>Biologia: Filo Rhombozoa</u>	63
<u>Odontologia: Trilha do dente feliz</u>	66
<u>Odontologia: Missão Sorriso Saudável</u>	67
<u>Odontologia: Twister da Saúde Bucal</u>	68

<u>Odontologia: Missão sorriso brilhante</u>	72
<u>Odontologia: Kahoot</u>	74
<u>Odontologia: Trilha da saúde bucal</u>	76
<u>Design Gráfico: Cardápio para todos</u>	79
<u>Design gráfico: Livro infantil “A Nova Camisa 10”</u>	80
<u>Design gráfico: Livro Infantil: Dante e o Mundo Além da Tela</u>	81
<u>Design de Moda: Donzela-de-Rocas</u>	84
<u>Design de Moda: Oxum e a força da mulher</u>	86
<u>Design de Moda: Raízes Ancestrais</u>	89
<u>Ergonomia e desenho Universal: Escova Acessível: inovação para autonomia e inclusão</u>	93
<u>Ergonomia e desenho Universal: estúdio ergonomicamente projetado para usuários com TDAH</u>	94
<u>Ergonomia e desenho Universal: Intervenção acessível do Laboratório 701 do Bloco B</u>	96
<u>Ergonomia e desenho Universal: mesa ergonômica para torno elétrico</u>	98
<u>Ergonomia e desenho Universal: prancha ergonômica para crianças cadeirantes</u>	101
<u>Ergonomia e desenho Universal: revitalização do quarto de uma pessoa com deficiência</u>	103

<u>Fisioterapia: FioMaker: estação de criação de órteses de baixo custo com foco em tecnologia assistiva</u>	106
<u>Fisioterapia: Flyer sobre Desenvolvimento motor</u>	108
<u>Medicina Veterinária: Dicas de forrageiras e manejo de pastagem para equinos e aves</u>	111
<u>Medicina Veterinária: Inimigo camuflado: intoxicação pela planta capitão da sala</u>	112
<u>Medicina Veterinária: Maquete de pastejo e pastagem</u>	113
<u>Jornalismo: A produção musical através da tecnologia</u>	116
<u>Jornalismo: Na Onda da Arte Podcast</u>	117
<u>Jornalismo: A Produção Musical Através da Tecnologia</u>	119
<u>Jornalismo: Titok e Fake News: desinformação em 15 segundos</u>	121
<u>Jornalismo: tecnologia e saúde mental</u>	123
<u>Jornalismo: Do Campo ao Corpo: inovações tecnológicas no desempenho e recuperação esportiva</u>	125
<u>Jornalismo: Tecnologias na Educação Básica - Conectando o presente ao futuro</u>	127
<u>Jornalismo: Cartilha da relação da tecnologia nos esportes</u>	129

<u>Jornalismo: Cartilha Informativa - Uso da IA</u>	130
<u>Jornalismo: Internet das coisas. o uso da tecnologia no dia a dia</u>	132
<u>Jornalismo: A Tecnologia do Scout nos Esportes</u>	134
<u>Jornalismo: Cartilha Metaverso</u>	136
<u>Jornalismo: VAR - A Tecnologia que Revolucionou a Arbitragem</u>	137
<u>Jornalismo: A politica, rede social e a verdade.</u>	139
<u>Jornalismo: Cartilha: Evolução da inteligência artificial nas últimas décadas</u>	141
<u>Jornalismo: Inteligência Artificial</u>	143
<u>Publicidade e Propaganda: E se a terapia fosse como um jogo?</u>	144
<u>Publicidade e Propaganda: Evolução da Inteligência Artificial</u>	146
<u>Engenharia da Computação: EcoHabitar</u>	148
<u>Engenharia da Computação: EcoVértice: casa sustentável integrada</u>	150
<u>Engenharia da Computação: Modelagem de uma comunidade em uma encosta</u>	152

<u>Engenharia de Produção: Projeto Biblioteca sustentável</u>	154
<u>Engenharia de Produção: Projeto Perséfone: Minijardim Solar Comunitário</u>	155
<u>Arquitetura e Urbanismo: Habitar o Instante</u>	158
<u>Arquitetura e Urbanismo: Igreja da Luz de Tadao Ando em Balsa</u>	161
<u>Arquitetura e Urbanismo: Igreja da luz papel Paraná</u>	164
<u>Arquitetura e Urbanismo: Maquete do Pavilhão Barcelona de Mies van der Rohe</u>	165
<u>Arquitetura e Urbanismo: Maquete do Pavilhão Barcelona</u>	167
<u>Arquitetura e Urbanismo: Maquete Pavilhão Barcelona</u>	168
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão de Barcelona</u>	169
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão de Barcelona</u>	172
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão Barcelona e Casa do Estudante</u>	174
-	
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão Barcelona</u>	176
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto Modular Efêmero ODS 11</u>	179
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto Treliça Howe</u>	180
<u>Arquitetura e Urbanismo: Maquete Pavilhão Barcelona</u>	182

<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto COLI</u>	184
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto de Planejamento Urbano - Barra Olímpica</u>	185
<u>Psicologia : Rememoração para preservar e prosseguir: marcos de resistências de povos originários</u>	187
<u>Psicologia: Psicologia Comunitária e Violência contra a Mulher</u>	189
<u>Psicologia: Percepção e Aproximação da Formação em Psicologia Escolar em Contexto de Escola Pública</u>	190
<u>Psicologia: Da Escuta à Transformação: a Psicologia Escolar como Estratégia para o Alcance dos ODS na Educação</u>	192
<u>Psicologia: Kit de Educação Emocional Infantil</u>	194
<u>Psicologia: Vozes na Escola: saúde mental importa</u>	195
<u>Psicologia: Projeto de intervenção no ambiente laboral do Restaurante Joia Carioca</u>	197
<u>Psicologia: Manual de Primeiros Socorros Emocionais</u>	198
<u>Psicologia: Projeto Saúde Preventiva e Educa+ AFADA</u>	199
<u>Psicologia: Maio Laranja: Psicologia e Prevenção ao Abuso Infantil</u>	200

<u>Psicologia: A importância da Rede de Apoio aos Pacientes Oncológicos</u>	202
<u>Psicologia: Psicologia Escolar e Atuação do Psicólogo - Caso Escola Municipal Diógenes Ribeiro de Mendonça</u>	203
<u>Psicologia: Casa Ronald Mc Donalds</u>	205
<u>Psicologia: Todo mundo pode brincar!</u>	206
<u>Psicologia: Um vislumbre acerca da UNATI</u>	207
<u>Psicologia: Conscientização sobre o Dia Mundial da Hipertensão: pequenos hábitos, grandes mudanças</u>	208
<u>Psicologia: Escuta que Transforma: intervenções psicológicas no ambiente escolar</u>	209
<u>Psicologia: Bananeira Viva: saneamento sustentável com raízes na educação</u>	211
<u>Psicologia: Psicologia escolar e a atuação do psicólogo</u>	213
<u>Psicologia: Escuta que Transforma: Psicologia Escolar em Ação</u>	214
<u>Psicologia: Projeto de Psicologia Escolar</u>	216
<u>Psicologia: Psicologia na Escola Municipal Astolfo Rezende</u>	217
<u>Psicologia: Sugestão de intervenção como ferramenta para a psicologia escolar</u>	218
<u>Psicologia: Escola Municipal Dep. Cláudio moacy de Azeredo contra o Bullying</u>	219
<u>Psicologia: Intervenção Escolar</u>	220

<u>Psicologia: Por uma outra lente</u>	221
<u>Psicologia: Podcast Diversa Queer</u>	223
<u>Psicologia: Sabe & Cuida: um jogo de grupo para redução de danos e partilha entre usuários de substâncias.</u>	224
<u>Psicologia: Quiz Sobre Redução de Danos No Contexto do Chemex</u>	225
<u>Psicologia: Fragmento de Vozes</u>	226
<u>Psicologia: Silêncios e Tempestades: uma jornada na catatonia</u>	227
<u>Psicologia: Peça entre realidade e delírio</u>	228
<u>Pedagogia: Relógio Interativo de Aprendizagem: compreendendo horas e minutos no formato analógico e digital</u>	230
<u>Pedagogia: Montando o Brasil: estados, bandeiras e regiões.</u>	232
<u>Arquitetura e Urbanismo: Casa do Estudante</u>	235
<u>Arquitetura e Urbanismo: Casa do Estudante</u>	237
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto Casa do Estudante</u>	239
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto Casa do Estudante</u>	240
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projetos desenvolvidos durante a Oficina de Maquete.</u>	242

<u>Arquitetura e Urbanismo: Maquete de corte da casa do estudante</u>	243
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeção e Construção de uma maquete de telhado de duas águas.</u>	244
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão Barcelona</u>	247
<u>Arquitetura e Urbanismo: Casa do Estudante</u>	248
<u>Arquitetura e Urbanismo: Casa do Estudante</u>	250
<u>Arquitetura e Urbanismo: Corte lâmina</u>	251
<u>Arquitetura e Urbanismo: Casa do Estudante</u>	252
<u>Arquitetura e Urbanismo: Ponte Sustentável</u>	253
<u>Arquitetura e Urbanismo: Éden - Estande De Fluxo Acadêmico</u>	255
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão Barcelona</u>	257
<u>Arquitetura e Urbanismo: Projeto de Arquitetura</u>	259
<u>Arquitetura e Urbanismo: Pavilhão Barcelona</u>	260
<u>Arquitetura e Urbanismo: Igreja da Luz Final</u>	261
<u>Arquitetura e Urbanismo: Construção de Foguete Experimental com Apogeu de 1 km</u>	262

<u>Arquitetura e Urbanismo: Revitalização do quarto de uma pessoa com deficiência</u>	264
<u>Engenharia Civil: Ciclopontos sustentáveis</u>	267
<u>Engenharia de computação: Oculos para deficientes visuais</u>	269
<u>Engenharia de produção: Solução Integrada - Sistema de Gestão Inteligente de Resíduos de Obras Residenciais</u>	271
<u>Engenharia Civil: Revitalização em Corpo Hídrico no Bairro Fazenda Botafogo</u>	272
<u>Conclusão</u>	274

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo globalizado no qual as decisões tomadas em qualquer lugar podem afetar nossas vidas pessoais e profissionais. Nesse período de emergência global, permeado por crises éticas e institucionais, as universidades desempenham um papel essencial. Elas devem assumir um compromisso ético na formação de profissionais conscientes e comprometidos com as questões sociais e ambientais, capazes de compreender seus papéis individuais e coletivos no enfrentamento dos problemas locais e globais.

A Universidade Veiga de Almeida foi uma das pioneiras entre as instituições de ensino superior brasileiras, aderindo ao Pacto Global da ONU em 2020, assumindo o compromisso de engajar a comunidade acadêmica em relação aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030.

Foi nesse contexto que nasceu o programa UVA Maker, com o desenho de uma metodologia pedagógica que desafia docentes e discentes a investigarem os ODS e suas metas, integrando o tema às disciplinas e projetos, com o objetivo de propor soluções, produtos e serviços.

A metodologia do UVA Maker dialoga com o pensamento de Paulo Freire ao entender a educação como um processo ativo e contextualizado. Ao propor que os estudantes desenvolvam projetos conectados aos ODS e às realidades locais, valoriza a construção do conhecimento a partir da experiência e da leitura do mundo. Assim, reafirma o papel da educação na formação de sujeitos críticos e capazes de contribuir para a transformação social.

A proposta do UVA Maker também se alinha aos princípios da educação maker e do construcionismo, ao valorizar o aprender fazendo como eixo central do processo educativo. Inspirado nas ideias de Seymour Papert, o construcionismo defende que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando os estudantes estão envolvidos na criação de artefatos concretos, compartilháveis e conectados com seus interesses e contextos.

Nesse sentido, ao desenvolverem projetos que articulam teoria e prática, os estudantes assumem um papel ativo na construção do conhecimento, experimentando, testando e aprimorando soluções.

A educação maker, por sua vez, amplia essa perspectiva ao incentivar a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas reais, fortalecendo uma aprendizagem mais engajada, crítica e voltada à inovação.

A definição das disciplinas de cada curso de graduação presencial que adotariam a metodologia foi fruto de um trabalho coletivo que envolveu desde a reitoria até as coordenações de cursos com seus colegiados.

Coube ao Núcleo de Inovação Tecnológica e Pedagógica (NITEP) a responsabilidade de operacionalizar o projeto, capacitando os docentes e organizando a Feira Maker semestralmente, de modo a elevar a abordagem dos ODS a um patamar institucional.

Assim, garantimos que todos os estudantes desses cursos conheçam os ODS e se percebam como agentes de transformação da sociedade.

Nesses seis anos de UVA Maker, aprendemos muito juntos. Vimos projetos encantadores e surpreendentes despertarem novos olhares nos estudantes, contribuírem com instituições parceiras e ressignificarem a atuação docente.

Já ultrapassamos a marca de 3.000 projetos apresentados e seguimos mantendo o evento nas modalidades virtual e presencial. O acervo online ganhou nova estrutura ao ser integrado ao repositório do Observatório da UVA, enquanto o evento presencial segue sendo um momento marcante de troca de experiências e experimentação dos projetos.

Implementamos a premiação de projetos destaque, com entrega de certificados e troféus de reconhecimento aos trabalhos melhor avaliados por uma comissão de professores. Temos buscado meios de dar ainda mais visibilidade ao esforço empreendido pelos envolvidos nos projetos e assim buscamos a melhoria contínua.

É nesse movimento que, com muito orgulho, publicamos, em parceria com o Núcleo de Publicações da UVA (NUP), essa primeira edição do e-book da Feira Maker com registros dos projetos e do evento presencial do primeiro semestre de 2025. Esperamos que esta seja a primeira de muitas edições que virão, eternizando um programa construído a muitas mãos, em prol de um sociedade mais justa e sustentável.

Nas páginas desta publicação, vocês navegarão pelos resultados do engajamento dos estudantes que aceitaram o desafio de compartilhar seus trabalhos com a comunidade acadêmica na Feira Maker presencial. Esta edição contou com 317 projetos, dentre os quais cerca de 150 foram selecionados para compor este e-book.

Os projetos aqui apresentados evidenciam a riqueza e a diversidade de abordagens que emergem quando o ensino superior se compromete com metodologias ativas e integradoras. Ao longo das páginas, é possível observar a pluralidade de produtos desenvolvidos, que vão desde maquetes didáticas e protótipos de aplicativos até jogos educativos e soluções aplicadas à prática profissional, revelando a capacidade dos estudantes de transformar conhecimento em ação.

A diversidade temática também se destaca como um dos grandes diferenciais desta edição. Os projetos transitam por diferentes áreas do conhecimento e dialogam diretamente com demandas sociais relevantes, especialmente nas áreas da saúde, educação e sustentabilidade. Ao propor soluções voltadas à promoção da qualidade de vida, à educação em saúde e ao desenvolvimento de práticas mais acessíveis e conscientes, os estudantes demonstram sensibilidade às realidades que os cercam e compromisso com a transformação social.

O processo de desenvolvimento desses projetos se consolida como uma experiência formativa que conecta os ODS às problemáticas locais. Ao longo das etapas de construção, os estudantes foram desafiados a investigar, planejar, testar e comunicar suas ideias, desenvolvendo competências essenciais para a formação universitária, como o pensamento crítico, a autonomia, a criatividade e a capacidade de trabalhar de forma colaborativa.

Os desafios enfrentados durante a execução dos projetos também desempenharam um papel importante nesse percurso. A necessidade de adaptar materiais, superar limitações e desenvolver soluções viáveis contribuiu para o fortalecimento de habilidades práticas e para a construção de uma postura mais proativa e resiliente diante de problemas reais, reforçando a importância do aprender fazendo como estratégia pedagógica.

Dessa forma, para além de um registro dos resultados alcançados, este e-book representa a materialização de um processo coletivo de aprendizagem. Os projetos aqui reunidos expressam o potencial transformador da educação quando orientada por propósito, colaboração e compromisso com a sociedade, reafirmando o papel da universidade na formação de profissionais críticos, criativos e socialmente responsáveis.

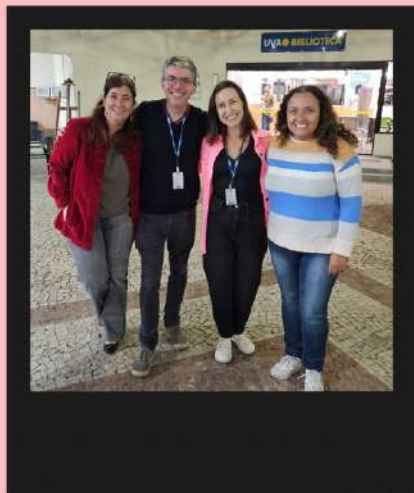
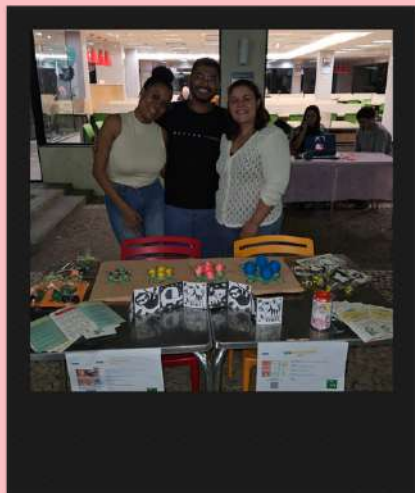
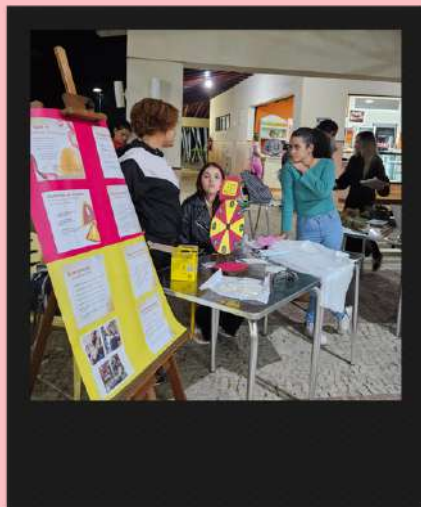
Por fim, convidamos você a explorar os projetos com olhar atento e curioso, permitindo-se conhecer as diferentes ideias, abordagens e soluções construídas ao longo dessa jornada. Que estas páginas possam inspirar novas possibilidades, despertar reflexões e incentivar a criação de iniciativas que integrem conhecimento, inovação e compromisso com a sociedade, fortalecendo o papel transformador da educação em cada contexto em que ela se manifesta contribuindo também para os ODS da Agenda 2030.

Viviane Japiassú Viana

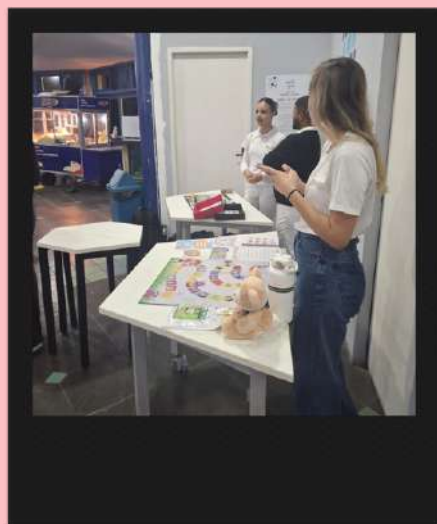
Líder do UVA Maker. Coordenadora do Núcleo de Inovação Tecnológica e Pedagógica da UVA. Doutora em Ciências Ambientais (UERJ), Mestra com Bacharelado em Engenharia Ambiental e Formação Pedagógica em Geografia. Tecnóloga em Meio Ambiente. Especialista em Mídias e Tecnologias na Educação (UVA); Docência Superior (UGF); Gênero, Raça e Etnias na Educação.



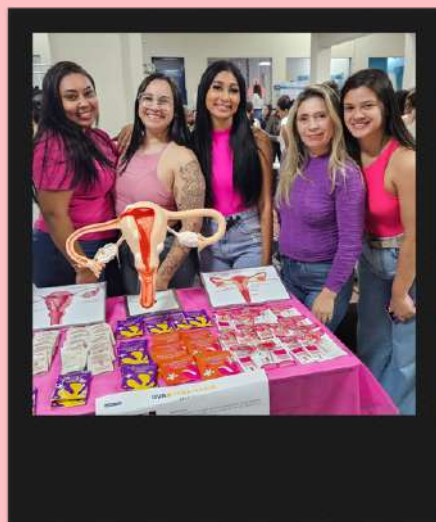
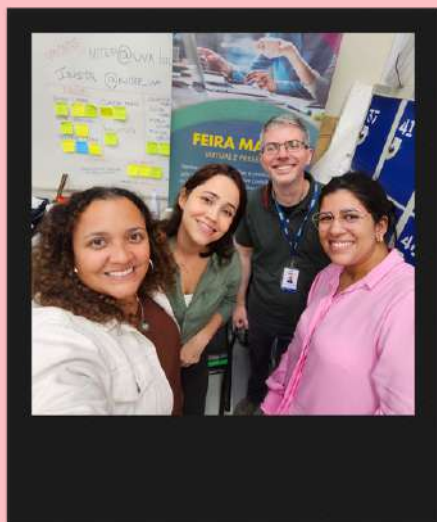
FOTOS DA FEIRA MAKER 2025.1 CAMPUS BARRA



FOTOS DA FEIRA MAKER 2025.1 CAMPUS CABO FRIO



FOTOS DA FEIRA MAKER 2025.1 CAMPUS TIJUCA



**PROJETOS DESTAQUE
DA FEIRA MAKER 2025.1**



DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Selva em Forma/Jogo de tabuleiro inclusivo para crianças

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi desenvolver o jogo físico, pois foi difícil encontrar alguém que trabalhasse com máquina de corte a laser de madeira, fizesse as placas em braille e construísse um jogo fácil para as crianças. O principal aprendizado, além de toda a criação, foi o conhecimento que adquirimos sobre a necessidade de inclusão não apenas dentro de casa, mas nos colégios também. Ter um jogo que englobe isso é difícil, mas não impossível.

//Materiais

Para o desenvolvimento do jogo, foi necessário uma máquina de corte a laser. Dessa forma, o corte do MDF ficou o mais preciso possível, nos cortes dos animais e do tabuleiro. Para as texturas, foram utilizados tecidos referentes aos animais e coladas manualmente, também foi usado EVA e meia pérola adesiva para fazer as placas em braille. O design do tabuleiro precisou ser feito na plataforma adobe (ilustrador).

//Alunos

Adryelle Silva de Oliveira; Ana Claudia Angeliti Silva; Anna Clara Castro dos Santos Lustoza; Davi Gonçalves dos Santos; Nicolas dos Santos Marques.

//Descrição

O projeto consiste em um jogo de tabuleiro de MDF (tamanho 30cm por 40cm), sobre um quebra-cabeça de animais com formatos e tamanhos diferentes. A ideia é demonstrar o animal, suas respectivas texturas e principalmente seus nomes em braille. É voltado para crianças com deficiência visual e pensado nas crianças daltônicas e também com TEA (Transtorno do Espectro Autista). Um projeto lúdico com uma vasta acessibilidade.

//Objetivo

Criar um jogo que promova a inclusão das crianças neurodivergentes e deficientes visuais.

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA



SELVA EM FORMA

Jogo de tabuleiro em MDF

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Maquete do sistema reprodutor feminino

//Desafios

Habilidades manuais

//Materiais

Biscuit, Tinta, Suporte Ferro.

//Objetivo

Demonstrar as alterações do útero não saudável.

//Alunos

Ana Carolini Oliveira; Derialda dos Santos Oliveira Maia; Juliana Freitas de Brito; Lorena Colinques Silva; Luciana Cotrim de Abrantes; Naianne Silva de Oliveira; Vanessa de Lima Bezerra

//Descrição

Consiste em promover a educação da saúde da mulher.



DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Teoria do Caos

//Desafios

Unir a turma inteira, garantindo que os prazos fossem respeitados para entrega na data.

//Materiais

Para o desenvolvimento, utilizamos o livro Cálculo em Quadrinhos da editora Blucher como base da criação, usando a matéria dada no período letivo.

//Objetivo

O objetivo do projeto é ensinar cálculo de várias variáveis de forma simples e lúdica, tornando o aprendizado divertido.

//Descrição

O objetivo principal da criação de um livro em quadrinhos sobre cálculo de várias variáveis é tornar acessível e envolvente um dos tópicos mais desafiadores do ensino de Matemática em níveis intermediário e avançado. Ao combinar linguagem visual com narrativa didática, o projeto visa transformar conceitos abstratos e complexos — como gradientes, derivadas parciais, integrais múltiplas e campos vetoriais — em conteúdos compreensíveis, visualmente estimulantes e mais fáceis de assimilar. A proposta é romper com a abordagem tradicional, muitas vezes excessivamente técnica, e explorar o potencial da ilustração e do storytelling como ferramentas de aprendizagem.

//Alunos

Bruna Gomes da Silva Cabral; Adriely Francelino da Silva; Beatriz Carvalhaes Domingos



DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Educar e Incluir - Libras

//Materiais

O Manual de Atividades foi elaborado na plataforma Canva e, posteriormente, impresso em uma gráfica, tal como as cartas. Já os vídeos foram gravados e editados no celular dos integrantes e publicados no YouTube, em canal criado propriamente para o trabalho.

//Descrição

O projeto consiste em um manual de propostas de atividades para o aprendizado de LIBRAS: 90 cartas + 1 cartela que ensinam palavras em LIBRAS, além de vídeos publicados no YouTube que reforçam a execução das palavras presentes nas cartas.

//Desafios

O principal desafio encontrado foi a produção dos vídeos para que eles fossem curtos e dinâmicos, sem deixar de conter as informações necessárias para o aprendizado adequado.

//Alunos

Andréa Santos Rocha Brando;
Ana Luísa Soares Garcia; Ana Paula da Fonseca Magalhães;
Clara de Souza Martins; Júllia Daccache Siston; Lara Bastos Pinto; Luciana Ribeiro da Costa Werner;
Luiza Fraioli Kapeny; Mayara Victória Ferreira da Silva Pinna;
Miguel Prata Gonçalves Sardinha.

//Objetivo

Introduzir o acesso à comunicação em LIBRAS nas escolas, a fim de facilitar o diálogo entre crianças com deficiência auditiva e os outros atores do contexto escolar.

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1



EDUCAR E INCLUIR LIBRAS



**TRABALHO DE PSICOLOGIA
ESCOLAR**

Professora: Ondina Maria Alves de
Almeida dos Santos

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Maquete de Pousada em Teresópolis Inspirada nos Sólidos Platônicos e Projetada com Feng Shui

//Materiais

A maquete foi elaborada com o uso de diversos materiais, como madeira balsa, PVC expandido, papel pluma, EVA, cola e tintas, dentre outros, com o objetivo de possibilitar melhor visualização dos detalhes do projeto.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete detalhista de uma pousada, com medidas 70 cm x 50 cm, escala 1:67, cujos elementos foram inspirados nos sólidos platônicos e posicionados estrategicamente, conforme técnicas do Feng Shui

//Desafios

O principal desafio na execução do projeto foi a confecção da maquete. O principal aprendizado foi entender a relevância de se apresentarem em três dimensões as ideias desenvolvidas.

//Alunos

Christiane Vincenzi Moreira
Barbosa

//Objetivo

Desenvolver um projeto de local para repouso com técnicas do Feng Shui



DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Brinquedos Terapêuticos
para Estímulo
Neuropsicomotor

//Materiais

Para desenvolver os brinquedos que foram separados em três fases, foi usado:

- 1° brinquedo (alto contraste)
- Cola e folha A4 com desenhos impressos.
- 2° brinquedo (chocalho)
- Lata de alumínio, tinta de tecido, impressão em adesivos, pincel, enfeites coloridos e fitas decorativas.
- 3° brinquedo (tartaruga)
- Papelão, EVA, bolinhas de isopor tamanhos diferentes, tecidos diferentes, tinta, velcro, cola quente e potes.

//Descrição

O projeto consiste na criação de três brinquedos para estimular o controle cervical, motricidade fina e grossa, equilíbrio e coordenação motora, dividido em três fases.

//Desafios

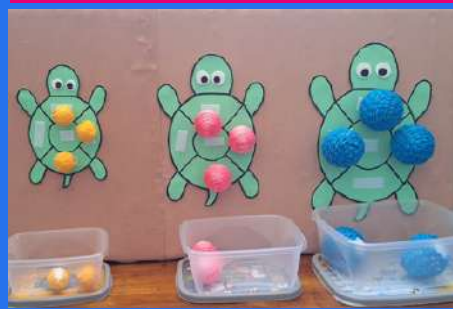
O principal desafio durante a montagem foi pensar na maneira que seriam usados e ajudariam no desenvolvimento dos bebês. O principal aprendizado foi nossa capacidade de pensar, criar e montar, pensando a todo momento que quem fosse usar iria estar ajudando e cuidando também.

//Alunos

Natália Aparecida Gomes
Meira;
Ana Letícia da Silva Costa;
Renan dos Santos Silva

//Objetivo

Criar brinquedos que ajudem a estimular o desenvolvimento motor em cada fase do bebê.



DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Transtorno Bipolar: Caso Carlos

//Materiais

Para o slide, foi utilizado o site Canvas. Utilizamos um cartaz para expor na hora da feira feito de cartolina e imagens, além do vídeo que utilizamos o celular para filmagem e para as edições.

//Descrição

O projeto consiste em um trabalho de A4 na matéria de Psicopatologia Geral, no qual foi apresentado um Caso Clínico sobre o Transtorno de Bipolaridade.



BIPOLARIDADE

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi a montagem do vídeo, desde o roteiro, até as atuações e as edições. O principal aprendizado foi referente ao transtorno bipolar.

//Alunos

Bruna Ondina Brito Pinto; Bruna Pinheiro Gomes; Caíque de Andrade Linhares; Carolina Xavier Azevedo; Danielle Souza Vieira Nascimento; Gabriella da Motta Alexandre de Norões; Juliana Cortezi Lopes; Maria Isabel Santos Rangel; Miguel Muniz Miranda; Sophia de Castro Figueredo; Talita Rita de Andrade

//Objetivo

Produzir um vídeo sobre o transtorno de bipolaridade para trazer mais conhecimento sobre a doença.

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Visita Guiada ao Instituto Municipal de Assistência à Saúde Nise da Silveira: um documentário sobre saúde, direitos humanos e instituições eficazes na atenção psicossocial.

//Materiais

O projeto foi desenvolvido com base em registros visuais e documentais produzidos durante uma visita guiada ao IMASN, realizada por graduandos de Psicologia da (UVA), pertencentes a diferentes turmas.

Parte das fotos e vídeos foi capturada pelos próprios estudantes, utilizando câmeras de celulares. Os demais materiais visuais e complementares foram obtidos em fontes públicas, como o perfil oficial do IMASN no Instagram (@imnisedasilveira), bem como em sites institucionais relacionados, incluindo o portal da Secretaria de Estado de Saúde do Rio de Janeiro e o GOV.BR.

O conteúdo descritivo e o roteiro do documentário foram elaborados com base nas experiências vivenciadas durante a visita técnica, apoiados também por uma revisão teórica sobre a Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) e materiais audiovisuais disponíveis em plataformas como o YouTube. A edição final do vídeo foi realizada por meio do aplicativo InShot.

//Desafios

O principal desafio foi traduzir, em um único vídeo, a essência e a pluralidade do trabalho desenvolvido pelo IMASN, incluindo as intensas sensações subjetivas vivenciadas durante a visita. Buscou-se evidenciar, com sensibilidade e clareza, sua relevância cultural, histórica e acadêmica.

O principal aprendizado foi a ampliação do conhecimento sobre o impacto e as potencialidades de uma entidade municipal de saúde mental. Destacam-se a transformação da lógica psiquiátrica clássica pela escuta sensível e pela arteterapia, como visto no Museu de Imagens do Inconsciente; a resignificação de espaços historicamente marcados pela opressão, como o Espaço Travessia; e a preservação da memória manicomial por meio do Memorial da Loucura — uma forma de "relembrar para não esquecer" e afirmar com convicção: "Manicômio, nunca mais!"

//Alunos

Guilherme Durães de Almeida; Rosemary Vida da Silva Carmo; Iracema Bastos Barbosa Fonseca da Silva; Gabriela Oliveira de Lemos

//Objetivo

Divulgar o papel do Instituto Nise da Silveira na promoção da saúde mental, na valorização da reflexão acadêmica e na defesa dos direitos humanos.

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Descrição**

O projeto consiste na produção de um vídeo educativo e de divulgação científica, elaborado em formato de documentário, a partir de registros documentais realizados por graduandos do sexto período do curso de Psicologia da Universidade Veiga de Almeida (UVA). O material foi desenvolvido com base em uma visita guiada ao Instituto Municipal de Assistência à Saúde Nise da Silveira (IMASN), complementado por conteúdos provenientes de seus acervos e redes sociais oficiais. Sob o olhar da disciplina de Clínica de Atenção Psicossocial, o documentário apresenta as práticas, produções e a relevância histórica e social do IMASN como uma instituição referência na promoção da saúde mental e na consolidação dos princípios da Reforma Psiquiátrica brasileira.

Visita Guiada ao IMASNS
Instituto Municipal de
Assistência a Saúde Nise da
Silveira (Engenho Novo, Rio de
Janeiro).

DESTAQUES DA FEIRA MAKER 2025.1

**//Nome do projeto**

Plantas tóxicas-Mamona

//Materiais

Para o desenvolvimento do projeto, utilizamos de um cartaz feito em papelão com informações sobre a planta, como sua toxicidade, via de intoxicação e formas de auxílio a animais infectados. Também trouxemos um exemplar da planta para que de forma lúcida consigamos mostrar as pessoas a planta. Desenvolvemos também um jogo feito de papel e EVA em que fazemos perguntas, e as respostas vêm em formato de verdadeiro ou falso, com plaquinhas. Ao final, entregamos uma pequena lembrança com sementes e uma balinha para incentivar novas plantações.

//Descrição

O projeto consiste em uma apresentação para introduzir o tema; após utilizamos um jogo de verdadeiro ou falso para certificar que foi passado o conhecimento com a aptidão da aplicação, e no fim, realizamos incentivos com brindes que serão sementes e balinhas.

//Desafios

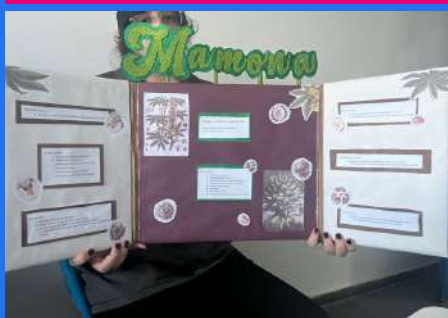
O principal desafio foi criar um método que fosse de fácil entendimento e fácil transporte, visto que tivemos que fazer de uma forma independente de energia elétrica. Por isso, não caberia usarmos um slide em powerpoint. Com este fato, criamos um cartaz em papelão.

//Alunos

Franciene de Souza Alves da Silva; Taysa da Silva Fernandes Cecilio; Maria Luiza Alves Souza; Yasmin Rodrigues Corrêa; Agatha Artilles Pinto.

//Objetivo

Conscientizar sobre a toxidade da planta mamona em bovinos.



PROJETOS FEIRA MAKER 2025.1

CURSO: ENFERMAGEM

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

PROF. CARLOS EDUARDO PERES SAMPAIO

PROFA. JOSIANA ARAÚJO DE OLIVEIRA

PROFA. TÂNIA CATARINA SOBRAL SOARES

PROF. VLADIMIR CHAVES FERNANDES



OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA. LIDIANE DIAS REIS

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

O design thinking visando a segurança do paciente com nutrição desequilibrada.

//Desafios

O desafio foi desenvolver habilidades manuais.



//Materiais

Foram utilizados: papel, caixas de ovo, seringas, sondas nasogástricas vencidas, cordas, tintas, canetas e colas quente e de isopor.

//Alunos

Kaway Pires, Maria Eduarda Souza Pádua e Rayanny Beatriz.

//Descrição

O projeto consiste em demonstrar os cuidados de Enfermagem, garantindo a segurança do paciente.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete do sistema digestório de maneira que a demonstração das sondas nasogástrica e nasoenteral seja de fácil compreensão para alunos, profissionais, pacientes e familiares.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete e Jogo da memória do sistema reprodutor feminino e masculino

//Desafios

Habilidades manuais



//Descrição

O projeto consiste em educar sobre os sistemas reprodutores feminino e masculino por meio da construção de uma maquete e de um jogo da memória.

//Materiais

Foi desenvolvida uma maquete com papel, cola, tinta e massa de modelar.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete e um jogo da memória sobre os sistemas reprodutores feminino e masculino.

//Alunos

Andréa Cristina Alves Fidelis; Brian Gonçalves de Freitas; Letícia Gomes Conceição Lucas; Maria Eduarda Ribeiro Ferreira; Júlia Ribeiro Bessa de Lima Soares

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete sistema articular

//Alunos

Ediane Sacramento Barbosa; Emerson Jose Santos da Costa; Grazielle Utrini de Lima Leal; Luiza Marculino; Nathalia Mirelle Fernandes Monteiro; Vitoria Maria Nogueira de Almeida; Victoria Carolina Santos da Cunha; Yasmin de Carvalho Mateus Gonçalves;

//Objetivo

Demonstrar tipos de articulações.

//Desafios

Habilidades manuais

//Materiais

Papel, isopor, cola e tinta.



//Descrição

Demonstrar sistema anatômico articular.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

// Nome do projeto

Maquete sistema cardíaco

//Desafios

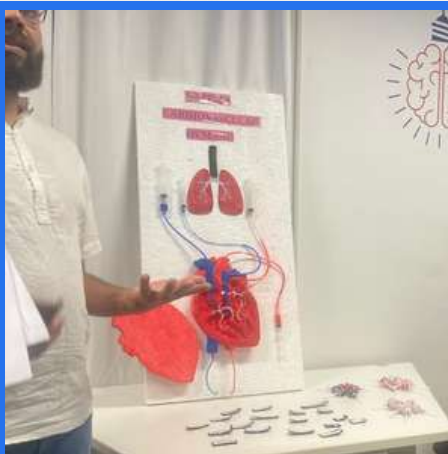
Habilidades manuais.

//Materiais

Papel, cola, tinta, canudos

//Descrição

O projeto consiste em promover ações educativas para a prevenção de doenças cardíacas.



//Alunos

Claudio Lento Dias;
Crystal Meireles
Nascimento Ganime;
Marcella de Souza
Couto; Thamara
Mendes Martins da
Silva Felisberto

//Objetivo

Demonstrar o funcionamento do sistema cardíaco.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

// Nome do projeto

Maquete do sistema muscular com destaque para a prevenção do pé diabético.

// Materiais

Papel, cola, tinta, massa e biscuit.

// Alunos

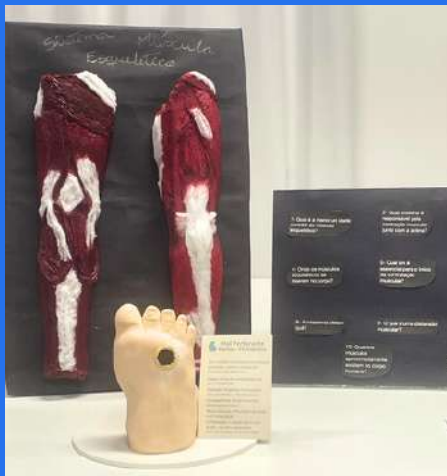
Luana da Costa Araujo;
Ana Carolina Meireles de Moura; Brunna C.R. Mello; Ingrid Azevedo.

// Descrição

Apresenta identificação de neuropatia.

// Desafios

O desafio foi desenvolver habilidades manuais.



// Objetivo

Demonstrar os cuidados com o sistema musculoesquelético na prevenção do pé diabético.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete do sistema musculoesquelético com destaque para os principais músculos na administração de medicação intramuscular.

//Descrição

Trata-se de uma maquete do sistema musculoesquelético com destaque para os principais músculos utilizados na administração de medicação intramuscular.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete e demonstrar os principais músculos para administração de medicação intramuscular.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Materiais

Papel, barbante, cola e tinta.

//Alunos

Ana Carolina Mendes Barbosa; Ana Clara Duval de Carvalho Teixeira; Ana Gabrielly Souza da Conceição; Julia da Costa Barbosa; Marina Barbosa de Menezes

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete sistema nervoso.

//Materiais

Papel, cola e tinta.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Alunos

Antonia Larisse Araujo de Lima; Kamila Tavares; Laura Camille Alves da Silva; Milenna Rodrigues; Rafaella Ribeiro; Rafaela de Oliveira Melo.

//Descrição

Apresenta as alterações de um tumor no sistema nervoso.

//Objetivo

Demonstrar funções do sistema nervoso.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete do sistema renal.

//Materiais

Papel, cola, tinta, massa, biscoit.

//Alunos

Antonia Eduarda Isaias Lima, Bia Moreira da Silva de Miranda dos Santos, George Conceição Adams, Leticia Vieira de Mattos, Layde Ingrid Dias Protázio, Marcella de Souza Couto, Marquiel Alves Rodrigues, Ryan Yago da Silva Santos, Suellen de Farias Teixeira e Victoria Carolina Santos da Cunha.

//Desafios

Habilidades manuais.



//Objetivo

Demonstrar cuidados com a saúde dos rins.

//Descrição

Apresentar a anatomia do sistema renal.

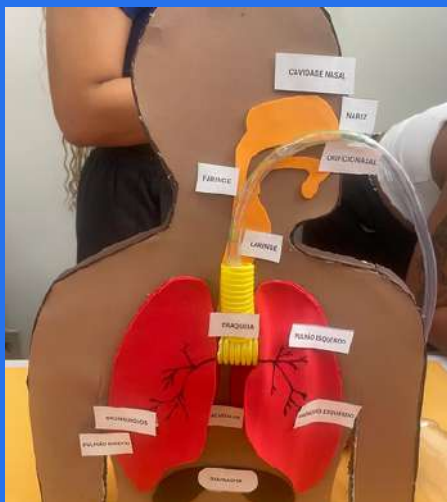
ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete do sistema respiratório.

//Materiais

Papel, tubo de borracha, sifão, cola, EVA e, balão de festa.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Alunos

Ana Clara Gonçalves;
Ana Clara Silva de
Abreu; Gabriela
Evangelista; Rafaella
Eboli Xavier; Vitoria
Borges.

//Descrição

A maquete consiste em simular o funcionamento do sistema respiratório.

//Objetivo

Demonstrar o funcionamento do sistema respiratório.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete do sistema respiratório.

//Materiais

Papel, balão , sifão e cola.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Alunos

Amanda Karen de Oliveira Silva, Gabriela Vieira Frota de Oliveira, Gerlanda Castro dos Santos, Isabella Pires da Silva Neves e Leticia dos Santos Silveira Fortunato.

//Descrição

Consiste em ilustrar o funcionamento do sistema respiratório.

//Objetivo

Demonstrar o funcionamento do sistema respiratório.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Maquete do sistema urinário com reprodução de urina

//Materiais

Papel, cola, tinta, seringas, canudos e potes descartáveis.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Alunos

Thaís da Silva Machado Gomes; Maria Eduarda Alves Braz Ferreira; Andressa Rodrigues; Martins Rayane Antunes

//Descrição

O projeto consiste em apresentar as diversas colorações de urina.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete do sistema urinário com reprodução de urina.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Modelagem em biscuit do sistema tegumentar

//Materiais

Modelagem em biscuit.

//Alunos

Andressa Vitória,
Brenda Nascimento,
Lorrany Vieira, Luísa
Aguiar, Mariana
Ferreira.

//Descrição

O projeto consiste em apresentar as alterações do tecido cutâneo para o cuidado de enfermagem.

//Desafios

O desafio foi desenvolver habilidades manuais.



//Objetivo

Desenvolver uma modelagem em formas do tecido cutâneo com as suas alterações

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Roleta do conhecimento do sistema cardiovascular

//Desafios

Desenvolver habilidades manuais

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete do sistema cardiovascular e uma roleta com perguntas e respostas.



//Materiais

Isopor, cola quente, cola de isopor, papel e tinta.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete do sistema cardiovascular e uma roleta com perguntas e respostas sobre o sistema cardiovascular.

//Alunos

Anna Clara da Silva Vieira; Anna Clara Lima Pimentel, Brenda Lino da Costa, Emanuelle Ferreira da Silva, Yasmin Vinagre dos Anjos.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Sistema Cardiovascular

//Descrição

O projeto consiste no desenvolvimento de uma maquete que explica o funcionamento do coração e de seus vasos sanguíneos. O recurso visa despertar o autoconhecimento nos alunos e promover a conscientização sobre a anatomia do sistema cardiovascular, sua importância para o organismo e a adoção de um estilo de vida saudável.

//Materiais

Isopor, EVA, massa de biscoito, cola quente, balão de festa, equipo de soro, água, corante e cartolina.

//Desafios

Os principais desafios deste projeto concentraram-se na necessidade de detalhar com clareza o funcionamento do coração e suas funções, além de propor metodologias para a identificação precisa de uma arritmia. Adicionalmente, o grupo enfrentou o desafio de sintetizar as formas de tratamento e estruturar os cuidados específicos de enfermagem direcionados ao paciente com arritmia.

//Objetivo

Levar conhecimento sobre o funcionamento do coração e suas patologias.

//Alunos

Marcos Vinicius Trindade Coutinho; Ana Caroline da Silva Dantas; Hayara Kelly Souza dos Santos; Geowanna da Silva e Silva; Mayra Priscilla Ribeiro da Silva.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">  
<style>  
  textbox {  
    width: 300px;  
    height: 150px;  
    padding: 15px;  
  }  
</style>  
</head>  
<body>  
</body>  
</html>
```



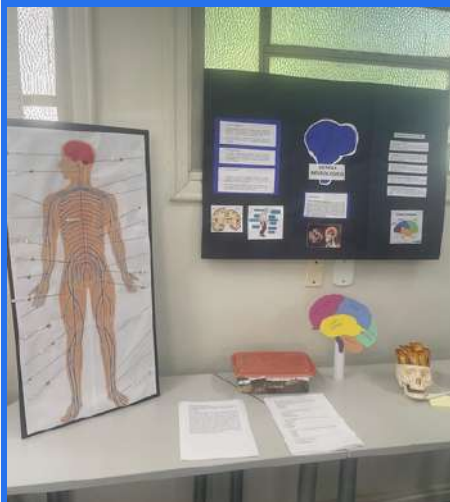
ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Sistema nervoso: o cérebro e seus mistérios

//Materiais

Papel, tinta, cola e hidrocolor.



//Desafios

Habilidades manuais.

//Alunos

Angélica Barbosa Marinho; Jhonatan de Souza Fernandes; Luis Claudio Oliveira da Silva; Natasha Lima Bertolino dos Santos.

//Objetivo

Desenvolver uma maquete que demonstre as áreas do cérebro e as suas respectivas funções.

//Descrição

A maquete consiste em demonstrar as áreas do cérebro e as suas respectivas funções.

ANATOMIA PARA PRÁTICA CLÍNICA EM ENFERMAGEM

//Nome do projeto

Sistema Urogenital

//Materiais

Isopor, borracha, tintas acrílicas, suco, cartolina e cola.

//Objetivo

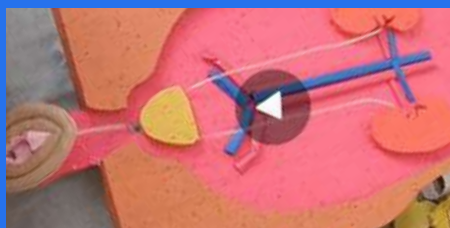
O projeto tem como objetivos explicar o funcionamento das estruturas anatômicas dos sistemas reprodutores masculino e feminino, além de conscientizar sobre a importância dos cuidados com o sistema urogenital na prevenção de infecções urinárias. Adicionalmente, o material busca ensinar, de maneira prática, a técnica de passagem do Cateterismo Vesical de Demora (CVD)

//Desafios

O maior desafio do projeto consistiu em reproduzir visualmente o fluxo do líquido: sua descida pelos ureteres durante o procedimento de CVD (Cateterismo Vesical de Demora) até a sua drenagem para a bolsa coletora.

//Alunos

Claudia Jesus Oliveira;
Milena Pereira dos Santos; Brenda Diniz



//Descrição

O projeto consiste em uma demonstração prática sobre a passagem de CVD através de um maquete em isopor.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Pulmões em risco: Os malefícios do uso do cigarro eletrônico.



//Desafios

O principal desafio foi levantar dados e evidências científicas que comprovassem os malefícios do uso do cigarro eletrônico, além de encontrar uma forma de exemplificá-los didaticamente por meio de uma maquete.

//Objetivos

Produzir uma cartilha de educação em saúde, conscientizando sobre os perigos do cigarro eletrônico e exemplificando-os por meio de uma maquete.

// Descrição

O projeto consiste em uma maquete comparativa entre um pulmão saudável e um pulmão tabagista, além da confecção de uma cartilha educativa.

// Alunos

Victor Novaes Siqueira

OUTROS PROJETOS - PIC UVA - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Sistema digestório

//Descrição

Uma maquete do sistema digestório

//Objetivos

Apresentar os cuidados de enfermagem direcionados a pacientes colostomizados.

//Materiais

Isopor, sondas, e materiais utilizados no dia a dia

//Aprendizado

Principal aprendizado foi a fixação com mais "facilidade" dos conceitos desenvolvido em aula

//Desafios

Raquel Araújo Pereira Teixeira; Beatriz Silvestre dos Santos



OUTROS PROJETOS - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Pressão em Dia: Vídeo Educativo para Redes Sociais sobre a Hipertensão Arterial

//Método

O roteiro foi desenvolvido com base em dados do Ministério da Saúde e da Organização Mundial da Saúde (OMS). A edição do vídeo foi realizada na plataforma CapCut, utilizando imagens livres de direitos autorais obtidas no Pixabay e no Pexels, enquanto as artes gráficas e os elementos visuais foram criados no Canva.

//Objetivos

Disseminar um vídeo educativo nas redes sociais, utilizando uma linguagem acessível para orientar sobre a prevenção da hipertensão arterial.

//Desafios

Adaptar informações técnicas de forma leve e atrativa para o público geral; sincronizar texto, imagem e trilha de forma dinâmica e trabalhar em equipe à distância.

OUTROS PROJETOS - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Descrição

O projeto consiste em um vídeo educativo produzido em formato Reels para redes sociais. Com linguagem acessível e abordagem leve, o material informa sobre os riscos da hipertensão arterial e orienta sobre formas de prevenção.

Dividido em cinco cenas curtas com animações, imagens e trilha sonora suave, o conteúdo foi criado para conscientizar a população de maneira atrativa e digital, em alusão ao Dia Nacional de Prevenção e Combate à Hipertensão Arterial.

//Alunos

Alice Paiva Silva, Ana Júlia Ribeiro Santos Arguello Leal, Gabrielle Menezes de Araújo, Gabrielle Priscila V. P. Ramos, Julya Fernandes Braga Pinto, Maria Clara B. Carneiro Baptista, Maria Julia Ferreira de Castro, Maria Leni M. V. P. Ramos, Renata Jaqueline Canterbury, Samara Santiago de Barcelos



CURSO: BIOLOGIA

BIOSSEGURANÇA E TÉCNICAS DE LABORATÓRIO

PROFA. UIARA GOMES CABRAL

OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA. MAÍRA MORAES PEREIRA

BIOSSEGURANÇA E TÉCNICAS DE LABORATÓRIO

//Nome do projeto

A Biossegurança e o Desenvolvimento de um Lavador de Pipetas Ecológico

//Materiais

Para o desenvolvimento do protótipo, foram utilizados dois recipientes plásticos de 250 mL, uma válvula dosadora, um tubo fino e carvão ativado vegetal. Os dois potes foram encaixados de modo que o principal armazena o carvão, a válvula e o tubo de sucção. Este sistema é responsável por liberar os jatos de água para a lavagem a partir do recipiente secundário, que atua no armazenamento do líquido.

//Desafios

O principal desafio concentrou-se no início da execução do projeto e na concepção de ideias para a montagem do protótipo de forma simples. Como maior aprendizado, destacou-se a relevância de levar a acessibilidade de materiais aos espaços laboratoriais de maneira prática e segura.

//Descrição

O projeto consiste em um lavador manual e ecológico de pipetas, desenvolvido para viabilizar a utilização de materiais simples e acessíveis na higienização desses instrumentos. O protótipo foi projetado para ser aplicado em ambientes laboratoriais com nível de biossegurança 1.

<p>

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">  
<style>
```

//Aluna

Carolina dos Santos
Nogueira Guimarães

//Objetivo

Desenvolver um protótipo ecológico e acessível de um lavador manual de pipetas.

```
5px rgb(0, 0, 0, 0.1);  
box-sizing: border-  
ity: Querial,  
: 13px;  
b2c30  
ceholder {  
F7F; /* Cor  
holder */
```



OUTROS PROJETOS - PIC UVA - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Vídeo aula sobre o grupo Ortonectida

//Materiais

O vídeo foi desenvolvido de forma independente, com captação de imagens em ambiente doméstico e edição realizada por meio do aplicativo CapCut.

//Desafios

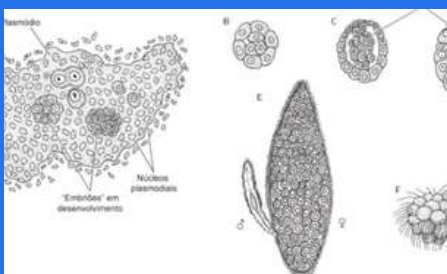
O principal desafio concentrou-se na escassez de literatura nacional sobre o tema, visto que o grupo é pouco debatido no cenário científico brasileiro. Como maior aprendizado, o projeto evidenciou a necessidade urgente de produzir e democratizar conteúdos dessa natureza em língua portuguesa, tornando-os de fácil acesso.

//Objetivos

Produzir vídeos de curta duração com linguagem acessível, voltados para o ensino de conceitos de saúde à comunidade externa.

//Descrição

O projeto consiste em um vídeo educativo que apresenta o grupo Ortonectida, desenvolvido com o objetivo de democratizar esse conhecimento científico e torná-lo acessível ao público leigo.



//Alunos

Oliver Matheos Ferreira
Duarte Nunes, Luís Felipe
Donato Corrêa

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Filo Rhombozoa

//Objetivos

Explorar, divulgar e valorizar o conhecimento sobre o filo Rhombozoa por meio da produção de um vídeo educativo, promovendo, assim, a reflexão sobre a diversidade da vida e estimulando o interesse pela zoologia de invertebrados pouco conhecidos.

//Alunos

Ana Beatriz Souza da Silveira; Ana Júlia Souza Teixeira; Estela dos Reis Souza Green; Giovanna Brasil Mendes Calasans

//Descrição

O projeto consiste na elaboração de um vídeo autoral que apresenta, de maneira didática e visual, as principais características do filo Rhombozoa, um grupo enigmático de animais microscópicos, parasitas exclusivos de cefalópodes. Apesar de sua simplicidade estrutural, os Rhombozoa despertam interesse científico por desafiarem classificações tradicionais dentro da zoologia, especialmente no que diz respeito à simetria, número de células e organização corporal.

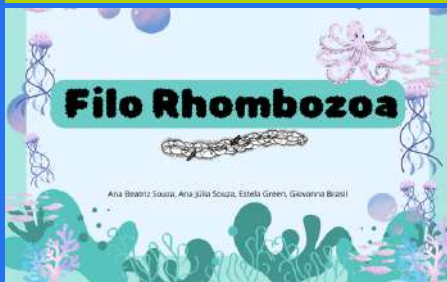
OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO - NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Materiais

A pesquisa do conteúdo foi realizada com base em livros de zoologia, artigos científicos e materiais complementares. O roteiro foi desenvolvido de forma colaborativa entre os integrantes do grupo, que também participaram da gravação. Para a edição, utilizou-se o software CapCut, além de imagens ilustrativas obtidas por inteligência artificial (IA) e bancos gratuitos. O processo metodológico adotou princípios de divulgação científica para a construção de um vídeo didático focado na clareza, estética e coerência.

//Desafios

O principal desafio enfrentado foi a escassez de materiais de fácil acesso sobre o filo Rhombozoa, o que exigiu uma busca aprofundada em literaturas especializadas. Paralelamente, houve a necessidade de transpor a linguagem científica para um formato compreensível e atraente ao público leigo, sem abdicar da precisão conceitual. Por fim, a edição audiovisual configurou-se como mais um obstáculo, dado que os membros do grupo possuíam diferentes níveis de experiência técnica com ferramentas de produção digital.



CURSO: ODONTOLOGIA

CLÍNICA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

PROFA. ALINE DOS SANTOS LETIERI

PROFA. ANDREA GRACIENE LOPES

RAMOS VALENTE

PROFA. CAROLINA DAROSS BRANDÃO

PROFA. TATIANA ARAÚJO DE LIMA

OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA. FLAVIA VIEGAS NAYLOR

CLÍNICA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

//Nome do projeto

Trilha do dente feliz

//Materiais

O tabuleiro foi confeccionado utilizando EVA, MDF e massa de biscuit, enquanto o dado foi produzido com feltro, espuma e velcro. Para completar os componentes do jogo, as cartas foram impressas e plastificadas, garantindo maior durabilidade ao material.

//Alunos

Andrew Victor Amaral
Vicente dos Santos;
Larissa Pinheiro Silva;
Letícia Ramos Morgado;
Alexandra Manuela
Patrício Resende;
Karolinni da Silva Ladeira;
Camille Morais Fortunato;
Pietra de Souza Nobre.

//Desafios

O principal desafio concentrou-se no planejamento de um projeto lúdico e interativo, estruturado de modo a promover o aprendizado infantil por meio do brincar.

//Objetivo

Promover a conscientização sobre a higiene bucal básica junto ao público infantil, utilizando metodologias lúdicas e interativas para facilitar a aprendizagem.

//Descrição

O projeto consiste em um jogo de tabuleiro, composto por um dado interativo e cartas didáticas, desenvolvido com o intuito de instruir as crianças a respeito dos cuidados com a saúde bucal e o bem-estar geral.

CLÍNICA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

//Nome do projeto

Missão Sorriso Saudável

//Descrição

A atividade consiste em um banner interativo estruturado sob a dinâmica do 'pode ou não pode'. O recurso utiliza uma base de EVA com velcro, na qual os alunos devem fixar imagens de alimentos e instrumentos de higiene bucal em resposta a fichas de perguntas específicas.

//Objetivo

Promover orientações sobre hábitos saudáveis.

//Desafios

Desenvolver um recurso educativo focado na conscientização sobre a escolha de hábitos saudáveis, aliado a uma ferramenta pedagógica prática e portátil que viabilize sua aplicação em diferentes cenários escolares.

//Materiais

Banner em lona, tripé em metal, placa EVA, cola, velcro e tesoura.



//Alunos

Ana Luíza Reina; Lais Veras Pereira; João Leonardo Prado Barrias; João Pedro Saraiva ; Maria Eduarda Ribeiro; Thainara Lorenzi Blatt; Thiago Diniz Theodoro.

CLÍNICA DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

//Nome do projeto

Twister da Saúde Bucal

//Alunos

Beatriz Nunes Mardine,
Lara Nascimento
Henriques, Leticia
Santos Soares de
Oliveira, Nathália Mota
Alves Mendes
Figueiredo, Paulo
Henrique dos Santos
Aniceto Pires, Pedro
Alexandre Freire Nunes
de Souza, Sérgio
Gonzalez Rodriguez
Mello, Vitoria do
Nascimento Oliveira
Seixas Studart

//Desafios

Os maiores desafios concentraram-se na transposição didática do conteúdo para o público infantil e na confecção artesanal dos componentes do jogo.

//Objetivo

O objetivo do projeto é desenvolver uma atividade lúdica e educativa direcionada ao público infantil, voltada à promoção da saúde bucal e à prevenção da cárie dentária. Para tanto, adaptou-se a dinâmica do jogo Twister como um recurso pedagógico ativo, corporal e de fácil acesso.

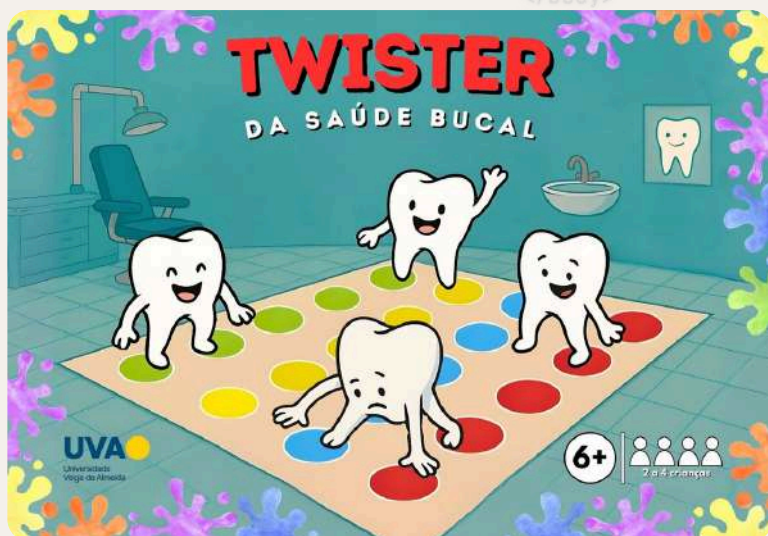


//Materiais

A confecção do jogo envolveu o uso de materiais acessíveis como papelão, EVA, cartolina, colas e fitas adesivas para a estrutura, além de elementos impressos. Para garantir a interatividade dos componentes, integraram-se ímãs e um fidget spinner à dinâmica. Toda a montagem e acabamento foram realizados manualmente pelos integrantes do grupo

//Descrição

O projeto consiste na criação de uma atividade lúdica e educativa voltada para o público infantil, com o objetivo de ensinar e reforçar conhecimentos sobre higiene bucal e prevenção da cárie. Inspirada no tradicional jogo Twister, a proposta adapta a dinâmica corporal para um contexto estritamente pedagógico e interativo





“ Durante a brincadeira, as crianças giram uma roleta que indica a movimentação no tapete colorido. Em seguida, respondem a perguntas sobre saúde bucal, como escovação, uso do fio dental, alimentação e visitas ao dentista. As respostas corretas permitem que avancem no jogo e acumulem estrelas para seus personagens. A primeira criança a conquistar cinco estrelas vence, mas todos os participantes recebem uma medalha de participação, promovendo o aprendizado de forma divertida, inclusiva e motivadora. O jogo foi inteiramente produzido com materiais acessíveis e reaproveitados, incluindo tapete, personagens, roleta, quadro de pontuação e manual, todos personalizados com o tema da saúde bucal infantil. ”

JOGOS, COMUNICACAO E MKT

//Nome do projeto

Missão sorriso brilhante

//Alunos

Gabriel Souza de Almeida; Ana Beatriz Suarez Malheiro; Breno Silva Correia; Maria Eduarda Ferreira Gonçalves; Geovana Peçanha Machado; Isabella Silva Evangelista; Luana Warwar

//Materiais

Pra o desenvolvimento do jogo foram usados, Eva, cola, cones de plástico, papel, plástico.

//Descrição

O projeto consiste em um jogo de tabuleiro sobre educação bucal estruturado sob a forma de um tapete, onde as crianças podem jogar.

//Objetivo

Criar uma consciência de cuidados com a saúde bucal nas crianças

//Desafios

O principal desafio foi conseguir passar as dimensões de um jogo de tabuleiro para o tamanho de um tapete mantendo as características.

JOGOS, COMUNICACAO E MKT

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
    #004b78;  
}
```



OUTROS PROJETOS MAKER - PROJETO DE EXTENSÃO- NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Kahoot

//Alunos

Fabio Lima da Silva,
Fernanda Nogueira dos
santos, Guilherme
Amorim Nieveski Maia,
João Pedro Bicca
Taffarel, Letícia Pereira
do Nascimento

//Objetivo

Promover a educação em saúde bucal para crianças, com foco na prevenção da cárie dentária, por meio de uma atividade lúdica e interativa utilizando o Kahoot, visando estimular o aprendizado de forma divertida e engajadora.

//Método

O projeto foi desenvolvido em etapas. Primeiro, fizemos um planejamento do conteúdo, focando em informações simples e importantes sobre a cárie dentária, como o que é, como se forma, formas de prevenção e cuidados com a escovação e alimentação.

Em seguida, criamos um quiz interativo no aplicativo Kahoot, com perguntas fáceis e ilustrativas, adaptadas à faixa etária das crianças.

OUTROS PROJETOS MAKER- PROJETO DE EXTENSÃO- NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Descrição

O projeto consiste em uma ação educativa de extensão universitária voltada para crianças, com o objetivo de conscientizar sobre a prevenção da cárie dentária. Utilizamos uma abordagem lúdica e interativa por meio do jogo de perguntas e respostas Kahoot!, no qual as crianças aprendem, se divertem e ainda concorrem a prêmios simbólicos. A proposta é tornar o aprendizado leve, acessível e eficaz, estimulando desde cedo a importância dos cuidados com a saúde bucal.

//Desafios

Enfrentamos alguns desafios, como a elaboração de perguntas que fossem adequadas ao nível de compreensão das crianças, utilizando um vocabulário simples, imagens ilustrativas e alternativas que estimulassem a atenção e o raciocínio. Outro ponto foi manter o engajamento das crianças durante toda a atividade, já que essa faixa etária exige abordagens mais dinâmicas e visuais. Em alguns momentos, foi necessário lidar com limitações técnicas.



Combate contra a cárie:



Qual importância do fio dental?

Como sabemos se estamos com cárie?

OUTROS PROJETOS MAKER- PROJETO DE EXTENSÃO- NÃO VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Trilha da saúde bucal

//Alunos

Luanderson Ferreira
Diogo Mendes; Elaine
Naizer Carvalho; Karine
da Costa Ribeiro;
Aryanne José Jayme
do Carmo; Leonardo de
Oliveira Ribeiro Santos

//Método

Foram utilizados folhas a4, papel colorido, dados, peças, cola, tesoura e canetas. As perguntas foram elaboradas com base em conceitos de odontologia preventiva. O conteúdo foi impresso e o tabuleiro foi montado manualmente pelos integrantes do grupo.

//Objetivo

Criar um jogo educativo de tabuleiro para conscientizar sobre a saúde bucal e prevenção da cárie de forma lúdica.

//Descrição

O projeto consiste em um jogo de tabuleiro chamado "Trilha da Saúde Bucal .Contra a Cárie", desenvolvido para crianças a partir de 8 anos. O jogo possui casas temáticas e cartas de perguntas com o objetivo de ensinar sobre higiene oral de forma interativa e divertida, incentivando a escovação correta, o uso do fio dental e visitas ao dentista.

CURSO: DESIGN GRÁFICO

COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS INCLUSIVAS

CRIATIVIDADE, INOVAÇÃO E EXPERIÊNCIA

ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA. ANA PAULA ZARUR

COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS INCLUSIVAS

//Nome do projeto

Cardápio para todos

//Materiais

O design do protótipo foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 fotográfico com tinta colorida, acabamento em tecido e digitado manualmente na máquina de transcrição de Braille.

//Objetivo

Desenvolver um protótipo de cardápio com acessibilidade.

//Descrição

O projeto consiste em um modelo de cardápio composto por cinco páginas desdobráveis, estruturadas de forma a garantir um manuseio prático e intuitivo.

//Desafios

O principal desafio foi a seleção das imagens mais adequadas para o público-alvo.



//Alunos

Andressa Vitória,
Brenda Nascimento,
Lorrany Vieira, Luísa
Aguiar, Mariana
Ferreira.

CRIATIVIDADE, INOVAÇÃO E EXPERIÊNCIA

//Nome do projeto

Livro infantil “A Nova Camisa 10”

//Desafios

O maior desafio foi diagramar e ilustrar de forma que se tornasse compreensível para esse público.

//Aluna

Maria Clara Nantet Matsui

//Descrição

O projeto consiste na criação e diagramação de um livro infantil ilustrado para um público infantil de 6 a 12 anos.

//Materiais

O projeto gráfico do livro foi estruturado para ser impresso com capa em papel cartão 300g e miolo em papel offset 180g. Essa especificação técnica foi adotada para conferir maior resistência e durabilidade ao material, garantindo a qualidade durante o manuseio pelo público infantil.



//Objetivo

Ilustrar de forma lúdica e criativa a importância do esporte para a saúde e entretenimento na infância.

OUTROS PROJETOS MAKER- NÃO É VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Livro Infantil: Dante e o Mundo Além da Tela

//Descrição

O projeto consiste no desenvolvimento de um livro infantil de temática fantasiosa, planejado no formato 16x23 cm com 24 páginas enriquecidas por textos e ilustrações. Ao final da obra, foi integrada uma página interativa em branco, projetada especificamente para estimular a expressão criativa e a fixação dos conteúdos por meio do desenho das próprias crianças.



//OBJETIVOS

O objetivo do projeto é desenvolver um livro ilustrado com temática voltada à fantasia, cuja narrativa seja conduzida por uma protagonista mirim. A obra tem o intuito de promover o estímulo à leitura entre as crianças, contribuindo para o desenvolvimento do hábito leitor desde os primeiros anos de formação e explorando os recursos visuais e narrativos do design gráfico como elementos de mediação lúdico-educativa.

//Alunos

Daphinr Ferreira de Souza; Mariana Oliveira Kimura

```
<body><h1>
```

OUTROS PROJETOS MAKER- NÃO É VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

```
</h1>
```

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
  #004b78;  
}
```

//Materiais

O projeto utilizou a abordagem do Design Thinking, que aplica elementos do design para desenvolver soluções criativas, funcionais e centradas no usuário. O processo foi estruturado em cinco etapas: empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. Para a confecção das páginas, foram utilizadas folhas no formato A3, lápis de cor e aquarela. Posteriormente, as ilustrações foram digitalizadas e tratadas no software Adobe Photoshop, enquanto a diagramação final do material foi executada no Adobe InDesign.

//Desafios

O principal desafio concentrou-se na diagramação das informações e na seleção das imagens mais adequadas para o público-alvo. Por outro lado, o maior aprendizado consolidado durante o desenvolvimento deste projeto foi compreender, na prática, como o design gráfico transcende a estética, atuando como um poderoso agente de impacto social e educacional.

CURSO: DESIGN DE MODA

DESIGN DE SUPERFÍCIE

PROFA. LUCILIA TRISTÃO RAMOS

DESIGN DE SUPERFÍCIE

//Nome do projeto

Donzela-de-Rocas

//Desafios

O principal desafio residiu em conferir estrutura e alcançar o efeito de barbatana na gola dupla com pregas. Em contrapartida, o maior aprendizado consolidado foi a importância de jamais negligenciar o tempo necessário para a execução de um acabamento primoroso e adequado.

//Objetivo

Trazer visibilidade ao público com daltonismo tritanopia.

//Materiais

O design de superfície foi desenvolvido em quatro metros de algodão cru, utilizando tinta para tecido e a técnica de tingimento com Aquarela Silk. Toda a marcação dos plissados, das pregas da gola e do formato da aplicação estruturada na lateral foi realizada manualmente, enquanto a união das peças foi executada em maquinário de costura. O acabamento incluiu limpeza, pesponto e processos de passadoria, além de o vestido ser totalmente forrado e contar com um zíper plástico de 30 cm na lateral.

//Aluna

Grazielly Oliveira Rafael

//Descrição

A proposta consiste no desenvolvimento de um vestido com efeito de ilusão de ótica, concebido por meio de técnicas de plissado e pinturas policromáticas em tons de verde-musgo, azul-escuro e amarelo aplicadas estrategicamente em cada face das dobras. O modelo integra uma aplicação lateral estruturada com entretela e uma gola pregueada que repete o padrão de cores alternadas. O objetivo central do design é lançar luz sobre a tritanopia (daltonismo para azul e amarelo), valendo-se da morfologia e coloração do peixe Donzela-de-Rocas como ponto de partida para essa representação artística e inclusiva.



DESIGN DE SUPERFÍCIE

//Nome do projeto

Oxum e a força da mulher

//Aluna

Yasmin Antunes Monteiro
Bello Perdomo

//Descrição

O vestido inspirado em Oxum foi desenvolvido sob a égide da COP 30, convergindo moda, sustentabilidade e valorização cultural. A proposta central reside em conceber uma peça que reverencie Oxum divindade das águas doces, da fertilidade e da prosperidade, entrelaçando sua força ancestral aos preceitos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5 (ODS 5) da ONU, voltado à Igualdade de Gênero."

//Desafios

Pautado pelas diretrizes socioambientais da COP 30, o desenvolvimento do vestido em homenagem a Oxum estabelece um diálogo profícuo entre eco-design, ativismo ecológico e patrimônio cultural. A criação evoca os atributos da divindade das águas doces símbolo de fertilidade, beleza e altivez feminina, tensionando e fortalecendo as metas da ODS 5 (Igualdade de Gênero) por meio de uma moda com propósito e identidade.

//Objetivo

A peça transita entre a ancestralidade africana e os desafios contemporâneos, traduzindo na vestimenta a luta cotidiana da mulher pela sobrevivência e por seu espaço na sociedade.

Durante o desenvolvimento do projeto do vestido de Oxum, alguns dos principais desafios que você enfrentou foram:

- Traduzir visualmente os símbolos e significados ligados a Oxum de forma respeitosa e autêntica, sem cair em estereótipos;
- Conciliar estética e sustentabilidade, buscando materiais que fossem ao mesmo tempo bonitos, fluidos e com menor impacto ambiental;
- Garantir que o vestido dialogasse com o público-alvo, mulheres de 20 a 40 anos de classe média baixa que cultuam religiões de matriz africana, pensando em acessibilidade, representatividade e usabilidade da peça.



//Desafios e Aprendizados

Como aprendizado, o projeto trouxe:

- Um olhar mais atento para a importância da moda como ferramenta de comunicação cultural e social;
- Mais consciência sobre as escolhas de materiais, técnicas e processos que respeitam o meio ambiente e valorizam a ancestralidade;
- Entendimento de que design de moda não é só estética, mas também envolve pesquisa, respeito cultural, responsabilidade social e ambiental.

“

O vestido carrega elementos inspirados nos símbolos de Oxum, como o dourado, tons de amarelo e tecidos fluidos que remetem à água. Ele também busca valorizar mulheres de religiões de matriz africana, trazendo representatividade e consciência ambiental por meio do uso de materiais sustentáveis e de técnicas que minimizam impactos, como reaproveitamento de tecidos ou tingimentos naturais.

Além da estética, o projeto reflete um aprendizado sobre ancestralidade, respeito às religiões afro-brasileiras, consumo consciente e o papel da moda como ferramenta social e ambiental.

”

DESIGN DE SUPERFÍCIE

//Nome do projeto

Raízes Ancestrais

//Descrição

O projeto Raízes Ancestrais consiste no desenvolvimento de uma coleção cápsula de moda autoral inspirada na simbologia da orixá Nanã. Concebida como parte das produções da disciplina de Design de Superfície, a proposta prioriza o uso exclusivo de algodão cru, valorizando práticas sustentáveis e técnicas artesanais. A coleção é composta por quatro vestidos de modelagem fluida,

que integram simbologias visuais alusivas à terra, ao barro, às águas paradas e às raízes da ancestralidade feminina.

//Aluna

Milena dos Santos
Pinheiro

//Objetivo

O projeto Raízes Ancestrais teve como objetivo central a criação de uma coleção cápsula que convergisse moda, ancestralidade e sustentabilidade, tendo como eixo norteador a simbologia da orixá Nanã.

//Materiais e métodos

O projeto Raízes Ancestrais foi desenvolvido com base na proposta de criar uma coleção cápsula usando exclusivamente algodão cru, unindo sustentabilidade, ancestralidade e design de superfície. Inspirada na orixá Nanã, a coleção foi construída a partir de pesquisas simbólicas e o uso de técnicas artesanais. O processo envolveu tingimento manual em degradê e tie-dye, produção de miçangas e pingentes de argila pintados à mão com símbolos sagrados, além da costura das peças com modelagens fluidas e bordados que remetem às raízes. Foram utilizados corantes têxteis, fixadores, verniz, pedras de ametista e aviamentos naturais como botões de madeira. Cada etapa foi feita manualmente, valorizando o tempo do fazer e promovendo uma moda mais consciente e conectada às origens.



Durante o desenvolvimento do projeto Raízes Ancestrais, os principais aprendizados envolveram o aprofundamento na simbologia afro-brasileira, o respeito aos processos manuais e a valorização do tempo natural das coisas. Foi um exercício de olhar para a moda de forma mais consciente, entendendo que cada etapa do tingimento ao acabamento pode carregar significado e intenção. Aprendi também a importância de

experimental, testar e ajustar, especialmente nos tingimentos manuais e na criação das miçangas de argila, que exigiram paciência, precisão e repetição até atingir o resultado esperado.

Entre os maiores desafios estiveram o controle da coloração nos processos de tingimento, o desenvolvimento dos pingentes com acabamento de qualidade e a adaptação da modelagem aos materiais naturais sem perder a fluidez desejada. Trabalhar com materiais crus e técnicas artesanais exigiu atenção redobrada e cuidado em cada detalhe. No fim, foi um processo que uniu técnica, afeto e simbologia e que fortaleceu meu olhar como designer para projetos com propósito. ”



CURSOS: ARQUITETURA E URBANISMO
DESIGN DE MODA
DESIGN DE INTERIORES
DESIGN GRÁFICO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

PROFA. ANA PAULA ZARUR

PROFA. FERNANDA LETÍCIA VUONO

ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Escova Acessível:
Inovação para
Autonomia e Inclusão

//Materiais

Na etapa de prototipagem, utilizou-se massa de modelar à base de EVA nas cores azul e branca para a conformação do cabo, enquanto a alça foi estruturada com elástico têxtil equipado com regulador de ajuste.

//Desafios

O principal desafio foi a confecção do protótipo. O principal aprendizado foi a importância da acessibilidade no cotidiano de pessoas com deficiências.

//Alunos

Ana Clara Barbosa Araújo;
Isabella Francine
Gambarra de Carvalho;
Julia Angela Porto; Tayane
Coelho Gomes de Souza

//Descrição

O projeto apresenta o desenvolvimento de um protótipo de escova de dentes voltado a indivíduos com limitações motoras, visando proporcionar maior autonomia, praticidade e acessibilidade na execução da higiene bucal.

//Objetivo

Criar um protótipo de escova de dente para pessoas com dificuldades motoras.



ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Estúdio Ergonomicamente Projetado para Usuários com TDAH

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete de 40cm x 30cm, na escala 1:20, como protótipo para um estúdio residencial projetado para pessoas com TDAH, com base em estudos de neuroergonomia.

//Materiais

Para a confecção da maquete, foram utilizados materiais como papel-pluma, PVC expandido, tintas e colas, lâminas de maneira, entre outros.

//Objetivo

Produzir uma maquete representativa de um estúdio ergonomicamente planejado para usuários com TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade).



//Alunos

Christiane Vincenzi
Moreira Barbosa; Ingrid
Christine Martins Freire;
Flávio Julio Magão
Rosa; Thiago Ferreira
dos Reis Freire

“

O principal desafio foi incluir todos os elementos considerados importantes no projeto, por se tratar de um apartamento compacto. O principal aprendizado foi entender como é possível construir um ambiente mais inclusivo, considerando os desafios das pessoas neurodivergentes.

”

ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Intervenção acessível do Laboratório 701 do Bloco B



//Objetivo

Apresentar uma proposta de intervenção acessível para o Laboratório 701 do Bloco B trazendo assim equidade ao uso do espaço.

//Alunos

Alice Tischer; Carolina Sodr , Dayanne Rocha, Fabio Eduedo; Izadora Peres; Rodrigo Dutra

//Descri o

O projeto consiste em uma proposta de interven o acess vel do Laborat rio 701 do Bloco B para promover equidade do espa o, seguindo as diretrizes da NBR 9050 e usando como refer ncia os crit rios de ergonomia de Ernest Neufert.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
<meta charset="UTF-8">
```

//Materiais

Foram feitas capturas da sala atualmente e busca na internet de mobiliário para substituição. A mesa de corte, especificamente, foi projetada de acordo com comandos aplicados em inteligência artificial. A análise teórica do espaço considerou a NBR 9050 e alguns conceitos de Ernest Neufert.

//Desafios

O principal desafio foi entender o espaço em si e seus usos, uma vez que o curso de moda é um ambiente plural. O aprendizado geral foi a reflexão acerca da acessibilidade e sua importância para um mundo com mais equidade.

Projeto de adequação (planta baixa)



ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Mesa ergonômica para
torno elétrico

//Alunos

Luana dias Martins
paixão, Rayane
Pinheiro Damasceno
Silva, Giovana Faria da
Silva Ribeiro, Maria
Carolina Santos
Carvalho, Maria Clara
Oliveira Diniz

//Materiais

Para o
desenvolvimento do
projeto foram utilizados
papelão, régua, estilete,
cola quente e fita

adesiva, além de pinos
e palitos de madeira
para simular os
encaixes. E tinta para
acabamento A
pesquisa de mercado
foi feita via Google
Forms com 16
ceramistas e
complementada por
interações em grupos
de WhatsApp. A
proposta foi ajustada
com base nos
feedbacks recebidos. A
modelagem inicial foi
feita em croquis
manuais e aprimorada
com base nos testes
feitos com o protótipo
físico.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Descrição

O projeto consiste na criação de uma mesa em tamanho real com estrutura inclinada, prateleira traseira removível e pés com altura ajustável, pensada para facilitar o uso do torno elétrico em pequenos ateliês. A proposta foi desenvolvida a partir de entrevistas, questionários e testes com ceramistas reais, com foco em ergonomia, praticidade e adaptação ao espaço de trabalho. O protótipo foi construído em papelão, simulando todos os componentes e funcionalidades da versão final.

//Desafios

O principal desafio foi equilibrar as necessidades ergonômicas com a limitação de espaço físico que muitas ceramistas enfrentam. Também foi desafiador desenvolver um sistema de altura regulável simples e acessível. O principal aprendizado foi a importância de ouvir o público-alvo em todas as etapas do projeto e adaptar a proposta de forma colaborativa, garantindo uma solução realmente útil e viável.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Objetivo

Desenvolver uma mesa ergonômica e funcional para ceramistas que utilizam torno elétrico, considerando a rotina de trabalho em ateliês domiciliares e coletivos.

```
5px rgba(0, 0, 0, 0.1);  
box-sizing: border;
```



ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Prancha Ergonômica
para Crianças
Cadeirantes



//Objetivo

Desenvolver uma prancha acoplável que facilite o acesso de cadeirantes a mesas comuns, promovendo inclusão, praticidade e ergonomia no uso diário.

//Alunos

Andrea Giorgi Rollin
Pinheiro, Giovanna
Portela Lourenço, Luna
Rosa Campello Calainho,
Gabrielle Alves Pereira da
Silva, Thiago De Oliveira
Santos

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo de prancha acoplável a cadeiras de rodas, com estrutura leve e resistente, que permite ao cadeirante utilizar mesas comuns com mais conforto, segurança e autonomia, respeitando critérios de ergonomia e inclusão.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Materiais

Baseado no Design Thinking, o projeto envolveu prototipagem em escala real simulando a versão final em MDF. A mesa inclui plano inclinado ajustável, estofado, organizadores e suportes para dispositivos, fixados por velcro e ímãs. A modelagem 3D foi realizada no SketchUp e a apresentação visual no Canva.

//Desafios

Os aprendizados centrais destacaram a importância de ouvir crianças cadeirantes para criar uma solução inclusiva que promova autonomia. Já os desafios envolveram a adequação ergonômica para diferentes biotipos, o equilíbrio entre funcionalidade e estética infantil, e a definição de mecanismos de fixação seguros e práticos para o uso escolar.

ERGONOMIA E DESENHO UNIVERSAL

//Nome do projeto

Revitalização do quarto de uma pessoa com deficiência

//Objetivo

Criar um novo design do quarto de um homem com deficiência motora, que utiliza cadeira de rodas, com o objetivo de tornar o ambiente mais acessível para satisfazer com as suas necessidades.

//Alunos

Daniele de Jesus;
Emanuele de Oliveira Silva;
Gabriela de Albuquerque Scarlato Lowsby; Kelly Nunes da Silva; Kesia Cristina Ribeiro Dias; Luíza Monteiro Couto de Macedo.

//Descrição

O projeto consiste em uma análise do problema do usuário e da criação de um projeto de solução, criando um modelo 3D e uma maquete do novo quarto.



//Materiais

A apresentação foi desenvolvida na plataforma Canva. O modelo 3D foi feito pelo Roomtodo, um planejador de ambientes online e gratuito. E para a criação da maquete foram utilizadas caixas de papelão, papel pluma, cola quente e caneta permanente, além de muitos materiais recicláveis, como tampas, canudos e palitos de picolé.

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi conseguir criar um design que fosse acessível e se encaixasse na estrutura original do quarto. O principal aprendizado foi a necessidade de buscar respostas para os problemas baseadas em soluções reais e práticas, já exploradas por terceiros, para garantir que esse tipo de design possa ser adaptado com sucesso.

CURSO: FISIOTERAPIA

FISIOTERAPIA, MOVIMENTO E QUALIDADE DE VIDA

PROF. ANDRÉ LUIZ TRINDADE DOS SANTOS

OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA .DAIANE LAZZERI DE MEDEIROS

FISIOTERAPIA, MOVIMENTO E QUALIDADE DE VIDA

//Nome do projeto

FisioMaker: Estação de Criação de Órteses de Baixo Custo com Foco em Tecnologia Assistiva

//Aluna

Maria Candida Emmel Coelho

//Descrição

O projeto consiste em uma sala compacta e acessível, equipada para a criação e teste de órteses personalizadas para membros superiores e inferiores. O espaço é dividido em estações funcionais: escaneamento (ou medição manual), modelagem e confecção,

zona de ajuste, e área de teste funcional com elementos simples de reabilitação. O objetivo é promover autonomia e acessibilidade através da produção local de dispositivos assistivos. Durante a feira, será demonstrada a aplicação real de uma órtese funcional simples no corpo de um voluntário.

//Objetivo

Projetar uma estação maker arquitetônica voltada à produção de órteses personalizadas e acessíveis, utilizando materiais de baixo custo e tecnologias simples.

//Materiais

A planta no SketchUp segue normas de acessibilidade. Uma órtese artesanal exemplifica o foco do espaço em práticas maker, visando autonomia funcional e inovação assistiva em saúde.

//Desafios

O desafio foi alinhar arquitetura e fisioterapia com acessibilidade. O aprendizado central foi perceber o impacto de espaços organizados na promoção de saúde, autonomia e inclusão social.



Estação Maker para Confeção de Órteses de Baixo Custo

OUTROS PROJETOS MAKER - NÃO ESTÁ VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

//Nome do projeto

Flyer sobre
Desenvolvimento motor

//Aluna

Natália Aparecida Gomes
Meira; Ana Letícia da Silva
Costa

//Desafios

O maior desafio concentrou-se no planejamento de cada etapa do projeto e na curadoria das informações. Buscou-se transpor conceitos complexos para uma linguagem acessível e direta, garantindo que o conteúdo fosse plenamente compreendido pelos responsáveis e pelo público atendido.

//Método

O design dos Flyer foram desenvolvidos na plataforma Canva, a versão física foi impressa em papel A4 couche com tinta colorida. As folhas foram dobradas para abrir do meio para fora.

//Descrição

O projeto consiste na criação de um flyer informativo, concebido para orientar pais e cuidadores sobre o desenvolvimento infantil em cada fase. O material detalha os marcos de aprendizagem característicos de cada período, oferecendo sugestões práticas e estratégias de estímulo para favorecer o crescimento saudável do bebê.

//Objetivo

Criar um flyer falando um pouco sobre o desenvolvimento dos bebês de 0 a 1 ano e como estimular esse desenvolvimento.

OUTROS PROJETOS MAKER - NÃO ESTÁ VINCULADO A NENHUMA DISCIPLINA

DESENVOLVIMENTO MOTOR

Tudo que você precisa saber sobre seu bebê de 0 aos 12 meses!

E como podem estimular também!



Desenvolvimento dos bebês em cada fase!

@PROJETOSBEBEEMFOCO

ANA LETÍCIA DA SILVA
LARISSA COSTA
NATÁLIA GOMES

UVA

DESENVOLVIMENTO MOTOR

Imagine como seu bebê está crescendo!



1/2

BEBÊS DE 0 A 6 MESES

Quando colocado de barriga para baixo, minha cabeça sempre ficará virada para um lado, mas sou capaz de elevá-la um pouco e virar para o outro lado.

1º Ensurro em preto e branco. E com meus olhinhos reconheço os ambientes em que sou levado, assim explorando.

2º Levo minhas mãozinhas até a boca e já tento segurar objetos.

3º Faço força com a cabeça quando sou colocado de barriga para baixo. E mantenho minha cabeça mais firme.

4º Rolo de barriga para cima e para baixo. Já exploro os objetos e minha boca.

5º Tento sem apoio. Levo com as duas mãos brinquedos até a boca e já consigo a me arrastar para me locomover.

COMO ESTIMULAR SEU BEBÊ?

1 a 3 meses

Fale com o bebê olhando nos olhos. Mostre objetos como figuras e brinquedos de som, e assim fazer Tummy Time (barriga para baixo). Faça carinho pelo corpo diminuindo sensibilidade.

4 a 6 meses

Use brinquedos de som para incentivar o rolê. Sente o bebê com apoio. Ofereça objetos com tamanhos e formas diferentes.

7 a 9 meses

Ofereça os brinquedos com distância para ele se locomover e assim engatinhar. Cante e bata palmas, brinquedos de encaixe. Estimule a ficar de pé, se segurando em móveis.

10 a 12 meses

Estimule a andar de um lado para o outro apoiado no sofá. Use brinquedos de rodinhas para empurrar. De sua mão como apoio para andar e siga incentivos a explorar os ambientes em que pode andar.

BEBÊS DE 7 A 12 MESES

6º Já consigo trocar objetos de uma mão para outra. Fico em 4 apoios e tento engatinhar.

7º Talvez eu já esteja engatinhando ou não. Me puxo para cima, segurando em lugares de fácil apoio.

8º Já fico de pé com ajuda e pego brinquedos no chão.

9º Anjo de lenhinho apoiando no sofá. Se tiver andador de rodinha, me seguro e consigo me empurrar para andar.

10º Dou alguns passos, se tiver móveis próximos, me apoio em um dos outros.

11º Meu equilíbrio está melhorando e me dando liberdade de arriscar melhor.

12º Já ando ou talvez não. E já sinto mais confiança em andar se segurando nos objetos.

2/2

CURSO: MEDICINA VETERINÁRIA

FORRAGICULTURA E PASTAGEM

PROFA. ANA PAULA PESSIM DE OLIVEIRA
PROFA. FLÁVIA TARGA MARTINS

FORRAGICULTURA E PASTAGEM

//Nome do projeto

Dicas de forrageiras e manejo de pastagem para equinos e aves

//Materiais

A diagramação e o projeto gráfico do e-book foram desenvolvidos integralmente por meio da plataforma Canva, explorando suas ferramentas de edição para a composição visual da obra.

//Alunos

Juan Guilherme da silva;
João Paulo da Silva
Cattermol; Helena
Carolinne Cardoso
Berquó; Anna Beatriz
Vieira Mendes.

//Objetivo

Propagar conhecimento para criar um meio ambiente mais sustentável.

DICAS DE FORRAGEIRAS E MANEJO DE PASTAGEM PARA EQUINOS E AVES



//Desafios

O principal desafio residiu na busca por fontes oficiais e fidedignas para o embasamento teórico e a construção do conteúdo do e-book.

//Descrição

O projeto consiste na elaboração de um e-book interativo voltado à disseminação de conhecimentos sobre práticas agrícolas sustentáveis, oferecendo orientações técnicas sobre o cultivo de forrageiras e o manejo de pastagens direcionado à equinocultura e à avicultura.

FORRAGICULTURA E PASTAGEM

//Nome do projeto

Inimigo camuflado:
intoxicação pela planta
capitão da sala

//Materiais

Banner, tablet, espécime,
papel, doce e quiz digital.



//Desafios

O desafio foi planejar a interatividade do trabalho.

//Alunos

Maria Eduarda de S. Silva,
Maria Eduarda de A. Gomes,
Isadora Estopa de Carvalho,
Evelyn Maestrini dos S. Barbosa,
Antônio B. Fonseca,
Letícia B. da Silva Gonçalves,
Luísa Molina do Canto Pereira

//Descrição

Banner sobre a toxicidade da Capitão da Sala, com quiz interativo online que premia a participação com doces.

//Objetivo

Criar um jogo para promover a educação sobre plantas tóxicas se ingeridas por animais de grande porte.

FORRAGICULTURA E PASTAGEM

//Nome do projeto

Maquete de pastejo e pastagem



//Materiais

A maquete foi feita com gramas sintéticas, palito de picolé, miniatura de tratores, miniatura de bonecos, isopor, Miniatura de animais em plástico e argila.

//Descrição

O projeto consiste em 2 maquetes de 100 cm X 0,50 cm mostrando as informações de forma clara e objetiva.

//Desafios

O principal desafio foi construir uma maquete com bastante informação e de fácil entendimento do que foi apresentado.

//Objetivo

Apresentar uma maquete que mostre qual é a importância do bom manejo do pastejo e das pastagens.

//Alunos

Marcelo Augusto
Cassaño Mousinho,
Jeanini Joanes
Siqueira, Denize Corvan
Pereira Dias Rapozo e
Paula Pinheiro Leite.



**CURSO: JORNALISMO,
PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

**TECNOLOGIAS EXPONENCIAIS DA
COMUNICAÇÃO**

PRODUÇÃO EM RÁDIO, TV E CINEMA

PROF. THIAGO THIELMANN DE ARAÚJO
PROFA. ALINE CARVALHO

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

A produção musical através da tecnologia

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática de música para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Desafios

A construção e a curadoria do conteúdo da cartilha configuraram os principais desafios do projeto, exigindo uma organização minuciosa das informações. Em contrapartida, a experiência proporcionou um aprendizado valioso: o despertar de um profundo interesse pelo universo da produção musical.

//Alunos

João Pedro P. de Oliveira e Victor Matheus G. de Jesus

//Materiais

A base conceitual da cartilha foi estruturada a partir de uma rigorosa pesquisa bibliográfica em meios digitais. O projeto gráfico foi desenvolvido utilizando o editor de texto Microsoft Word, com foco na clareza e na organização hierárquica das informações. A materialização da obra prevê a impressão em papel A4 (sulfite) com acabamento policromático e encadernação em grampo, garantindo a praticidade e a acessibilidade do material impresso.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha educativa composta por dez páginas, estruturada com suporte visual, que explora os fundamentos da musicalidade e da engenharia musical.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Na Onda da Arte -
Podcast

//Objetivo

Valorizar a produção artística da Região dos Lagos como potência criativa e expressão identitária, promovendo o protagonismo dos artistas locais e consolidando o território como um centro vibrante de produção cultural.

//Alunos

Lara Pinheiro
Pimentel;
Sara Morado;
Rebeca Maia;
Carlos Eduardo de
Souza Cunha;
Camila Cardoso.



Na onda
da arte

//Descrição

O projeto apresenta o episódio piloto do podcast Na Onda da Arte, uma iniciativa dedicada a compilar relatos de agentes culturais da Região dos Lagos. O episódio promove reflexões sobre os múltiplos significados da arte, evidenciando como ela se manifesta de forma sensível e potente no cotidiano. Ao privilegiar a escuta ativa e a valorização das trajetórias individuais, o podcast consolida a arte como expressão de identidade e pertencimento, conferindo visibilidade à produção cultural e aos artistas locais.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Materiais

A metodologia de desenvolvimento baseou-se na coleta de depoimentos em áudio, estabelecendo uma amostragem pautada na diversidade de vivências artísticas. O episódio piloto, de caráter documental, foi estruturado a partir da narrativa oral, conferindo centralidade à escuta e às distintas percepções da arte no cotidiano. O processo de captação utilizou dispositivos móveis, enquanto o roteiro foi desenvolvido de forma colaborativa via Google Docs. A pós-produção e a montagem do episódio foram realizadas no software Adobe Premiere. Para o desdobramento do projeto, a proposta migrará para o formato de entrevista, visando aprofundar a investigação sobre os processos criativos e as visões de mundo dos artistas, fortalecendo a visibilidade da produção cultural local.

//Desafios

Enfrentamos obstáculos práticos como a ausência inesperada de um entrevistado, o que nos forçou a repensar e reformular quase integralmente o roteiro do episódio piloto. Lidar com prazos curtos, realizar escolhas criteriosas, refletir sobre o repertório sociocultural que desejávamos apresentar e, sobretudo, exercer a flexibilidade foram aprendizados fundamentais.

Descobrimos, ainda, a importância de olhar para as pessoas que nos cercam, revelando aspectos artísticos e poéticos que, até então, permaneciam invisíveis. Como estudantes de jornalismo, compreendemos que o nosso papel transcende a espera por respostas prontas; é preciso estar preparados para ouvir, adaptar-se e mergulhar na narrativa do outro. Apesar dos imprevistos, o resultado nos surpreendeu: construímos um episódio potente e denso, que nos conectou ainda mais com a arte e com a nossa região.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

A Produção musical através da tecnologia

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática de a produção musical através da tecnologia para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Alunos

Victor Matheus Gomes de Jesus; João Pedro Pizão de Oliveira

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 10 páginas apresentando os conceitos de produção musical através da tecnologia

//Materiais

A fundamentação teórica da cartilha baseou-se em uma pesquisa bibliográfica em meios digitais, visando a seleção de conteúdos precisos e acessíveis. O projeto gráfico foi diagramado no software Microsoft Word, priorizando a clareza visual e a hierarquia da informação. Para a versão impressa, foi especificado o uso de papel A4 (sulfite) com impressão policromática e acabamento em encadernação por grampo, assegurando a funcionalidade e o fácil manuseio do material didático.

//Desafios

Os principais desafios deste projeto concentraram-se na diagramação das informações e na curadoria de imagens, visando a adequação técnica e estética ao público-alvo. O aprendizado central desta experiência residiu na compreensão de que a responsabilidade do profissional, em qualquer área, perpassa a capacidade de traduzir conceitos técnicos para uma linguagem acessível e didática, promovendo a democratização do conhecimento.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
#004b78;  
}
```

UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA – UVA

Curso de Publicidade e Propaganda

A PRODUÇÃO MUSICAL ATRAVÉS DA TECNOLOGIA

Alunos: João Pedro Pizão de Oliveira

Victor Matheus Gomes de Jesus

Professor: Thiago Araújo

Disciplina: Tecnologias Exponenciais

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Tiktok e fake news:
desinformação em 15 segundos

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática de desinformação no TikTok para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Alunos

Alyce Rocha Fragoso Silva; Mariana França de Oliveira Campos

TIKTOK E FAKE NEWS

Desinformação em 15 segundos

ALUNAS: ALYCE ROCHA, MARIANA FRANÇA



//Descrição

Este projeto compreende a elaboração de uma cartilha ilustrada de nove páginas, estruturada como uma ferramenta de educação midiática. O material investiga o fenômeno da desinformação digital, tendo o TikTok como estudo de caso central compreendido aqui como tecnologia exponencial de comunicação. A obra analisa a circulação de conteúdos enganosos e seus impactos na configuração do ambiente informativo contemporâneo, oferecendo estratégias de identificação e combate a narrativas falsas.

//Materiais

A base teórica desta cartilha foi estruturada a partir de uma pesquisa bibliográfica em meios digitais, visando à curadoria de conteúdos precisos sobre desinformação e educação midiática. O projeto gráfico foi desenvolvido na plataforma Canva, priorizando uma estética funcional, alinhada à linguagem do público-alvo. Para a sua materialização, a versão física foi impressa em papel A4 (sulfite) com acabamento policromático e encadernação em grampo, garantindo a praticidade e a acessibilidade necessárias para a distribuição do material didático.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Desafios

O principal desafio deste projeto concentrou-se na diagramação das informações e na curadoria de imagens, visando a plena adequação estética e semântica ao público-alvo. Paralelamente, o processo de investigação sobre o funcionamento do TikTok e a influência dos algoritmos no consumo de conteúdo exigiu um olhar crítico e atualização constante, configurando o aprendizado central desta etapa: a necessidade de compreender as engrenagens da tecnologia para promover uma educação midiática eficaz.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Tecnologia e saúde mental

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática de tecnologia e saúde mental para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Alunos

Gioavanna palladino azevedo gonçalves, Rebeca rocha d'oliveira e Joanna colaço

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi selecionar fontes confiáveis.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 12 páginas apresentando os conceitos dos impactos da tecnologia na nossa saúde mental e os efeitos do seu uso excessivo

//Materiais

O conteúdo da cartilha partiu do estudo sobre o tema em materiais online. O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física deve ser impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida. As folhas da cartilha foram projetadas para serem presas com grampos.

```
<style>
.square {
display: flex;
width: 109px;
height: 109px;
margin: 5px;
background-color:
#004b78;
```

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
    #004b78;  
}
```

TECNOLOGIA E SAÚDE MENTAL



Tecnologias exponenciais da
comunicação

Alunas: Giovanna Palladino
Joanna Colaço
Rebeca Rocha

UVA 

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Nome do projeto

Do Campo ao Corpo: Inovações Tecnológicas no Desempenho e Recuperação Esportiva

//Objetivo

Mostrar a importância da tecnologia para a saúde e bem-estar de atletas.

//Alunos

GABRIELA CAROLINE DOS SANTOS MOREIRA; NATALIA DOS SANTOS RIBEIRO

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 10 páginas apresentando os conceitos do esporte e a importância da tecnologia na recuperação de lesões

//Materiais

As artes da cartilha foram desenvolvidas na plataforma canva e o protótipo foi montado no powerpoint.

//Desafios

O principal desafio foi a diagramação das informações e a seleção das imagens mais adequadas para o público-alvo.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
#004b78;  
}
```



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Tecnologias na Educação Básica
- Conectando o presente ao futuro

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática "Tecnologias na Educação" para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Alunos

João Pedro Costa de Lima

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 14 páginas apresentando os conceitos de tecnologias inseridas em um contexto educacional, como é aplicado, benefícios, etc.

//Materiais

O conteúdo da cartilha foi elaborado com base no estudo sobre o tema em materiais online. O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física deve ser impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida. As folhas da cartilha foram projetadas para serem presas com grampos.

//Desafios

O principal desafio para o desenvolvimento da cartilha foi a pesquisa para embasar as informações presentes no documento. A diagramação e divisão dos tópicos também foi um grande desafio.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
    #004b78;  
}
```

Tecnologias na Educação Básica

Conectando o presente ao futuro



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```

<style>
.square {
display: flex;
width: 109px;
height: 109px;
margin: 5px;
background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Cartilha da Relação da tecnologia nos esportes

//Objetivo

Cartilha sobre as tecnologias nos esportes

//Descrição

A cartilha descreve as relações da tecnologias especificamente no futebol, vôlei e basquete

//Alunos

Davi Moreira
Isabella Martins
Pamela Cristine

//Materiais

Escrita

//Desafios

Buscar informações e criar uma ideia interessante.

A relação da tecnologia e os esportes

Uma das invenções mais antigas dos seres humanos foi a criação de jogos competitivos que definiam, na época, as pessoas que eram melhores nesses jogos, mais tarde, foram fundadas as Olimpíadas e o conceito de "esporte" começou a ser criado e falado.

Com o avanço da história, as civilizações foram ficando cada vez mais tecnológicas e junto com o avanço das tecnologias, os esportes acabaram sendo atingidos, para a melhora do desempenho dos atletas e um melhor conteúdo para o público, que ganhava um entretenimento com mais qualidade e menos erros.

Atualmente, todos os esportes possuem influência de tecnologias específicas para determinada uma ação competitiva de alto rendimento e é isso que iremos nos aprofundar para explicar a importância da tecnologia no mundo dos esportes.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Cartilha Informativa - Uso da IA

//Objetivo

Produzir uma cartilha com linguagem acessível para explicar o funcionamento e os impactos da Inteligência Artificial.

//Alunos

Maria Eduarda de Alencar Silva,
Júlia Passos Ribeiro,
Filipe Matheus de Souza Gouvea

//Materiais

A cartilha foi inteiramente feita no aplicativo de designs 'Canva'.

//Descrição

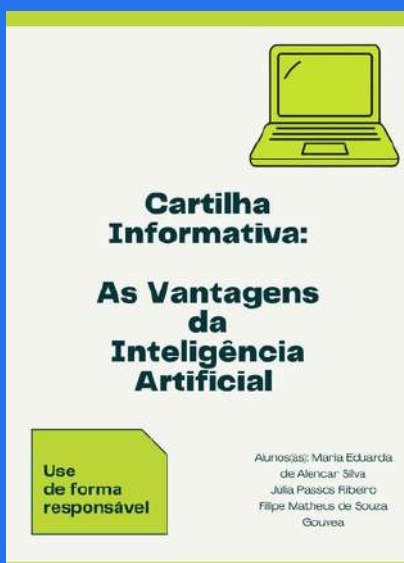
O projeto consiste em uma cartilha informativa com linguagem acessível, composta por 15 páginas, que apresenta os principais conceitos sobre inteligência artificial, seu funcionamento básico, seu uso no cotidiano, possíveis impactos e principalmente se há possibilidade de vantagens. A cartilha foi pensada para introduzir o tema de forma clara e educativa a jovens e adultos, incentivando a compreensão crítica sobre as tecnologias emergentes.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Desafio

O maior desafio foi adaptar os textos para uma linguagem mais fácil de entender e que fosse visualmente atraente, usando as ferramentas do Canva. Também foi importante organizar as informações de uma maneira clara e equilibrada, evitando que o conteúdo ficasse nem muito técnico nem superficial demais.



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Internet das coisas. O uso da tecnologia no dia a dia.

//Objetivo

Produzir cartilha acessível para falar sobre tecnologia.

//Alunos

Wescley da Silva Santiago;
Brenno Luis Oliveira Vilas
Bôas

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido através do sistema canvas e as imagens geradas por meio de inteligência artificial.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha, cuja proposta é tratar a temática do uso da tecnologia no dia a dia, com vista a apresentação da sociedade, através de uma linguagem simples e direta, a fim de trazer informações e apontamentos de algo que está presente na vida de todos.

//Desafios

O principal desafio do trabalho, foi abordar um tema tão extenso e múltiplo, com uma linguagem simples e sucinta, para poder alcançar desde os mais leigos aos mais instruídos sobre o assunto.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
    #004b78;  
}
```

INTERNET DAS COISAS

O uso da tecnologia no dia a dia.

Por Wesley da Silva Santiago
Brenno Luis Oliveira Vilas Bôas
2025

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

A Tecnologia do Scout nos Esportes

//Objetivo

Demonstrar o valor da tecnologia no desempenho dos atletas e das equipes.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 15 páginas apresentando os benefícios do Scout nos mais diversos esportes.

//Alunos

André Luiz Santos de Lima; Cauã Luna ;Hugo Venâncio

//Materiais

O design foi desenvolvido no Canva. A versão física foi impressa em papel A4 com tinta colorida. As folhas foram encadernadas para melhor desempenho.

//Desafios

O principal desafio foi filtrar as informações sobre o Scout, um material que se mostra extenso e complexo.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

Universidade Veiga de Almeida
Disciplina: Tecnologia Exponenciais
Professor: Thiago Thielmann de Araújo
Curso: Jornalismo
Período: 1º

SCOUT


O Scout e a tecnologia no meio esportivo

UVA
Universidade
Veiga de Almeida

Graduandos:
André Luiz Santos de Lima
Cauã de Souza Luna
Hugo Venâncio de Carvalho Silva

UVA
Universidade
Veiga de Almeida

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

<p>//Nome do projeto</p> <p>Cartilha Metaverso</p>	<p>//Descrição</p> <p>Uma cartilha</p>
<p>//Objetivo</p> <p>Infomar sobre o metaverso , o que é o que há de se tornar, surgimento, utilização no cotidiano...</p>	<p>//Desafios</p> <p>O maior desafio foi transpor minha ideia em relação ao tema, sem fazer algo maçante e o tornando interessante</p>
<p>//Alunos</p> <p>BRUNO LEONARDO MARTINS DA SILVA</p>	<p>//Materiais</p> <p>O design da cartilha foi desenvolvido na</p>
 <p>CARTILHA METAVERSO</p> <p>QUANDO O IRREAL AFETA O REAL</p>	<p>plataforma Canva. Para a versão física foi impressa um QR CODE em papel adesivo A4 colorido e além disso foram feitos adesivos com QR CODE para propagar o projeto.</p>

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

VAR-A tecnologia que revolucionou a arbitragem

//Objetivo

Explicar de forma clara e acessível como funciona o VAR e sua importância no futebol atual.

//Alunos

Ana Beatriz Matos Ferreira; Alvaro Souza Molina dos Santos; Bruno de Almeida Ribeiro

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com cerca de 10 páginas apresentando o funcionamento do VAR, sua origem, suas principais tecnologias, além de discutir suas vantagens, desvantagens e curiosidades sobre seu uso no futebol.

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão final foi disponibilizada exclusivamente em formato digital, acessível por meio de um QR Code. Não houve impressão física do material.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Desafios

O principal desafio foi organizar as informações de forma clara e visualmente atrativa, equilibrando a linguagem acessível com a riqueza técnica do tema. Também foi desafiador selecionar conteúdos relevantes e confiáveis diante da variedade de fontes disponíveis sobre o VAR. O principal aprendizado foi compreender a importância da comunicação clara e didática na produção de materiais informativos, especialmente quando se trata de tecnologia aplicada ao esporte. Além disso, o trabalho em equipe foi essencial para conciliar ideias e aprimorar o projeto.



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

A política, rede social e a verdade.

//Objetivo

Conscientizar a classe da terceira idade sobre a manipulação política nas redes sociais

//Alunos

Ana Luiza
Madureira de
Souza; Breno Veiga
dos Santos da
Silva; Yan Caetano
de Oliveira

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha produzida para que o algoritmo não te leve a tomar conclusões somente sobre aquilo que você vê, utilizando linguagem simples voltada para o fácil entendimento de qualquer pessoa com mais de 50 anos possa à ler.

//Materiais

Para desenvolver o projeto utilizamos a plataforma Canva, por meio de design dos integrantes do grupo. A versão física que será apresentada na feira foi resumida em QR Code para mais fácil acesso do público.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Desafios

O principal desafio encontrado pelo nosso grupo foi encontramos formas de nos comunicar com o público alvo da cartilha e o principal aprendizado foi na plataforma, no desenvolvimento do projeto, descobrindo novas formas de utiliza-la



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

Cartilha: Evolução da inteligência artificial nas últimas décadas

//Objetivo

Produzir uma cartilha contando a história da evolução da inteligência artificial

//Alunos

João Miguel Alves da Silva,
Maria

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. Levaremos o computador para apresentar a cartilha para as pessoas e no final um qrcode com o link do material para as pessoas terem acesso.

//Descrição

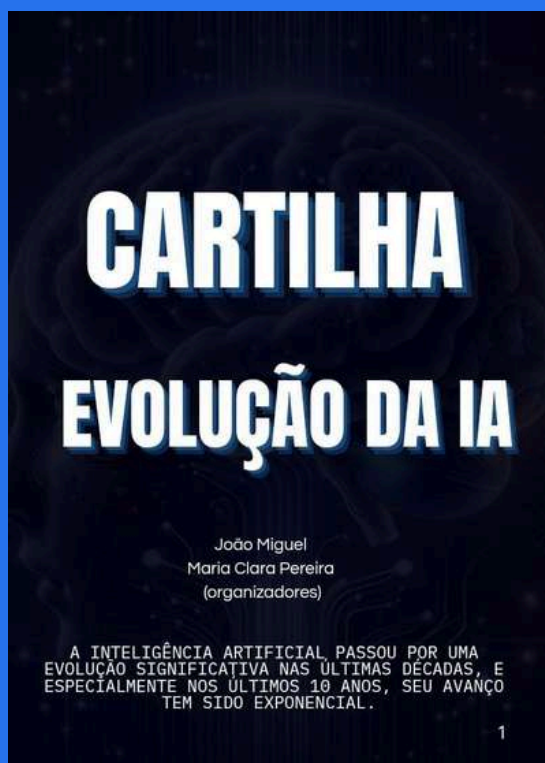
O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 13 páginas contando a história da evolução da inteligência artificial desde seus primeiros conceitos na filosofia e na matemática, passando pelos primeiros computadores, até os avanços impressionantes das últimas décadas com algoritmos poderosos e modelos capazes de criar textos, imagens e tomar decisões complexas. Com uma linguagem simples e exemplos do dia a dia, você vai entender como a IA se desenvolveu ao longo do tempo, quais foram seus desafios, suas conquistas e para onde ela pode nos levar no futuro. Ao final, esperamos que você esteja mais preparado para compreender o impacto da IA na sociedade, no trabalho e na sua vida pessoal.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
  #004b78;  
}
```

//Desafios

O principal desafio foi a diagramação das informações e a seleção das imagens mais adequadas para o público-alvo. O principal aprendizado foi a necessidade de que todos os profissionais saibam comunicar para o público em geral os termos sobre a inteligência artificial.



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Inteligência Artificial

//Objetivo

O avanço da tecnologia na saúde e na educação.

//Alunos

Davi Figueiredo Mantuano Corrêa, Josilane Thomaz Ferreira, Giovanna Marie Lutterbach Chaves.

//Materiais

Plataforma Canvas

UVA - Universidade Veiga de Almeida

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

ACADEMICOS

Davi Figueiredo Mantuano Corrêa - Matrícula: 1250120024

Josilane Thomaz Ferreira - Matrícula: 1250125758

Giovanna Marie Lutterbach Chaves - Matrícula: 1250119661

PROFESSOR: Thiago Araújo
DISCIPLINA: Tecnóloga Exponenciais



LINGUAGEM AUDIOVISUAL

//Nome do projeto

E SE A TERAPIA FOSSE COMO UM JOGO?

//Objetivo

Criar uma cartilha dentro da temática de utilização da tecnologia para o auxílio de tratamentos envolvendo a saúde mental para educação midiática e disseminação dos conceitos trabalhados.

//Alunos

Matheus Vieira Da Silva

//Materiais

O conteúdo da cartilha partiu do estudo sobre o tema em materiais online. O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física deve ser impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida. As folhas da cartilha foram projetadas para serem presas com grampos.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 11 páginas apresentando os conceitos de Tecnologia vinculada como suporte no tratamento de fobias (transtornos de ansiedade)

//Desafios

O principal desafio foi entender o funcionamento do programa Canva e a diagramação das informações. O principal aprendizado foi transformar as informações coletadas em um texto de leitura fácil e objetiva para compreensão do grande público.

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
#004b78;  
}
```

E SE A *terapia*
FOSSE COMO UM
jogo?



MATHEUS VIEIRA DA SILVA

CURSOS:
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO
ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO
ESPAÇO

PROF. THIAGO THIELMANN DE ARAÚJO

PROF. ROGERIO MANDELLI

PROFA. ANDREA NOGUEIRA

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO

//Nome do projeto

EcoHabitar

//Objetivo

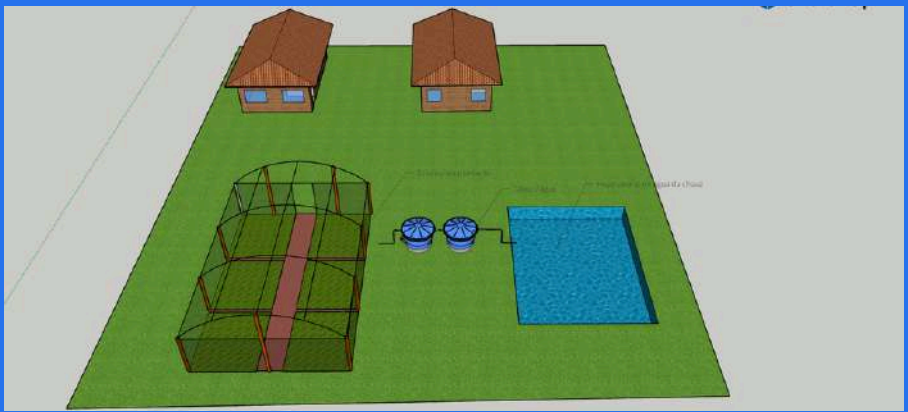
Desenvolver um modelo de habitação integrada à produção de alimentos e à gestão hídrica para promover segurança alimentar em comunidades vulneráveis.

//Aluno

Pablo Felipe S. Lopes

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo tridimensional de um espaço residencial integrado com estruturas para cultivo de alimentos, reservatórios de água e estufas, com o objetivo de demonstrar soluções sustentáveis e replicáveis voltadas à segurança alimentar e ao uso eficiente dos recursos hídricos em comunidades de baixa renda ou regiões remotas.



<p>

//Materiais

Modelado no SketchUp com texturas nativas, o protótipo 3D ilustra casas, estufas e reservatórios em perspectiva.

Fundamentado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), o projeto integra moradia, produção de alimentos e reaproveitamento hídrico, promovendo uma solução funcional e ecológica.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Desafios

O desafio foi conciliar estética e técnica na organização tridimensional, representando claramente a integração entre moradia e reaproveitamento hídrico. O principal aprendizado foi compreender como a modelagem 3D facilita a visualização de soluções sustentáveis e o planejamento de espaços multifuncionais para o bem-estar comunitário.

</p>

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO

//Nome do projeto

EcoVértice: Casa
Sustentável Integrada

//Objetivo

Criar um protótipo digital para ser um lar sustentável e aconchegante para modelagem e representação do espaço.

//Aluno

Sival Eduardo Júnior

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo 3D de uma casa com teto solar e poço artesiano, cuja proposta é ajudar a comunidade, projetada para uma cidade de pequeno porte respeitando as normas aplicáveis.



```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Materiais

O protótipo 3D foi modelado no software sketchup e configurada as imagens que representam o objeto, possibilitando a visualização do modelo digital.

//Desafios

A maior dificuldade foi conseguir encaixar, dentro de um ambiente que comporte uma família de pelo menos quatro pessoas, todos os componentes de tecnologia sustentável sem que comprometesse a vivência familiar e que aproveitasse da melhor forma o espaço disponível.

Aprendi que é possível unir sustentabilidade, com a vivência e, ainda por cima, contribuir com a comunidade que convivo.

</p>

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO

//Nome do projeto

Modelagem de uma comunidade em uma encosta

//Objetivo

Criar um protótipo digital dentro da temática de comunidades em encosta para modelagem e representação do espaço.

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo 3D de uma comunidade sobre uma encosta, a fim de indicar os riscos disso, respeitando as normas aplicáveis.

//Aluno

Matheus Duarte Alves

//Objetivo

O protótipo foi modelado no software SketchUp e configurada as imagens que representam o objeto, possibilitando a visualização do modelo digital.



“ Em relação aos aprendizados, as coletas de informações, assim como verificação de reportagens e afins, mostraram que o Rio de Janeiro não é o mesmo para todos. Tal situação vai desde a cultura até os meios residenciais.

”

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO

//Nome do projeto

Projeto Biblioteca sustentável

//Materiais

O protótipo 3D foi modelado no software sketchup.

//Alunos

Beatriz Sabião Chaves

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo 3D de uma proposta de biblioteca sustentável projetada para uma comunidade.

//Desafios

O principal desafio foi a limitação da versão gratuita do SketchUp: quanto mais objetos eram inseridos, mais lento era o ajuste do projeto.

Biblioteca Sustentável



//Objetivo

Desenvolver um protótipo de biblioteca sustentável

MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO

//Nome do projeto

Projeto Perséfone:
Minijardim Solar
Comunitário

//Objetivo

Criar um protótipo digital dentro da temática de comunidades em encosta para modelagem e representação do espaço.

//Descrição

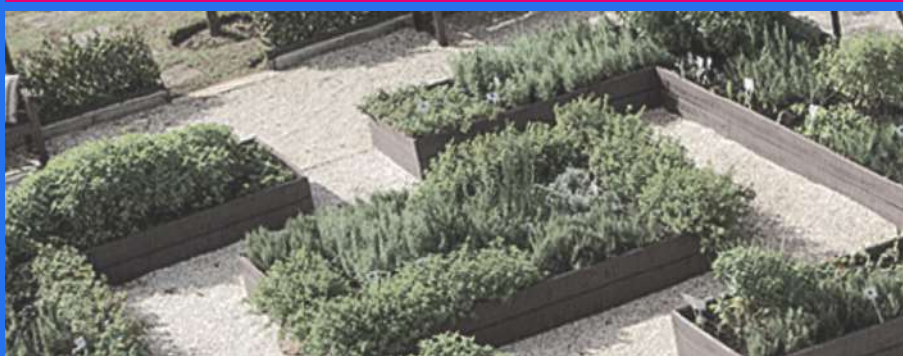
O projeto cria um jardim comunitário para convivência, aprendizado e contato com a natureza, integrando o uso de energia renovável e soluções baseadas na natureza.

//Aluno

Beatriz Sabião Chaves

//Objetivo

Desenvolver a criação de um Minijardim Solar Comunitário, um espaço sustentável e educativo.



```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
  <head>  
    <meta charset="UTF-8">
```

//Materiais

O projeto 3D foi modelado no software sketchup. A partir do seu uso, conseguimos desenvolver a ideia do protótipo e analisá-lo de vários ângulos. A apresentação foi realizada na plataforma Canva para compilar e apresentar o minijardim comunitário.

//Desafios

O principal desafio e aprendizado ocorreu no momento em que foram anexadas as plantas ao projeto 3D, pois isso sobrecarregou o projeto, deixando lento e difícil de manipulá-lo para encaminhar a sua versão final.

</p>

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

PROFA. FLAVIA RODRIGUES FILHO

PROFA. NATÁLIA PADILHA SÁNCHEZ

PROF. TÚLIO GALVÃO VIDAL CORREA

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Habitar o Instante

//Aluna

Maria Eduarda Arêde
Alonso

//Desafio

O principal desafio foi propor uma organização funcional dos espaços em um volume limitado, respeitando a proposta de um cubo 9x9 e garantindo fluidez entre os pavimentos. Outro desafio foi traduzir o conceito arquitetônico para a maquete física, mantendo a coerência

estrutural e visual. O principal aprendizado foi compreender como a arquitetura efêmera pode transformar temporariamente os espaços urbanos e influenciar a experiência do usuário por meio da criatividade e da organização espacial.

//Objetivo

Criar uma instalação efêmera modular que promova experiências de lazer, estudo e contemplação em espaços públicos.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Descrição

O projeto consiste em uma instalação arquitetônica efêmera de três pavimentos dentro de um cubo de 9m x 9m, que propõe ambientes distintos para lazer, estudo e descanso. A estrutura é pensada para ser montada temporariamente em espaços públicos ou eventos, incentivando o uso coletivo e a permanência qualificada por meio de experiências sensoriais e espaciais.

//Materiais

O projeto foi desenvolvido a partir da delimitação de um cubo de 9m x 9m, com a proposta de setorização dos espaços por pavimentos. A modelagem tridimensional foi realizada no software SketchUp, com humanização e ambientação para representação visual do espaço. Foram utilizados também materiais físicos como papel, cola, base de MDF e elementos em miniatura para a confecção da maquete. As apresentações foram organizadas em slides digitais com apoio do Canva e Photoshop.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">  
<style>  
  textbox {  
    width: 300px;  
    height: 150px;  
    padding: 15px;  
    border: 2px solid
```



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Igreja da Luz de Tadao
Ando em Balsa

//Alunas

Karen C. G. dos Santos
Nivea Maria de A.
Ramalheda

//Desafio

O principal desafio durante o desenvolvimento da maquete foi trabalhar com a madeira balsa, que exige precisão nos cortes para manter a proporção e a delicadeza da obra original. Além disso, foi um desafio representar o efeito da luz natural, elemento central da

Igreja da Luz, em uma escala reduzida. O principal aprendizado foi a importância da paciência e do cuidado nos detalhes para traduzir conceitos arquitetônicos complexos em um modelo físico, além de aprimorar habilidades manuais e a percepção espacial.

//Objetivo

Construir uma maquete arquitetônica da Igreja da Luz para representar os princípios do minimalismo e o uso da luz natural na arquitetura contemporânea.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete arquitetônica da Igreja da Luz, representando de forma tridimensional os principais elementos da obra de Tadao Ando, como o uso da luz natural, formas geométricas simples e a espiritualidade no espaço construído.

//Materiais

Para o desenvolvimento da maquete, foram utilizados madeira balsa, placa de mdf, placa de isopor PLUMA, escalímetro, estilete, cola de artesanato e impressões de referência da Igreja da Luz. A construção foi feita manualmente, com cortes e montagens precisos para representar os elementos arquitetônicos da obra original. O projeto foi baseado em pesquisas visuais e plantas disponíveis da igreja, priorizando a fidelidade estrutural e a valorização da luz natural como elemento central do design.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
  <head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <style>  
      textbox {  
        width: 300px;  
        height: 150px;  
        padding: 15px;  
        border: 2px solid  
#ccc;  
        border-radius: 5px;  
        background-color:
```



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Igreja da luz papel
Paraná

//Desafios

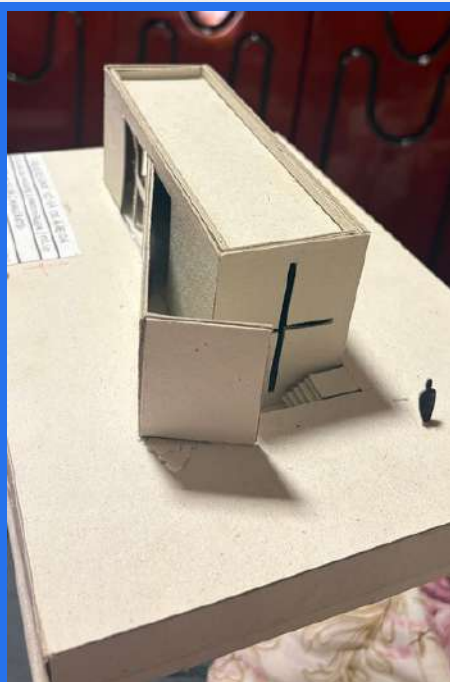
Colagem

//Materiais

Papel Paraná

//Descrição

Representação de
uma obra

**//Alunos**

Samara da Silva
Cavalcante

//Objetivo

Aprender a trabalhar
com os materiais.

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Maquete do Pavilhão
Barcelona de Mies van
der Rohe

//Alunas

Karen C. G. dos Santos,
Nivea Maria de A.
Ramalheda, Kharen
Isabelly M. da Silva, Julia
de L. da Cunha

//Desafio

O principal desafio foi representar com precisão a estrutura do Pavilhão Barcelona utilizando placas de PVC expandido, um material que exige cuidado nos cortes e na montagem para manter as proporções e a leveza do projeto original. Também foi desafiador compre-

ender a lógica espacial da arquitetura moderna, com seus planos abertos e poucos elementos estruturais aparentes. O principal aprendizado foi entender como a simplicidade aparente da obra exige planejamento, precisão e atenção aos detalhes, além de desenvolver habilidades manuais e aprofundar o conhecimento sobre a arquitetura de Mies van der Rohe.

//Objetivo

Construir uma maquete do Pavilhão Barcelona para mostrar como a arquitetura moderna usa formas simples, materiais bem pensados e espaços abertos de forma inteligente.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete do Pavilhão Barcelona, obra do arquiteto Mies van der Rohe, que busca representar os principais elementos da arquitetura moderna, como linhas simples, planta livre, uso de painéis e pilares, além da integração entre espaço interno e externo.

//Materiais

Para o desenvolvimento da maquete, foram utilizadas placas de PVC expandido, cola de silicone, estilete, escalímetro, placa de isopor, placa de mdf, cola de isopor e acetato. A montagem foi feita manualmente, a partir de estudos de plantas e imagens do Pavilhão Barcelona. O grupo utilizou referências arquitetônicas da obra original para manter proporção e fidelidade aos detalhes estruturais e espaciais do projeto de Mies van der Rohe.



</p>

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Maquete do Pavilhão
Barcelona

//Descrição

O projeto consiste em
uma maquete do
Pavilhão Barcelona.

//Materiais

Papel paraná, papel
contact, papel cartão,
isopor, mdf e acetato.

//Desafios

Aprendemos a utilizar
materiais diferentes, e
o maior desafio foi
manter a escala da
maquete.

//Alunos

Ana Flávia Léo
Vasconcelos, Lana
Moulin de Andrade
Rangel, Sofia
Guimaraes Cordeiro,
Pedro Henrique Gomes
Marino

//Objetivo

Criar maquete do
Pavilhão Barcelona



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Maquete Pavilhão
Barcelona

//Materiais

Papel Paraná, Isopor,
papel cartão, acrílico...

//Alunos

Pedro Henrique Duarte
Gavião Pinto, Diego da
Silva Tostes, Ana
Carolina Teixeira de
Azevedo, Milena
Conrado Assis



//Objetivo

Criar uma maquete da
construção pavilhão
Barcelona de Mies van
der Rohe.

//Desafios

Aprender a se organizar
e a planejar.

//Descrição

Uma maquete do
pavilhão Barcelona de
Mies van der Rohe.

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Pavilhão de Barcelona

//Alunos

Josnei Damon Wolfart
Martins; Ariel Macatão;
Maria Clara Rodrigues;
Tatiane Barreto

//Objetivo

O principal objetivo deste projeto foi compreender e representar, por meio de uma maquete física em escala 1:100, os conceitos arquitetônicos essenciais do Pavilhão de Barcelona, projetado por Ludwig Mies van der Rohe em 1929. Estudo aprofundado da obra, reconhecida como um

ícone da arquitetura moderna, destacando elementos como minimalismo, pureza formal, planta livre e uso de materiais nobres; Desenvolvimento da percepção espacial e proporções arquitetônicas, por meio da representação tridimensional; Aplicação de técnicas construtivas em escala reduzida, com uso de materiais que simulam texturas e elementos do projeto original; Exercitar o trabalho em equipe e a leitura técnica de plantas, cortes e elevações, essenciais para a transposição do desenho arquitetônico para a maquete.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Descrição

O projeto consistiu na construção de uma maquete física em escala 1:100 do Pavilhão de Barcelona, reproduzindo fielmente a obra de Mies van der Rohe. A proposta evidenciou conceitos da arquitetura moderna como planta livre, continuidade visual e leveza. Destacaram-se elementos como paredes independentes, panos de vidro e a geometria precisa, demonstrando a importância dos vazios e da composição espacial na estrutura modular original.

//Materiais

Combinando pesquisa e modelagem 3D, a construção utilizou papel Paraná, MDF e acetato para estrutura e vidros, integrando elementos naturais no paisagismo. O diferencial foi o uso de impressão 3D para detalhar revestimentos e pisos. A metodologia colaborativa priorizou a fidelidade aos princípios modernistas de Mies van der Rohe, como planta livre e fluidez espacial, garantindo realismo através de acabamentos precisos e materiais simulados.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>
```

//Desafios

Os desafios envolveram a precisão na escala, a representação criativa de materiais e a integração de técnicas variadas, como impressão 3D. A gestão da equipe exigiu organização rigorosa. Os aprendizados centrais incluíram a compreensão aprofundada dos princípios modernistas de Mies van der Rohe, o aprimoramento de habilidades manuais e a importância do planejamento prévio. Sobretudo, o processo reforçou o valor da colaboração interdisciplinar para garantir a eficiência e a qualidade do resultado final.



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Pavilhão Barcelona

//Objetivo

Produzir uma maquete do pavilhão Barcelona

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete do pavilhão Barcelona na escala 1:100.

//Alunos

Eduarda Victoria
Ribeiro De Assis
Mesquita e Bruna
Madalon

//Desafios

O principal desafio foi na montagem para fazer um pavilhão grande.

//Materiais

Desenvolvida em dupla na escala 1:100, a maquete do Pavilhão de Barcelona utilizou MDF, PS e acetato. A base respeitou a topografia com serragem, enquanto a estrutura recebeu imagens impressas para simular fielmente as texturas e cores originais do projeto.



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Pavilhão Barcelona e
Casa do Estudante

//Descrição

O principal desafio foi reproduzir com precisão as proporções e a complexidade dos detalhes construtivos do pavilhão em uma escala reduzida. Também foi desafiador escolher materiais que representassem de forma realista o vidro, o mármore e o aço presentes na obra. O principal aprendizado foi compreender como as linhas simples e a composição espacial criam a sensação de leveza e fluidez no projeto arquitetônico.

//Alunos

Taísa Vasconcellos de Souza Escalzo; Beatriz de Mattos Araujo; Bernardo Luiz Coutinho Faggioni; Juliana Maciel Lima do Carmo; Rubens Lisboa de Menezes



//Objetivo

Criar um espaço onde os estudantes possam se sentir acolhidos e confortáveis.

//Materiais

A Casa foi realizada em plantas com desenho técnico e uma maquete de corte feita com papel paraná. O Pavilhão já envolve diversos materiais como PS, acrílico, cerragem, gesso, entre outros.

//Desafios

O principal desafio foi lidar com a organização e o método para representar cada etapa, principalmente no pavilhão. O principal aprendizado foi justamente entender como lidar com esses materiais e representações para, no final, ficarmos surpresos com o que fomos capazes de realizar.

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Pavilhão de Barcelona

//Alunos

Ana Flávia Brito de Moraes;
Júlia de Mendonça Rocha;
Arleson da Silva Monteiro;
Guilherme Correia

//Materiais

Para a construção da maquete foram utilizados papel paraná, acetato, tintas, café, pedrinhas de aquário, biscuit, esponja e serragem. As peças foram cortadas manualmente e montadas com cola branca. Foram aplicadas impressões texturizadas para representar

diferentes materiais presentes no projeto original. O café foi utilizado para criar a textura do chão. O acetato foi empregado para simular as áreas envidraçadas. As pedrinhas de aquário reproduziram o espelho d'água característico do pavilhão. A esponja e o biscuit foram utilizados na confecção das árvores, enquanto a serragem foi aplicada para imitar a grama.

//Objetivo

Construir uma maquete do Pavilhão de Barcelona para demonstrar os princípios do modernismo e o uso de materiais e formas na arquitetura contemporânea.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
<meta charset="UTF-8">
```

//Desafios

O principal desafio foi reproduzir com precisão as proporções e a complexidade dos detalhes construtivos do pavilhão em uma escala reduzida.

Também foi desafiador escolher materiais que representassem de forma realista o vidro, o mármore e o aço presentes na obra. O principal aprendizado foi compreender como as linhas simples e a composição espacial criam a sensação de leveza e fluidez no projeto arquitetônico.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete física em escala reduzida do Pavilhão de Barcelona, projetado por Ludwig Mies van der Rohe. A maquete busca representar fielmente os principais elementos arquitetônicos da obra, incluindo o uso de planos horizontais e verticais, pilares metálicos, paredes de diferentes materiais e o espelho d'água característico do pavilhão.

</p>



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Projeto Modular
Efêmero ODS 11

//Objetivo

Desenvolver um protótipo de um corte de uma maquete efêmera.

//Materiais

Para desenvolvimento foram usados placas Pluma e cola quente com folha acetato para as janelas e folha Paraná para suas respectivas escadas.

//Alunos

Wellington de Araujo Sousa; Denys Fabrício Soares Gomes; Anna Karla Vouga Marques; Isabella Antunes P. S. Breda.

//Desafio

O principal desafio encontrado foi a localização tridimensional dos itens do projeto e projetar o ambiente de acordo com as normas. O principal aprendizado foi a importância da visualização do conceito antes da execução do projeto físico.

INTRODUÇÃO AOS SISTEMAS ESTRUTURAIS

//Nome do projeto

Projeto Treliça Howe

//Desafios

Organização e planejamento e Aprendizado sobre sistemas estruturais.

//Materiais

Madeira de MDF

//Descrição

É uma maquete feita da Bridge House que fica em Zaokskiy, Russia. Objetivo era usar a replica para estudar e analisar a treliça howe usada na ponte que sustenta a construção.



//Alunos

Pedro Henrique Duarte Gavião Pinto, Diego da Silva Tostes, Ana Carolina Teixeira de Azevedo, Milena Conrado Assis

//Objetivo

Estudo da treliça do projeto Bridge House do BIO-architects.

//Materiais

O Projeto consiste em um protótipo 3D de uma proposta de uma Arquitetura Efêmera respeitando as normas aplicáveis.



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Maquete do Pavilhão
Barcelona

//Aluna

Isabella Costa dos
Santos

//Materiais

Para o desenvolvimento do protótipo e de todo o projeto em geral, foi utilizado diversos materiais: papel pluma, paraná, duplex.

//Descrição

O projeto consiste em um protótipo tridimensional de uma estrutura construída para os estudantes da faculdade, seguindo a ODS 11.

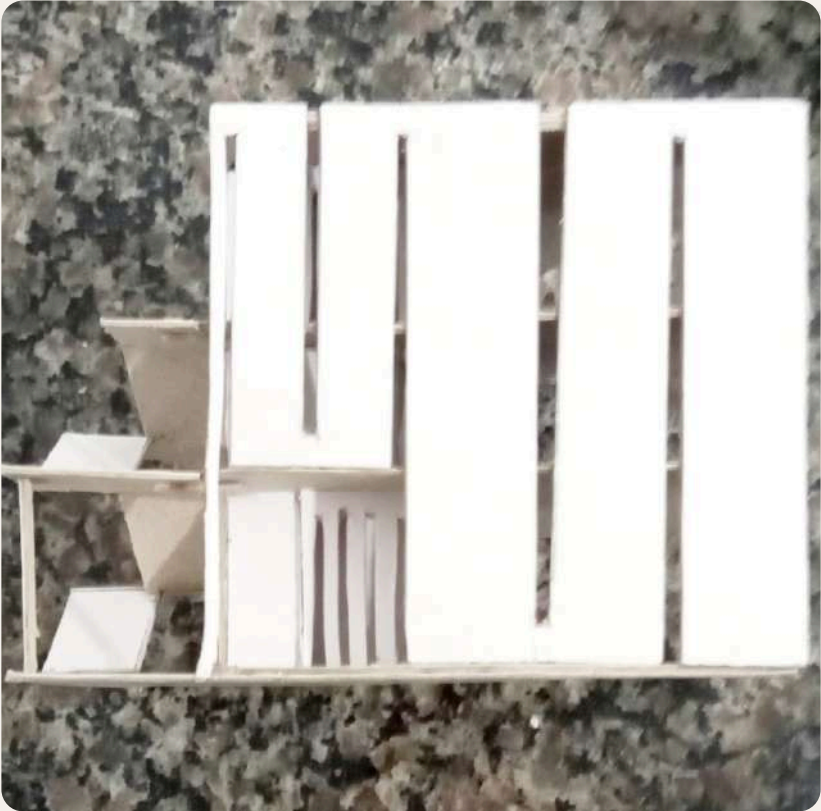
//Desafios

O principal desafio foi a utilização de materiais diversificados e diferentes técnicas de Maquete para realizar o projeto.

//Objetivo

Produzir uma arquitetura acessível e sustentável.

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
  <head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <style>  
      textbox {  
        width: 300px;  
        height: 150px;  
        padding: 15px;  
        border: 2px solid  
#ccc;
```



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Projeto COLI

//Alunos

Gabriel Theodoro de Aquino; Gabrielle Reis Gomes; Mariana Fontana Lima de Almeida; Maria Eduarda Henriques Las Casas Fernandez.

//Materiais

O projeto será desenvolvido no software AutoCad e SketchUp. A maquete será composta de papel Paraná e a versão física, apresentada numa prancha A0.

//Descrição

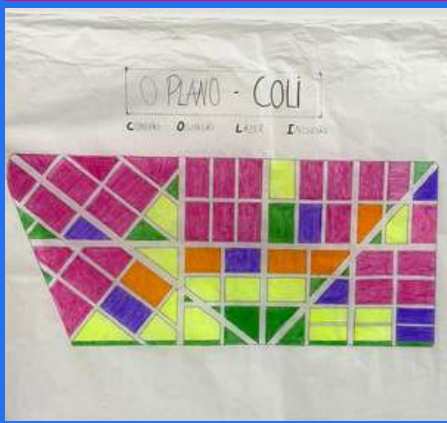
Consiste num projeto urbano que exhibe a proposta de quadras divididas em lotes. Um artigo sobre as nossas diretrizes e definições e uma maquete física que exemplifica uma das quadras.

//Objetivo

Desenvolver um planejamento urbano para uma área não habitada da Barra da Tijuca.

//Desafios

O principal desafio foi a compreensão do conceitos urbanísticos e projetar o espaço de acordo com as diretrizes e legislação.



OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Projeto de Planejamento Urbano - Barra Olímpica

//Materiais

Para os mapas iniciais, foram utilizados papel manteiga e lápis de cor, além de um mapa impresso da região. Para as análises foram utilizados os programas AutoCad, SketchUp e Excel e para a pós produção foram utilizados Vray e Photoshop

//Desafios

O principal desafio — e também o maior aprendizado — foi entender o funcionamento atual da área e identificar formas de melhorá-la, elaborando estratégias e intervenções que contribuam para um ambiente urbano mais eficiente e agradável.

//Alunos

Gabriel Theodoro de Aquino; Gabrielle Reis Gomes; Mariana Fontana Lima de Almeida; Maria Eduarda Henriques Las Casas Fernandez.

//Descrição

O projeto é composto por uma série de mapas e dados analíticos que examinam os setores da região e propõem uma reorganização do espaço urbano, fundamentada em um artigo com referencial teórico.

//Objetivo

Desenvolver mapas que reorganizem o planejamento urbano de quadras específicas da Barra Olímpica, com o objetivo de tornar o bairro mais eficiente em sua estrutura e funcionamento.



CURSO: PSICOLOGIA

**PERCEPÇÃO E MEMÓRIA
PSICOLOGIA ESCOLAR
PSICOLOGIA DO TRABALHO
PSICOLOGIA COMUNITÁRIA
OUTROS PROJETOS MAKER**

PROFA. DANIELE ANDRADE

PROFA. ROSEMARY CALAZANS CYPRIANO

PROFA. JACQUELINE MAIA DE MIRANDA

PROFA. ONDINA MARIA ALVES DE ALMEIDA DOS
SANTOS

PROFA. LIDIANE DIAS REIS

PROF. JOSE DANIEL MENDES BARCELOS

PROFA. ALINE DRUMMOND

PROFA. SONIA MOURA

PROFA. SONIA MARIA DE CARVALHO MOURA

PERCEPÇÃO E MEMÓRIA

//Nome do projeto

Rememoração para preservar e prosseguir: marcos de resistências de povos originários

//Alunos

Caio Pereira de Sousa Vieira; Milena de Melo Machado; Fabrícia Lima Soares Feitosa; Melyssa Morais Barros; Brenda Vitória Platenik; Julia Pittet Poggi

//Desafio

O principal desafio foi encontrar uma forma de passar a mensagem de forma fácil e interessante para o leitor, pois encontramos muitos materiais fragmentados e achamos o tema complexo

de ser abordado a fundo. Entretanto, conseguimos grandes aprendizados na medida em que tivemos que estudar perspectivas decoloniais e ouvir vozes indígenas sobre os constantes ataques a sua existência.

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha informativa de 15 páginas (incluindo capa e bibliografia) que coloque em pauta as causas indígenas e a importância da preservação de memórias de povos originários.

//Objetivo

Produzir uma cartilha informativa que coloque em pauta as causas indígenas e a importância da preservação de memórias de povos originários.

//Materiais

Para desenvolvimento do projeto, foi utilizada a ferramenta "Canva", para elaboração do design da cartilha. Ademais, a metodologia utilizada foi um apanhado geral de teorias e pontos históricos citados em artigos e livros que abordam o tema, além de pesquisar em instituições que se propõem a proteção de memórias e direitos indígenas, como a FUNAI (Fundação Nacional dos Povos Indígenas).



PSICOLOGIA COMUNITÁRIA

//Nome do projeto

Psicologia Comunitária e Violência contra a Mulher

//Objetivos

Informar mulheres sobre a violência e sugerir um local para acolhimento.

//Alunos

Clara de Souza Ferreira da Silva; Jessica Wesley Cabral Freire; João Gabriel Borges de Souza; Maria Manuella Oliveira da Fonseca;

//Descrição

Consiste em um folder informativo para mulheres em situação de violência e vulnerabilidade a conhecerem um local de acolhimento no Rio de Janeiro.

//Desafios

O principal desafio foi compreender como abraçar essas mulheres em situação de vulnerabilidade, além de entender que muitas podem estar perto de nós.

//Materiais

Pesquisa e entrevista.



Universidade Veiga de Almeida
Psicologia Comunitária

Professora:

Jacqueline Maia de Miranda

Integrantes:

• Clara de Souza Ferreira da Silva -

1210103299

• Jessica Wesley Cabral Freire -

1200102609

• João Gabriel Borges de Souza -

1210200633

• Maria Manuella Oliveira da Fonseca

-1210201850

CASA DA MULHER CARIOCA

PARE!
NÃO TER
LIBERDADE. NÃO
É NORMAL!

ENTRE EM CONTATO

† Rua Júlio Fragoso, 47 -
Madureira - RJ

“VOCÊ NÃO ESTÁ
SOZINHA. TODA
MULHER É POTÊNCIA.
JUNTAS SOMOS
MAIS FORTES!”



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Percepção e Aproximação da Formação em Psicologia Escolar em Contexto de Escola Pública

//Objetivos

Verificar a percepção sobre a contribuição da Psicologia para o aprimoramento dos processos de ensino-aprendizagem no contexto educacional básico de uma escola pública.

//Alunos

Claudia de Aguiar Silva ; Leonardo Valesi Valente; Luana Villarinho Pereira de Carvalho ; Rodrigo Tolentino de Barros ; Vanessa Bravo Santos ; Zulmira Barros dos Santos

//Materiais

Entrevista, análise da situação problema, propostas de enfrentamento do bullying, fornecimento de recurso educacional e de interação lúdica para uso em sala de aula na escola pública.

//Descrição

A aproximação da família, diferente da dinâmica da escola particular, na escola pública é escassa, tendo assim que o trabalho educacional ser feito apenas com a criança/adolescente. A escola pública lida com muitas situações de violência, descaso, abandono, fome. Muitas crianças levam recipientes para levar para casa o que sobrou do lanche. Essas crianças enfrentam muitos desafios, o que interfere no processo de aprendizagem. Foi realizada uma entrevista junto a uma diretora de uma escola estadual da rede pública em Mesquita / RJ. Verificou-se o relato de que os alunos brincam de forma desrespeitosa entre si, explorando questões de natureza racial, religiosa e social (que inclui a todos praticamente pelo fato da escola estar situada na periferia). A escola atende o público de 6 a 12 anos. As crianças se cumprimentam de forma agressiva por repetirem o comportamento que aprendem no seu ciclo familiar e social. Propôs-se incorporação de um protocolo de prevenção ao bullying, com jogo interativo e recurso orientado às necessidades informadas pela direção, estimando auxiliar na interação das crianças com práticas de tolerância, respeito mútuo e integração nos espaços compartilhados do convívio escolar.

PSICOLOGIA ESCOLAR

// Descrição dos benefícios da ação

Para os estudantes: suporte para questões emocionais e sociais que impactam a aprendizagem; melhor enfrentamento de dificuldades como violência, bullying e comportamentos desafiadores; aumento do bem-estar e da sensação de pertencimento na escola; potencial para transformar suas vidas, assim como a educação transformou a dela.

Para as famílias: seria uma ponte para a escola, facilitando a comunicação e a parceria; receberiam orientação e apoio para lidar com as dificuldades dos filhos; haveria um trabalho mais direcionado para diminuir barreiras e desafios, incluindo a vulnerabilidade social.

Para a comunidade escolar em geral: psicólogos e assistentes sociais possibilitariam o desenvolvimento de projetos relevantes para a comunidade, como o enfrentamento da violência; aliviariam a sobrecarga dos professores ao enfrentar tantos problemas complexos sem a devida formação nestas áreas, permitindo que se concentrem nas questões pedagógicas; contribuiriam para a construção de um ambiente escolar mais seguro, promovendo respeito, valores e tolerância; fortaleceriam o Projeto Político Pedagógico (PPP), tornando-o mais eficaz no enfrentamento da violência e na promoção da cultura de paz.

UVA  **Universidade Veiga de Almeida**



Psicologia - Campus Tijuca

Disciplina: Psicologia Escolar e Atuação do Psicólogo
Professora Me.: Jacqueline Maia de Miranda

Integrantes:

Claudia de Aguiar Silva

Leonardo Valesi Valente

Luana Villarinho Pereira de Carvalho

Vanessa Bravo Santos

Rodrigo T. de Barros

Zulmira Barros



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Da Escuta à Transformação: a Psicologia Escolar como Estratégia para o Alcance dos ODS na Educação

//Objetivos

Investigar os desafios psicossociais presentes no ambiente escolar e propor, de forma colaborativa, estratégias de intervenção integradas aos ODS, mobilizando a escuta ativa, o pensamento crítico e a criatividade para a construção de soluções socialmente relevantes e aplicáveis no contexto educacional.

//Alunos

Alexandre Barbosa de Oliveira; Angelica Ribeiro Pinto de Oliveira; Matheus Silva Keher Santos; Octávio Rodrigues

//Desafios

O principal desafio foi transformar uma demanda complexa e real da escola pública em propostas viáveis e contextualizadas, respeitando os limites da atuação do psicólogo escolar e a dinâmica institucional. Outro desafio relevante foi construir soluções que não fossem pontuais, mas articuladas com políticas públicas e com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

//Descrição

O projeto consiste em um mapeamento dos principais desafios psicossociais em uma escola pública de Nova Iguaçu (RJ), a partir de entrevista com uma professora da unidade, resultando na elaboração de propostas de intervenção alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), como rodas de conversa, oficinas de cuidado emocional e formações continuadas. A iniciativa visa ampliar o papel da Psicologia Escolar na promoção do bem-estar coletivo e na construção de uma educação mais inclusiva e sustentável.

//Materiais

O projeto foi desenvolvido por meio de pesquisa de campo com aplicação de uma entrevista semiestruturada a uma professora de uma escola pública de Nova Iguaçu (RJ). O roteiro da entrevista foi elaborado pelo grupo com base em referenciais da Psicologia Escolar. O registro e análise das respostas foram realizados em ambiente virtual, utilizando ferramentas do Google Docs para organização textual e construção dos slides de apresentação. A apresentação final foi elaborada na plataforma PowerPoint. As estratégias de intervenção propostas foram alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e construídas de forma colaborativa pelo grupo, com base nas demandas identificadas na entrevista.

```
<body><h1>
```

```
PSICOLOGIA ESCOLAR
```

```
</h1>
```

```
<style>
```

```
.square {
```

```
display: flex;
```

```
width: 109px;
```

```
height: 109px;
```

```
margin: 5px;
```

```
background-color:
```

```
#004b78;
```

Da Escuta à Transformação: a Psicologia Escolar como Estratégia para o Alcance dos ODS na Educação



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Kit de Educação Emocional Infantil

//Objetivos

Criar um kit lúdico com recursos visuais e interativos para auxiliar crianças a identificar, expressar e compreender emoções básicas no contexto escolar.

//Alunos

Bruna Antero Torquato; Elizete Araújo de Lima; Guilherme Missias do Nascimento; Lohraine Souza dos Santos; Sara Gomes da Silva; Vantuil Fabrício Honorio da Costa

//Desafios

O principal desafio durante o desenvolvimento do projeto foi criar representações visuais de emoções que fossem compreensíveis e atrativas para crianças, respeitando as sutilezas de cada expressão facial. Também foi desafiador alinhar as ideias do grupo e transformar os conceitos teóricos em materiais lúdicos e acessíveis.

//Descrição

O projeto consiste em um kit lúdico voltado para o desenvolvimento emocional de crianças a partir de 6 anos. O kit é composto por um jogo da memória de emoções, um baralho para exploração emocional e um termômetro de intensidade emocional. Os materiais foram pensados para estimular a identificação, nomeação e compreensão das emoções por meio de atividades interativas, conduzidas por um aplicador que propõe perguntas e conversas reflexivas. O kit busca fortalecer o autoconhecimento, a empatia e a comunicação emocional das crianças no ambiente escolar.

//Materiais

Para o desenvolvimento do kit, foram utilizados os softwares Photoshop e Procreate na criação dos personagens e dos elementos visuais. A impressão dos materiais foi realizada em papel cartão, garantindo maior durabilidade e qualidade nas peças. Todo o conteúdo foi pensado de forma lúdica e interativa, com foco no trabalho emocional com crianças. As artes foram produzidas digitalmente e posteriormente impressas.



PSICOLOGIA ESCOLAR

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Vozes na Escola: Saúde Mental
Importa

//Objetivos

Promover um ambiente acolhedor e seguro dentro da escola, oferecendo suporte socioemocional a alunos, professores e responsáveis. O projeto visa fortalecer os vínculos entre a comunidade escolar, proporcionar espaços de escuta ativa, desenvolver ações preventivas e contribuir para o bem-estar e o desenvolvimento integral dos estudantes, alinhado aos princípios da Lei 13.935/2019.

//Alunos

Luciana Lopes Fernandes, Mariangela
Helena Fonseca

//Descrição

O projeto consiste na criação de um “Espaço de Escuta e Cuidado” dentro do ambiente escolar, voltado para alunos, professores e responsáveis. Este espaço será estruturado por meio de rodas de conversa, atendimentos de escuta ativa e orientação psicológica, sempre conduzidos por um profissional da psicologia escolar, em parceria com a equipe pedagógica. As atividades são pensadas para acolher as demandas emocionais, sociais e comportamentais, promovendo o desenvolvimento socioemocional e fortalecendo o bem-estar da comunidade escolar. Além disso, o projeto busca criar uma ponte entre o trabalho pedagógico e o cuidado com a saúde mental, atuando de forma preventiva e integrada ao cotidiano escolar.

//Desafios

Dificuldade de acesso à escola: Enfrentar barreiras burocráticas para realizar visitas e desenvolver atividades presenciais.
Falta de estrutura e recursos: Constatar que muitas escolas não dispõem de espaços adequados nem materiais suficientes para ações contínuas de saúde mental.
Resistência institucional: Identificar que, apesar de reconhecerem a importância da psicologia, gestores e equipes muitas vezes não conseguem implementar esse serviço de forma contínua por limitações orçamentárias e estruturais.
Falta de integração: Perceber que o trabalho do psicólogo ainda ocorre de forma paralela ao pedagógico, sem uma real articulação entre os profissionais.
Demandas emocionais complexas: Lidar com a sobrecarga emocional dos alunos, professores e famílias, agravada por questões socioeconômicas, traumas e efeitos pós-pandemia.

PSICOLOGIA ESCOLAR

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
```

//Materiais

Sala ou espaço físico reservado na escola (preferencialmente calmo e acolhedor); Círculo de cadeiras para rodas de conversa; Materiais de papelaria (papel, canetas, lápis, cartolinas, post-its); Recursos visuais (cartazes, quadros, dinâmicas visuais); Fichas para registro de observações e encaminhamentos; Materiais lúdicos (jogos, livros, objetos sensoriais) para facilitar a comunicação com crianças e adolescentes; Recursos digitais, se possível (computador, projetor, caixa de som para vídeos ou dinâmicas); Materiais de acolhimento (água, livros de apoio, itens de conforto).



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Projeto de intervenção no ambiente laboral do Restaurante Joia Carioca

//Objetivos

Realizar uma intervenção sobre saúde mental dos trabalhadores, visando à valorização de ambientes de trabalho mais saudáveis e promovendo mudanças para o bem estar dos mesmos e construções de mudanças mais coletivas, valorizando a escuta dos colaboradores e gestores.

//Alunos

Ana Paula Allonso de Aragão; Gabriela Catão Pereira; Isabela de Toledo Piza Seijo; Yasmim Tavares Rosa

//Desafios

O principal desafio no projeto de intervenção do restaurante joia carioca foi construir o projeto de forma a atender as demandas levantadas pelo gestor e também atender às demandas elencadas pelos colaboradores. O principal aprendizado foi a importância da comunicação clara e objetiva nos ambientes de trabalho.

//Descrição

O projeto consiste na realização de um protocolo de integração de novos funcionários (3 páginas), um manual do funcionário (10 páginas), um manual de higiene e boas práticas (3 páginas), guia prático de atendimento ao cliente (4 páginas), um quadro de avisos e um fluxograma de comunicação.

//Materiais

O design dos manuais e projetos foram desenvolvidos na plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida.



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Manual de Primeiros Socorros Emocionais

//Objetivos

Produzir uma cartilha de linguagem acessível com informações sobre Saúde Mental e Autorregulação Emocional.

//Alunos

Jozyanne de Marins Amancio; Nathalia Soares Moura; Emillyn Macedo de Oliveira; Guilherme Andrade Miranda; Ana Beatriz Castro Gonçalves; João Victor de Souza Matola Moura

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha ilustrada com 3 páginas apresentando informações sobre cuidados em Saúde Mental e Autorregulação Emocional.

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida. A folha da cartilha possui 2 dobras feitas manualmente.

//Desafios

O principal desafio foi a implementação de uma linguagem objetiva e de fácil compreensão. O principal aprendizado foi a necessidade compartilhar informações sobre Saúde Mental.

UVA

Ansiedade?
Pensamentos negativos?

RESPIRA

Vamos cuidar disso

Primeiros Socorros Emocionais
Aprendendo a autorregular nossas emoções

♥ Sinais de que preciso de socorros	
Pensamentos	"Nada vai dar certo" "Sou um fracasso" "Vou perder o controle"
Sintomas	Coração acelerado Respiração curta Suor
Emoções	Ansiedade Raiva Tristeza intensa

♥ **Kit de Primeiros Socorros**

1 - Respire — Respiração Diafragmática

Dicas

♥ **Recursos de auto conhecimento**

Aplicativos

- Cingulo
- Headspace
- Insight Timer

♥ **Você não precisa estar sozinho**

CVV - Centro de Valorização da Vida
Telefone: 188
Atendimento 24h, gratuito e sigiloso.
Site: www.cvv.org.br

CAPS - Atendimento psicológico gratuito

PSICOLOGIA COMUNITÁRIA

//Nome do projeto

Projeto Saúde Preventiva e Educa+ AFADA

//Objetivos

Promover intervenção em uma instituição que assiste pessoas com HIV.

//Alunos

Lennon Yuri Rodrigues Vignoli ; Leonardo Pereira de Oliveira ; Carlos Leonardo Sardinha Dumarde ; Leila Tomazinho de Lacerda Dumarde

//Descrição

O projeto consiste em possibilitar novos serviços de saúde e educação para os assistidos da instituição AFADA e toda a população vulnerável da comunidade.

//Materiais

Para a implementação do projeto, foi necessário trabalho voluntário de profissionais como professor de Português e enfermeiros voluntários.

//Desafios

O principal desafio foi encontrar voluntários que pudessem contribuir para a realização do projeto. Também foi um desafio conscientizar os assistidos da importância de tais serviços para a saúde e desenvolvimento pessoal.



UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA

PROJETO MAKER

Supervisionado pela professora ME. Jacqueline Maia de Miranda

**PROJETO SAÚDE PREVENTIVA
e
EDUCA+ AFADA**

Alunos:



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Maio Laranja: Psicologia e Prevenção ao Abuso Infantil

//Objetivos

Informar e conscientizar pais e responsáveis sobre os sinais de abuso infantil e a importância da escuta e do acolhimento na primeira infância.

//Alunos

Lennon Yuri Rodrigues Vignoli ; Leonardo Pereira de Oliveira ; Carlos Leonardo Sardinha Dumarde ; Leila Tomazinho de Lacerda Dumarde

//Descrição

O projeto consiste em uma ação educativa voltada para pais e responsáveis da educação infantil, com foco na prevenção da violência sexual e na promoção do desenvolvimento emocional saudável. A apresentação aborda temas como os impactos emocionais do abuso sexual, estratégias de escuta e acolhimento, além da educação preventiva por meio do conceito do "sinal do toque". A proposta foi realizada em formato de palestra acessível, com linguagem clara, material ilustrativo e espaço para diálogo com o público, dentro do ambiente escolar, como parte do projeto "Escola de Pais".

//Materiais

Durante a palestra, foi utilizado um banner ilustrativo com o "Sinal do Toque", com o objetivo de orientar os pais sobre como ensinar às crianças quais partes do corpo podem ou não ser tocadas, promovendo a educação preventiva. Também foi distribuído um folder informativo contendo orientações sobre a importância da escuta e do acolhimento, os efeitos psicológicos do abuso na vida das crianças, canais de denúncia e o contato da SPA (Serviço de Psicologia Aplicada) da UVA, disponível para atendimento psicológico. Os materiais gráficos foram produzidos na plataforma Canva e impressos em papel A4 colorido. A metodologia utilizada foi a de uma palestra expositiva, com linguagem acessível, uso de recursos visuais e espaço para diálogo com os pais, no contexto do projeto "Escola de Pais", realizado no ambiente escolar.

PSICOLOGIA ESCOLAR

//Desafios

O principal desafio foi abordar um tema sensível como a violência sexual infantil de forma clara, acessível e respeitosa para um público leigo, sem causar medo ou constrangimento. Também exigiu cuidado na escolha da linguagem e das imagens, para garantir acolhimento e empatia. O principal aprendizado foi compreender a importância do papel do psicólogo como agente de prevenção e orientação junto às famílias, bem como o valor do diálogo aberto e da escuta ativa na promoção da saúde emocional infantil. Além disso, ficou evidente como ações simples, como o uso de folders e ilustrações educativas, podem impactar positivamente a conscientização e o engajamento dos pais.

CONVERSE OUÇA ENSINE

Ensinar as crianças a identificar toques bons e ruins é essencial para sua segurança. O Semáforo do Toque é uma ferramenta simples e eficaz:

SEMÁFORO DO TOQUE

NÃO PODE TOCAR | ATENÇÃO CUIDADO | PODE TOCAR

NUNCA DIGA: "É COISA DA CABEÇA DELA..."

A DOR PSICOLÓGICA É REAL.

O Abuso afeta a saúde mental da criança de forma intensa, podendo gerar traumas duradouros como: depressão, transtorno de estresse pós-traumático (TEPT), ansiedade generalizada, baixa autoestima, ideias de culpa e vergonha, dentre muito outros.

UVA
Universidade
Veiga de Almeida

maio laranja
SEJA A VOZ DE QUEM NÃO TEM VOZ

COMBATE A VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

OUVIR A CRIANÇA É PROTEGER A INFÂNCIA!

Aponte a câmera do seu celular para o QR CODE e saiba mais.

PSICOLOGIA COMUNITÁRIA

```

<style>
.square {
display: flex;
width: 109px;
height: 109px;
margin: 5px;
background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

A importância da Rede de Apoio aos Pacientes Oncológicos

//Objetivos

Produzir um folder com linguagem acessível e abrangente sobre a importância da rede de apoio aos pacientes oncológicos.

//Alunos

Isabella Miranda Almeida Sequeira; Juliana Albino dos Anjos Gonçalves; Maria Giulia Gusso do Vale Bastos; Kassia da Conceição Abreu; Victoria da Costa Siqueira.

//Descrição

O projeto consiste em um folder apresentando os principais objetivos do Equipamento CAPO (Centro de Apoio ao Paciente Oncológico), levando ênfase à conscientização sobre a rede de apoio aos pacientes oncológicos.

//Materiais

O design do folder foi desenvolvido através da plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida.

//Desafios

O principal desafio encontrado foi criar uma estratégia que atingisse o maior número de pessoas, não se limitando a levar informações apenas para local em que foi feita a ação. O principal aprendizado foi sobre o tema em si, pois tivemos um outro olhar sobre os pacientes oncológicos.



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Psicologia Escolar e Atuação do Psicólogo - Caso Escola Municipal Diógenes Ribeiro de Mendonça

//Alunos

Andréia Maria da Silva Gonçalves; Cintia de Lima Silva; Mônica Patricia Caldeira Simões; Pâmela Amélia Pimentel D'Avila; Rosimeire Fernandes Alves do Nascimento

//Materiais

Para a realização da palestra, é necessário a disponibilização do espaço de auditório da escola. O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida.

//Objetivos

Considerando a relevância da Lei nº 13.935/2019, que dispõe sobre a inserção de profissionais das áreas de Psicologia e Serviço Social nas redes públicas de educação básica, nosso projeto propõe-se a elaboração de um plano de ação voltado à promoção da saúde mental na Escola Municipal Diógenes Ribeiro de Mendonça, localizada no município de Niterói. A referida legislação visa garantir o suporte psicossocial necessário ao ambiente escolar, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e o fortalecimento das práticas pedagógicas. No entanto, em entrevista realizada com uma das docentes da instituição, foi relatada a ausência desses profissionais na escola, o que tem dificultado o enfrentamento de demandas relacionadas à educação especial, especialmente no atendimento a alunos com transtornos cognitivos, deficiências físicas e intelectuais.

<p>ONDE ENCONTRAR APOIO PSICOLÓGICO E SAÚDE MENTAL EM NITERÓI:</p>  <p>GUIA PARA PAIS E PROFESSORES</p> <p>ESTA CARTILHA TEM O OBJETIVO DE APRESENTAR OS PRINCIPAIS RECURSOS PÚBLICOS DISPONÍVEIS EM NITERÓI PARA APOIO PSICOLÓGICO E DE SAÚDE MENTAL.</p>	<p>PROCURAR AJUDA QUANDO PERCIBER:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MUDANÇAS DE COMPORTAMENTO • PROBLEMAS DE SONO OU ALIMENTAÇÃO - SOCIALIZAÇÃO SOCIAL - AGRESSIVIDADE OU CISES (ENCOLHIMENTO) • DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM <p>LEIAS IMPORTANTES!!!</p> <ul style="list-style-type: none"> • LEI BRASILEIRA DE INCLUSÃO (LBI) • POLÍTICA NACIONAL DE SAÚDE MENTAL • APROVAMENTO MULTIPROFISSIONAL OAMBATEDO PELO SUJE 	<p>PRINCIPAIS SERVIÇOS PÚBLICOS EM NITERÓI</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAPS INFANTIL (CRIANÇAS E ADOLESCENTES) - TEL: (21) 2420-3075 • CAPS II (ADULTOS) - TEL: (21) 2719-2192 • CAPS AD (ALCOOL E DROGAS) - TEL: (21) 2719-2622 • UNIDADES BÁSICAS DE SAÚDE (UBS) • CRIAR APOIO SOCIAL AS FAMILIAS - LIGUE 156
<p>COMO ACESSAR OS SERVIÇOS?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - IR ATÉ A UBS MAIS PRÓXIMA 2 - SOLICITAR ENCAMINHAMENTO 3 - LEVAR DOCUMENTOS: RG, CPF, COMPROVANTE DE RESIDÊNCIA, CARTÃO SUS 4 - EM URGENCIAS, PROCURAR O CAPS DIRETAMENTE 5 - EM CASOS DE VIOLÊNCIA, CRIAR O CONSELHO TUTELAR 	<p>CONTATOS ÚTEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAPS INFANTIL: (21) 2420-3075 • CAPS II ADULTO: (21) 2719-2622 • CRIAR LIGUE 156 CRIAR: (21) 2620-2238 <p>ONDE ENCONTRAR APOIO PSICOLÓGICO EM NITERÓI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CRIAR APOIO EM CASOS DE VIOLAÇÃO DE DIREITOS: TEL: (21) 2420-3075 • CONSELHO TUTELAR: TEL: (21) 2719-8270 • EMERGENCIAS: SAMU - 192 • CVV (CENTRO DE VALORIZAÇÃO À VIDA) - 188 	<p>CUIDADOS COM QUEM CUIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • RESERVE MOMENTOS DE DESCANSO • BUSQUE RESPIRAÇÃO PROFUNDA • BUSQUE APOIO ENTRE COLEGAS E FAMILIARES • FORMAR DE GRUPOS DE APOIO <p>INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALBERTO LUIZ</p> <p>AVENIDA GARCIA, PARQUE PARQUESI E JOZÁSIO DE MENDONÇA</p> <p>E SUPERINTENDENTE VELA PROFESSORA</p> <p>JACQUELINE MARA DE MENDONÇA</p> <p>UFVA</p>

```
<body><h1>
```

PSICOLOGIA na ESCOLAR

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
    #004b78;
```

// Descrição

A primeira etapa consiste na realização de uma palestra com o tema “Cuidando de quem Cuida: Recursos Públicos e Apoio à Saúde Mental para Professores, Pais e Alunos”, a ser realizada no auditório da escola. O público-alvo inclui professores da unidade, com ênfase nos que atuam na educação especial, bem como pais e responsáveis, incluindo aqueles que cuidam de crianças com deficiência e/ou Transtorno do Espectro Autista (TEA). A palestra terá duração de aproximadamente 55 minutos, sendo os primeiros cinco destinados a uma breve prática de mindfulness, seguida de uma apresentação expositiva. O conteúdo abordará conceitos fundamentais de saúde mental, sinais de sofrimento emocional em diferentes faixas etárias, os impactos da sobrecarga emocional sobre professores e familiares de alunos com deficiência, e a importância da construção de redes de apoio. Também serão apresentados os principais recursos públicos disponíveis no município de Niterói, como Unidades Básicas de Saúde (UBS), Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), além de órgãos da rede de proteção como CRAS, CREAS e o Conselho Tutelar.

A segunda etapa prevê a elaboração e distribuição de uma cartilha informativa intitulada “Onde Encontrar Apoio Psicológico e Saúde Mental em Niterói: Guia para Pais e Professores”. A cartilha será entregue em formato físico durante a palestra e, posteriormente, disponibilizada em versão digital (PDF) por meio do aplicativo WhatsApp. O material conterá informações acessíveis sobre saúde mental, orientações práticas de autocuidado, sinais de alerta e uma lista de serviços públicos e gratuitos disponíveis na cidade.

Por fim, a terceira etapa contempla a criação de um grupo de apoio virtual, via WhatsApp, destinado aos professores e responsáveis que desejarem participar. O grupo será mediado pela coordenação da escola e funcionará como um canal contínuo de escuta, troca de experiências, compartilhamento de orientações, contatos de serviços e mensagens de apoio emocional.

// Desafios

Um dos principais desafios identificados pelo grupo é o desconhecimento, por parte dos professores, da existência e dos objetivos da Lei nº 13.935/2019, que prevê a inserção de profissionais da Psicologia e do Serviço Social nas redes públicas de educação básica. Tal desconhecimento, aliado à ausência desses profissionais na escola, revela um cenário de complexo frente às necessidades emocionais e sociais da comunidade escolar.

A situação torna-se ainda mais crítica ao se constatar que, na referida escola, não há qualquer previsão de contratação desses profissionais, seja por meio de concurso público ou por contratação temporária (como pessoa jurídica ou convênios).

PSICOLOGIA COMUNITÁRIA

//Nome do projeto

Casa Ronald Mc Donalds

//Alunos

Bárbara Bastos Gomes
 Julyana Dias Teixeira Magaldi
 maria da gloria barata rothier
 Amanda Costa da Silva
 Gustavo Paulino Auni

//Descrição

O projeto consiste em uma visita a casa Ronald Mcdonalds, para conhecer as atividades oferecidas e o trabalho da casa afim de apresentar para todos como uma instuição séria é importante e alcança várias pessoas, além de mostrar para aqueles que vão ver o projeto, como qualquer um pode fazer parte de um projeto comunitario.

//Objetivos

Visitar uma ONG para conhecer os serviços oferecidos e apresentar para o publico

//Materiais

Foram necessarias visitas à instituição, além de estudo sobre a materia de psicologia comunitaria.

//Desafios

O principal desafio encontrado foi buscar uma instituição seria e com credibilidade que nos desse o desejo de apresentar. O aprendizado é que a psicologia comunitaria é algo a ser levado para a vida e não apenas para um semestre.

Psicologia Comunitária



**CASA RONALD
 MCDONALD** RIO DE JANEIRO



PSICOLOGIA ESCOLAR

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Todo mundo pode brincar!

//Objetivos

Promover a inclusão das crianças no ambiente escolar.

//Alunos

Tatiana Lebre Drummond Reis; Gabriela do Nascimento Souza; Maria Eduarda de Oliveira Araujo

//Materiais

Para o desenvolvimento das dinâmicas foram utilizados cartolina, giz de cera, card com imagem lúdicas.

//Descrição

O projeto consiste em dinâmicas com as crianças para promover a inclusão e a diversidade.

//Desafios

O maior desafio foi fazer com que crianças pequenas entendessem o tema e manter a atenção delas durante as atividades.

PSICOLOGIA ESCOLAR E ATUAÇÃO DO PSICÓLOGO



PSICOLOGIA COMUNITÁRIA

//Nome do projeto

Um vislumbre acerca da UNATI.

//Alunos

Beatriz Gomes Giraldez Carrera; Erik Chagas Ribeiro Sequeira; Giovanna Xavier Bosisio; Marina Soriano de Araújo

//Descrição

O projeto consiste em uma cartilha de três páginas com linguajar chamativo com intuito de divulgar o projeto da UNATI, fazendo uso de um QR-Code que leva a seu Instagram.

//Objetivos

Produzir uma cartilha de divulgação acerca da UNATI.

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva.

//Desafios

Principal desafio foi pensar em como faríamos a divulgação, após a visita técnica. O principal aprendizado foi a ajuda em divulgar o projeto em si.

Conheça a UNATI!

UNATI (Universidade Aberta a Terceira Idade) coloca o respeito aos idosos como prioridade em suas relações, proporcionando boas gerações e respeito a diversidade através do ambiente compartilhado entre eles e jovens!

Objetivos da UNATI

Descubra as oficinas online e presenciais!

Com 35 anos de atuação, o programa conta com diferentes tipos de oficinas: Atenção plena e cognitiva, Cultura Geral, Psicomotricidade, Memória, Teatro, além de oficinas online.



As oficinas presenciais funcionam de 13:30 até 17h, com intervalo de 30 min às 15h. A UNATI fica localizada na UVA no campus da Tijuca.



Como saber mais?

O livro "A arte do amor e da vivência na Terceira Idade", criado pelos integrantes do projeto, é uma fonte rica de informações para aqueles que querem conhecer mais profundamente todo o percurso sobre a criação da UNATI!

Além do livro, o Instagram da UNATI é uma ótima maneira para acessar mais informações e curiosidades sobre seu trabalho! Abra a câmera do seu celular e escaneie o QR Code abaixo para conhecer mais sobre eles!

Venha conhecer!

OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Conscientização sobre o Dia Mundial da Hipertensão: pequenos hábitos, grandes mudanças

//Alunos

Érika Victória Lopes; Luísa Helena Silva; Isabelle Silva Neves; Caio Backer Bougleux

//Materiais

Equipamentos de enfermagem (aparelho de aferir pressão arterial, carimbo profissional, jaleco), celular, capcut (edição de vídeo), imagem de banco de dados.

//Desafios

O desafio está baseado em agrupar essas informações e entre outras em um único vídeo, que vise dialogar de maneira dinâmica com a população.

//Objetivos

Conscientizar a população sobre a hipertensão arterial por meio de um material educativo

//Descrição

O projeto consiste em um pocket vídeo informativo

+ Psicologia UVA - Barra da Tijuca
Dia Mundial da Hipertensão

O projeto serve para informar a população sobre a hipertensão, seus riscos, formas de prevenção e cuidados diários, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida.

O objetivo do projeto é promover a conscientização sobre a hipertensão arterial por meio de um material educativo acessível e claro.

26 de Abril: Dia Nacional de Prevenção e Combate à Hipertensão Arterial.
 17 de Maio de 2025: Dia Mundial da Hipertensão.

Érika Victória Lopes, Luísa Helena Silva, Isabelle Silva Neves e Caio Backer Bougleux.

Saúde Global e Contemporânea - Lidiane D. Reis

PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Escuta que Transforma: Intervenções Psicológicas no Ambiente Escolar

//Alunos

Bruna Ferreira Rosa; Gabriel Rosa Penetra; Sabrina Saraiva Da Neiva; Suelaine Beatriz Cavalcante Da Silva.

//Materiais

Para o desenvolvimento do projeto, foram utilizados recursos como papel, cartolina, canetas, projetor multimídia e espaços físicos da escola (sala de aula, sala do saber, sala maker). A metodologia incluiu entrevistas com profissionais da área, estudo de referenciais teóricos como Bock, Vigotski e Patto, além da aplicação de dinâmicas participativas como rodas de conversa, atividades educativas e escuta ativa. O projeto foi fundamentado na Lei 13.935/2019, que regulamenta a presença de psicólogos nas escolas.

//Objetivos

Promover o bem-estar emocional e a inclusão escolar por meio de práticas interventivas mediadas pela Psicologia Escolar.

//Descrição

O projeto consiste na aplicação de práticas interventivas baseadas na Psicologia Escolar, com foco na promoção da saúde emocional, prevenção do bullying e fortalecimento dos vínculos escolares. As ações incluíram rodas de conversa com estudantes de diferentes segmentos e uma atividade educativa desenvolvida pelos alunos do 9º ano para os alunos do 6º ano, incentivando o protagonismo juvenil, a empatia e o respeito mútuo. A proposta visa transformar o ambiente escolar em um espaço mais acolhedor e inclusivo, em consonância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

PSICOLOGIA ESCOLAR

```
<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;
}
```

//Desafios

O principal desafio foi sensibilizar toda a comunidade escolar sobre a importância da escuta ativa e do protagonismo estudantil na prevenção do bullying. Também foi desafiador adaptar a linguagem e a metodologia para diferentes faixas etárias. O principal aprendizado foi compreender como a atuação do psicólogo escolar, aliada ao trabalho coletivo, pode gerar transformações significativas no clima institucional, promovendo empatia, inclusão e respeito às diferenças.



PSICOLOGIA ESCOLAR

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Bananeira Viva: Saneamento Sustentável com Raízes na Educação

//Alunos

Laurilene Rodrigues de Carvalho Brito, Lorhane de Oliveira Lima, Milena Santos de Farias, Aline Miranda da Costa, Célia Evaristo.

//Materiais

1 bombona ou tambor plástico (200 L ou mais); Cano PVC de 100 mm (para entrada e saída do esgoto); Brita nº 1 ou nº 2; Areia grossa; Tela plástica ou sombrite (para filtragem); Bananeiras (mudas); Pá, enxada e ferramentas de escavação; Cimento e tijolos (opcional, para estrutura externa); Pedra brita e carvão vegetal (opcional, para leito de raízes)

//Objetivos

Promover o tratamento sustentável de esgoto doméstico gerado na escola, por meio da implantação de uma Fossa Séptica de Bananeira, aproveitando a ação de microrganismos e a capacidade filtrante das raízes das bananeiras para tratar os dejetos humanos, de forma ecológica e de baixo custo.

//Descrição

A Fossa Séptica de Bananeira consiste em um sistema alternativo de tratamento de esgoto sanitário, idealizado com base em tecnologias sociais. É composta por tanques de decantação e uma zona de raízes onde são plantadas bananeiras, que absorvem parte dos nutrientes presentes no esgoto tratado.

PSICOLOGIA ESCOLAR

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Desafios

Pouco conhecimento técnico: Exigiu estudos e adaptações ao contexto da escola.

Recursos limitados: Necessidade de doações e reaproveitamento de materiais.

Resistência inicial: Quebra de preconceitos com a proposta ecológica.

Tempo e logística: Conciliar o projeto com a rotina escolar.

Manutenção contínua: Garantir o funcionamento e o engajamento das futuras turmas.

FOSSA SÉPTICA DE BANANEIRA

Nossa escola, no ano passado e retrasado ganhou prêmios de Iniciação científica. Fomos indicados para representar o Brasil no Mundial em 2024 com o projeto de 2023 que é a Fossa Séptica de Bananeira: todo esgoto da escola é tratado 100% não é jogado nem na lagoa e nem no esgoto.

O projeto todo foram os alunos que fizeram, tem vídeos comprovando que foram eles mesmos. O problema que os nossos alunos identificaram foi a poluição da lagoa, aí eles pensaram no que poderiam fazer, colocaram e prática e chegaram a essa solução que resolveu o problema do esgotamento da escola em 100%. A ideia deles era de que fosse um projeto aplicável também às residências: de fácil execução, visto que eles mesmos colocaram a mão na massa e fizeram acontecer."

PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Psicologia escolar e a atuação do psicólogo

//Alunos

Sarah Ferreira Silva. Sthefany de Lima. Pedro Henrique Souza da Silva. Matheus da Cruz Ramos Silva. Catarina Medeiros Ramalheira. Caique Caputo de Andrade

//Materiais

O projeto foi desenvolvido através do Canvas no formato de slide e as imagens foram impressas coloridas em folhas soltas.

//Objetivos

Criar um "olhar empático" em determinadas situações, trabalhando o acolhimento com o próximo.

//Descrição

O projeto consiste em uma intervenção escolar utilizando imagens em diversas situações e momentos e colocando o participante para pensar "como se sentiria no lugar dessa pessoa".

//Desafios

O principal desafio foi conseguir a autorização para conseguir aplicar essa intervenção na escola com os alunos. E encontrar imagens que se adequassem às situações propostas



“OLHAR EMPÁTICO” COM FOTOGRAFIAS



“COMO VOCÊ PODERIA AJUDAR ALGUÉM NESTA SITUAÇÃO?”

“O QUE ELA GOSTARIA DE OUVIR?”

“O QUE VOCÊ ACHA QUE ESSA PESSOA SENTE?”



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Escuta que Transforma: Psicologia Escolar em Ação

//Alunos

Gabriela Sampaio Cardoso; Marcia Helena de Figueiredo Ferraz; Mauricio Ribeiro de Souza

//Materiais

A metodologia adotada será participativa e interdisciplinar, baseada nos princípios da Psicologia Escolar Crítica. As atividades serão conduzidas por estagiários do curso de Psicologia, supervisionados por docentes do SPA. O projeto se desenvolverá em três etapas principais: (1) diagnóstico institucional participativo, com aplicação de entrevistas, rodas de conversa e observações; (2) planejamento e execução de oficinas temáticas com alunos, professores e responsáveis; e (3) devolutiva institucional com sugestões de encaminhamentos e fortalecimento de redes de apoio. Os materiais utilizados incluem formulários de escuta, cartazes, recursos lúdicos e material audiovisual.

//Objetivos

Promover ações de escuta, acolhimento e orientação psicológica na Escola Municipal Júlia Cortines, por meio de uma parceria com o Serviço de Psicologia Aplicada da UVA, com foco no fortalecimento dos vínculos escolares e no bem-estar da comunidade educativa.

//Descrição

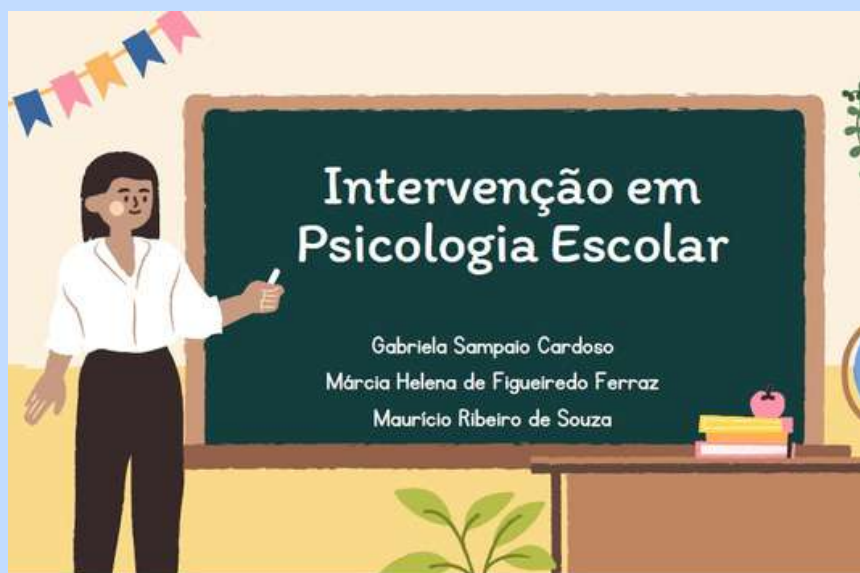
Este projeto propõe uma parceria entre a Escola Municipal Júlia Cortines e o Serviço de Psicologia Aplicada (SPA) da Universidade Veiga de Almeida, visando oferecer suporte psicológico qualificado à comunidade escolar. A ausência de um psicólogo escolar na instituição foi identificada durante um trabalho de campo, evidenciando a carência de apoio psicossocial para alunos, professores e equipe técnica. A intervenção pretende atuar de forma preventiva e orientadora, promovendo ações de escuta, acolhimento e orientação, com foco no bem-estar e no fortalecimento dos vínculos escolares.

PSICOLOGIA ESCOLAR

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
#004b78;  
}
```

//Desafios

A experiência permite o aprofundamento dos conhecimentos sobre a atuação do psicólogo escolar e reforça a importância de práticas comprometidas com o contexto social e institucional. Entre os principais aprendizados, destacam-se o desenvolvimento de habilidades de escuta sensível, o trabalho em equipe interdisciplinar e o exercício da ética profissional. Entre os desafios previstos estão o engajamento da comunidade escolar, o tempo limitado para execução das ações e a construção de vínculos em contextos marcados por vulnerabilidades. Ainda assim, o projeto representa uma oportunidade de aproximação entre universidade e escola, com ganhos mútuos para formação e transformação social.



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Projeto de Psicologia Escolar

//Alunos

Luíze Canejo Arruda. Victória Amanda Peçanha Gama da Silva. Carla Monique dos Santos Silva. Carla Cristina Lima Soares.

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido através da plataforma e aplicativo Canva.

//Desafios

O aprendizado se resume em ter mais contato com o público infantil, um mundo totalmente diferente do que convivemos todos os dias na faculdade, pois as crianças nos trazem desafios que superamos com a criatividade para podermos entendê-las e ajudá-las da melhor maneira possível. O desafio certamente foi conseguir achar uma escola que conseguisse participar do projeto.

//Objetivos

Os dois últimos slides se tratam da cartilha que levamos à escola na qual foi trabalhado. Seu maior problema eram os conflitos entre as meninas (adolescentes), que se desentendiam com frequência na escola. Logo produzimos uma cartilha para ajudar com este tema.

//Descrição

Consiste em uma cartilha de intervenção no comportamento infantil e adolescente, trazendo uma linguagem explicativa e acolhedora. Como foi comentado pela secretária escolar, o maior obstáculo na escola era a falta de entendimento entre as alunas, por isso, a cartilha foi especificamente destinada às alunas que tinham muitos conflitos nesta determinada escola.

Vamos falar de saúde? E se for sobre a saúde mental?

Quando somos mais jovens, temos tendência a não se preocupar somente com os problemas cotidianos. Mas é bom ter em mente que ser humano é muito amplo e inclui além da saúde física, também existe a mental. Que trata da nossa "saúde" e de como podemos lidar com determinadas questões.

Ser jovem	Conflitos	Objetivos
<p>Ser jovem é um grande desafio. A adolescência é um momento cheio de mudanças — no corpo, na mente e na vida. É normal se sentir confuso(a), ansioso(a), com dúvidas sobre quem você é ou para onde está indo.</p>	<p>As vezes é só se falar no lugar do problema. Meem todo mundo pensa eu ago como você, e todo tem. Estar longe não é fraqueza, é salutaridade. Não sequele tanta a conversar com respeito far taia a diferença. Respeito gera respeito. Paz começa com você.</p>	<p>Só ter um foco, eger é ser você! Não sempre é fácil se aceitar — com suas dúvidas, falhas e joias únicas. Mas você não precisa se encaixar em padrões pra ser valorizado. Você mesmo é o que se faz sentir. Se aceitar é o primeiro passo para viver com mais leveza e confiança.</p>

Empatia	Pedir ajuda
<p>Antes de julgar, escute. Antes de criticar, tente entender. Empatia é se colocar no lugar do outro, mesmo sem ter vivido o mesmo. Todo mundo está enfrentando batalhas que você não vê. Um pouco de empatia pode mudar a dia de alguém — e o</p>	<p>Tudo mundo enfrenta momentos difíceis — e ninguém precisa passar por isso sozinho. Falar com alguém, pedir apoio ou procurar ajuda profissional é um ato de coragem, não de fraqueza. É sinal de que você se importa consigo mesmo(a). Você merece ser ouvido(a).</p>

PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Psicologia na Escola Municipal Astolfo Rezende

//Alunos

Guilherme Baptista Moraes dos Santos;
Náisa Fontes de Assis dos anjos; Carlos
Victor Santos Amorim; Érika Dias
Belchior; Iris da Cruz Silva Pereira dos
Santos

//Materiais

Foi usado uma caixa e diversos
materiais manuais.

//Objetivos

Criar atividades para promover uma
educação tátil lúdica

//Descrição

O projeto consiste numa caixa
sensorial, onde botamos
diversos objetos, e os alunos
precisaram adivinhar qual
objeto estava lá usando
apenas as mãos (tátil).

//Desafios

O maior desafio foi provocar as crianças a ampliar seus
pensamentos para quais possíveis objetos poderiam ser.



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Sugestão de intervenção como ferramenta para a psicologia escolar

//Alunos

Flávia Brito Barros; Helena Martins Fonseca; Larissa da Silva Ribeiro; Maria Grazielle do Nascimento Romeu; Thuany de Araujo Limia Paz

//Materiais

Foi utilizado o aplicativo Lumen V para elaboração do vídeo com base em inteligência artificial.

//Objetivos

Fortalecer a comunicação entre escola, família e alunos. promover a escuta, o acolhimento e o trabalho conjunto, tornando a escola um espaço mais seguro e humano.

//Descrição

Vídeo de psicoeducação gerado por inteligência artificial.

//Desafios

O principal desafio encontrado foi o acesso a Instituição de ensino que aceitasse a intervenção. O principal aprendizado foi o processo de criação e elaboração da intervenção.

PROPOSTA DE INTERVENÇÃO EM UM COLÉGIO ESTADUAL

PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Escola Municipal Dep. Cláudio moacy de Azeredo contra o Bullying

//Alunos

Marcelo Rosa da Silveira
Ionara Clemente

//Materiais

O design da cartilha foi desenvolvido na plataforma Canva.

//Desafios

O principal desafio foi a diagramação das informações e a seleção das imagens mais adequadas para o público-alvo.

//Objetivos

Produzir cartilhas sobre o bullying em escolas.

//Descrição

O projeto consiste em mostra cartilhas criadas pelos alunos.

DIGA NÃO AO BULLYING!

Vamos construir uma escola com respeito e amizade!



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Intervenção Escolar

//Alunos

Felipe da Silva Mendonça dos Santos, Jordana Morgan Romão de Souza, Núbia do Carmo Fernandes Soares, Suellen do Nascimento Sousa, Thays Nemi de Almeida, Tayonara Monteiro Bitar.

//Materiais

Livros e figuras.

//Objetivos

Incentivar a leitura

//Descrição

Projeto estimular a leitura desde a primeira infância.

//Desafios

O principal desafio foi receber as doações do livro.



PSICOLOGIA ESCOLAR

//Nome do projeto

Por uma outra lente

//Alunos

Bárbara Bastos Gomes; Marcella Ermelinda Coviello Carneiro; Bruna; Valle Tiziano; Luciene Souza Simões ; Felipe José Alves Carvalho Silva

//Descrição

Uma exposição fotográfica, em meio físico presencial, que propõe a experiência de um novo olhar para a toxicomania a partir da apreciação de registros fotográficos e alguns recortes da obra de quatro grandes mulheres artistas - Billie Holiday, Amy Winehouse, Maria Callas e Linn da Quebrada. Todas tiveram suas vidas atravessadas pelo uso abusivo de substâncias e em todos os casos, suas dores, suas histórias e o contexto no qual estavam inseridas foram fatores inseparáveis de sua relação com as drogas. .

//Objetivos

Conscientização crítica, sob o olhar da política pública de redução de danos, baseada na tríade sujeito- contexto- substância, a fim de reduzir o preconceito sobre sujeitos toxicômanos, é de possibilitar a preservação de seus direitos à dignidade, ao cuidado e à cidadania.

//Materiais

- Impressões fotográficas em papel couchet de alta gramatura.
- QR codes que dão acesso às obras musicais das artistas
- Letras das músicas das artistas.
- Registros fotográficos com os devidos créditos em legendas físicas na exposição fotográfica presencial.
- Citações de autores de referência no assunto expostas como impressões fotográficas da fundamentação teórica que articula o projeto.

PSICOLOGIA ESCOLAR

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Desafios

O principal desafio foi a escolha da foto mais adequada para cada elemento da tríade, de cada uma das artistas.

A ideia foi ter uma foto para cada elemento da tríade: uma foto que por si só transmitisse a questão da história do sujeito, uma outra pra retratar o contexto e uma para falar do papel da substância.

As fotos precisavam ser expressivas de como aquele elemento da tríade compõem a relação do sujeito com a toxicod dependência. Sem que fosse necessário explicar. As legendas foram apenas descritivas das fotos ou apenas para citar fonte e créditos, mas não foram explicativas.

A ideia é que as fotos fossem expressivas o suficiente para passar a mensagem através da interpretação do interlocutor.



Por uma outra lente

Uma exposição fotográfica, em meio físico-presencial, realizada como entrega de produto maker, para obtenção de nota na disciplina Toxicod dependência, ministrada pela professora Dra. Aline Drummond, no curso de Psicologia, da Universidade Veiga de Almeida.

Tema: Arte e Cultura como estratégia de redução de danos.

Público-alvo: Estarilantes e profissionais da área de saúde.

Objetivo: Conscientização crítica socio-política sobre o olhar da política pública de redução de danos, baseado no tripé Sujeito-Substância-Contexto, a fim de reduzir o preconceito sobre os sujeitos toxicômanos, e de possibilitar a preservação de seus direitos à dignidade, ao cuidado e à cidadania.

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU com os quais esse projeto pretende contribuir:







Grupo7- relação de integrantes:

Barbara Bostes Gomes - 1200200812
Bruna Valle Frazão - 1210109020
Felippe José Alves Carvalho Silva - 1210100552
Luciene Souza Simões - 1210101246
Marcella Covello - 1210101976

PSICOLOGIA DO TRABALHO

//Nome do projeto

Podcast Diversa Queer

//Alunos

Cristiane Silva Furtado 1; Giovanna de Sá Rio Doce ; Lilian Pieroni Araujo ; Luís Rogério Pereira ; MITZI ABI-HAILA RODRIGUES ; Viviane Camillo Medronho

//Descrição

Este podcast apresenta reflexões sobre os desafios enfrentados pela população LGBTQIA+ no mercado de trabalho brasileiro, com ênfase nos processos de exclusão e nas possibilidades de inclusão a partir da atuação da Psicologia Organizacional.

//Desafios

O principal desafio foi encontrar uma plataforma gratuita para prototipar que possibilitasse uma experiência semelhante à de um aplicativo. O principal aprendizado foi a necessidade de considerar a experiência do ouvinte na proposta de fomentar debates críticos sobre as dinâmicas de poder que estruturam a desigualdade de gênero e sexualidade nas empresas.

//Objetivos

Desenvolver um podcast instrutivo sobre: A População LGBTQIA+ no Mercado de Trabalho: Desigualdades, Oportunidades e o Papel da Psicologia Organizacional.

//Materiais

O projeto foi criado através da iniciativa do podcast “Diversa Queer” e da entrevista com a Dra. Jaqueline Gomes de Jesus, e propõe fomentar debates críticos sobre as dinâmicas de poder que estruturam a desigualdade de gênero e sexualidade nas empresa.



TOXICODEPENDÊNCIA

//Nome do projeto

Sabe & Cuida: Um Jogo de Grupo para Redução de Danos e Partilha entre Usuários de Substâncias.

//Alunos

Júlia Motta Ramos; Mariana Casanovas Ribeiro Barbosa; João Guilherme Vianna Torres Paiva; Kleo Gonçalves

//Descrição

O projeto consiste em um jogo de cartas chamado Sabe & Cuida, voltado para dinâmicas de grupo com pessoas que usam ou já usaram substâncias. Ele estimula a partilha de experiências, reflexões e estratégias de cuidado, promovendo a redução de danos em um ambiente acolhedor e sem julgamentos.

//Desafios

O principal desafio foi selecionar perguntas que fossem sensíveis, acolhedoras e ao mesmo tempo provocativas. Além de pensar em um formato acessível e visualmente atrativo com recursos simples. O principal aprendizado foi perceber a potência do lúdico como ferramenta de escuta, vínculo e cuidado entre pessoas que compartilham experiências difíceis.

//Objetivos

Propor uma dinâmica de grupo que facilite a troca de saberes e o fortalecimento do cuidado entre pares.

//Materiais

O design das cartas e do manual do jogo foi desenvolvido na plataforma Canva. A versão física foi impressa em papel A4 sulfite com tinta colorida. As cartas foram plastificadas individualmente para maior durabilidade, e o manual foi impresso em formato de cartilha.



TOXICODEPENDÊNCIA

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Quiz sobre redução de danos no contexto de chemsex

//Alunos

Ana Beatriz Cardoso; Bianca Pimentel; Jamilly Cristini Pinto Pereira; Isabelle Sampaio de Souza Lavigne Sáfadi; Maria Manuella Oliveira da Fonseca

//Descrição

O projeto consiste em um quiz online com 10 perguntas sobre o Chemsex no contexto de aplicativos de relacionamento, em específico o aplicativo Grindr. Foco está na de redução de danos que podem promover uma prática sexual mais segura.

//Objetivos

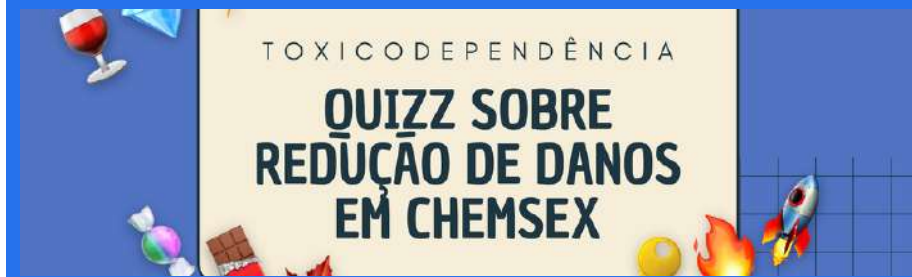
Criar um quiz com linguagem acessível e dinâmica que facilite o conhecimento acerca dos riscos atrelados ao Chemsex (sexo com uso de psicoativos) e práticas de redução de danos nesse contexto

//Materiais

O quiz foi desenvolvido na plataforma Wayground (Quizizz) e a apresentação foi desenvolvida na plataforma Canva.

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi criar uma versão acessível e dinâmica do quiz e desenvolvê-lo em uma linguagem própria para o público-alvo. Para isso, estudamos a comunicação feita pela plataforma Grindr, buscando uma linguagem coerente e, ao mesmo tempo, atrativa e facilitadora.



OUTROS PROJETOS MAKER

```

<style>
.square {
  display: flex;
  width: 109px;
  height: 109px;
  margin: 5px;
  background-color:
#004b78;

```

//Nome do projeto

Fragmentos de vozes

//Objetivos

Lançar um olhar sensível para o esquizofrênico

//Alunos

Camila Moura Carvalho Barreira; Cassia Francisco Siqueira; Clediomar Ferreira; Elenir Noemi Schmidt; Elvis Rodrigues da Silva; Henrique Rajão; Kelly Fukas; Jorge Pereira Chimanowsky Junior; Jorge Ressiguiier Dias Campos; Marcelly Dias; Maria Carolina Gonzalez; Moriza do Valle Graça

//Materiais

Utilizamos para a produção do vídeo um cenário feito de projeção de imagens com inteligência artificial das locações escolhidas em roteiro, os alunos foram os atores da interpretação assim como os criadores do roteiro apresentado. A edição também foi feita pelos alunos com um olhar sensível tal qual o projeto demandava.

//Descrição

O Projeto consiste em um vídeo com duração de 20 min apresentando de maneira resumida o adoecer de um esquizofrênico e a forma como a família lida diante desse diagnóstico. Além disso, o material demonstra um caminho de tratamento e lança um olhar para o paciente. Como ele se sente? Após assistir ao vídeo, você saberá!

//Desafios

Todo o processo foi de extremo aprendizado e muito desafiador. Primeiro porque exigia um esforço genuíno de todos para não estigmatizarmos ou ridicularizarmos o doente através de interpretações equivocadas ou caricatas.



OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Silêncios e Tempestades: Uma Jornada na Catatonia

//Alunos

Andréa Santos Rocha Brando; Ana Luísa Soares Garcia; Ana Paula da Fonseca Magalhães; Clara de Souza Martins; Júllia Daccache Siston; Lara Bastos Pinto; Luciana Ribeiro da Costa Werner; Luiza Fraioli Kapeny; Mayara Victória Ferreira da Silva Pinna; Miguel Prata Gonçalves Sardinha.

//Descrição

O projeto consiste em um vídeo elaborado em sala de aula, em que foi encenado uma peça cuja personagem principal recebe o diagnóstico de Esquizofrenia Catatônica.



//Objetivos

Produzir uma apresentação teatral e lúdica que auxilie na compreensão dos dilemas e importância do tratamento adequado na Esquizofrenia de subtipo Catatônica.

//Materiais

O projeto foi desenvolvido via gravação da peça apresentada em sala de aula. As principais referências utilizadas foram o DSM-5, o CID-10 e o conteúdo lecionado pela professora Sonia.

//Desafios

O principal desafio foi representar, de forma realista e educativo, os conceitos associados ao psicodiagnóstico da Esquizofrenia Catatônica através da encenação teatral, de modo que a apresentação fosse tanto lúdica, quanto educativa. O principal aprendizado foi a compreensão dos fatores que contribuem para tal diagnóstico, os possíveis prognósticos e a melhor forma de condução do tratamento.

OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Peça entre realidade e delírio

//Alunos

Clara Neurian Nunes da Silva;
Flávia Almeida;
Lucas dos S.Couto;
Luiza evelyn de carvalho;
Raphaela Braga maia;
Ronise da Silveira David;
João Marcelo Osorio Canellas Leite;
Maria Sílvia Falla Lozada;
Angelo de Azevedo Silva Miguel;
Giovana Gomes da Costa

//Descrição

O projeto consiste em um vídeo de 20 minutos com uma apresentação do grupo sobre a esquizofrenia paranoide.

//Objetivos

Apresentar um vídeo sobre a esquizofrenia paranoide.

//Materiais

Para a peça utilizamos nosso conhecimento aprendido em aula além de pesquisas.

//Desafios

O principal desafio foi roteirizar nossa ideia para um formato de peça de teatro. O principal aprendizado foi conseguir traduzir para a peça as emoções que queríamos passar.

Entre Realidade e Delírio



CURSO: PEDAGOGIA

OUTROS PROJETOS MAKER

PROFA. LUCIANA SOARES CHAGAS

OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Relógio Interativo de Aprendizagem: Compreendendo horas e minutos no formato analógico digital

//Descrição

O projeto consiste em um relógio interativo feito manualmente com dois círculos de papelão, sendo o menor representando as horas no formato analógico de 1h às 12h e o maior representando as 24 horas do dia (00h às 23h). Ao redor do círculo maior, foram adicionados pequenos círculos com cerca de 4cm de diâmetro, representando os minutos de 5 em 5 (até 60 minutos), destacados visual. o relógio possui ponteiros móveis fixados com parafuso e um sistema de pendurar na parede, tornando-o funcional e pedagógico. O objetivo é facilitar a compreensão da leitura do relógio tanto no formato de 12h quanto no de 24h.

//Objetivo

Auxiliar crianças no processo de aprendizagem das horas e minutos utilizando um recurso visual e tátil.

//Descrição

MICHELY DA CONCEIÇÃO MATOS KROUPA

//Materiais

Para o desenvolvimento do relógio, foram utilizados: papelão para a base e EVA para os marcadores de horas e minutos, papel sulfite branco para o revestimento, papel impresso colorido para os círculos dos minutos, palito de churrasco e cola para fixa os círculos dos minutos no círculo maior, impressão colorido para a marcação dos ponteiros com as palavras "hora" e "minuto" colado nos ponteiros feito de EVA, parafuso para fixar os ponteiros de forma móvel, um pedaço de corda com acabamento queimado para segurança da ponta do parafuso, presilha plástica com prego (usada para prender fios) para permitir pendurar o relógio na parede. A montagem foi feita manualmente com recortes, colagens e organização dos elementos de forma precisa e funcional.

OUTROS PROJETOS MAKER

//Desafios

O principal desafio durante a execução do projeto foi criar uma representação clara e didática das 24 horas do dia, especialmente por não existirem modelos prontos disponíveis na internet com esse formato de círculo maior. O principal aprendizado foi perceber como um material pedagógico feito de forma simples e artesanal pode promover o engajamento dos alunos e facilitar a aprendizagem de um conteúdo muitas vezes abstrato, como a leitura das horas. A criação manual também reforçou a importância de planejar e testar cada etapa antes da aplicação em sala de aula.



OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Montando o Brasil: estados, bandeiras e regiões.

//Objetivo

Construir um quebra-cabeça pedagógico do mapa do Brasil para promover o conhecimento das regiões, estados, bandeiras e características culturais de forma lúdica e interativa.

//Descrição

O projeto consiste em um grande quebra-cabeça do mapa do Brasil, medindo 1,24m x 1,27m, confeccionado artesanalmente em papelão e EVA. Cada estado foi recortado individualmente, possibilitando a montagem do mapa completo de forma interativa. A proposta é facilitar a aprendizagem de geografia, promovendo o reconhecimento das regiões, estados, bandeiras e promovendo o trabalho em grupo de maneira prática e visual.

//Materiais

A imagem do mapa do Brasil em preto e branco foi obtida no Google, redimensionada no Word e impressa em cerca de 30 folhas A4, formando um grande painel quadrado. As folhas foram coladas com cola branca, recortadas para retirada das bordas brancas e coladas sobre um papelão de grandes dimensões. Após 24 horas de secagem, o mapa foi recortado estado por estado com faca de serra. Cada peça foi encapada com EVA colorido: 7 folhas para o Norte, 6 para o Nordeste, 4 para o Centro-Oeste, 3 para o Sudeste e 2 para o Sul. As peças foram coladas com cola de silicone e deixadas secar por mais 24 horas com peso. Por fim, foram coladas bandeiras coloridas com o nome de cada estado correspondente.

//Alunos

MICHELY DA CONCEIÇÃO
MATOS KROUPA

OUTROS PROJETOS MAKER

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  width: 109px;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
  #004b78;  
}
```

//Descrição

O principal desafio foi o encaixe exato das peças após a aplicação do EVA, exigindo recortes precisos para manter o formato original do mapa. Também foi desafiador manter o alinhamento das folhas durante a montagem inicial. O principal aprendizado foi perceber como materiais simples e acessíveis podem ser transformados em recursos pedagógicos eficazes e atrativos, despertando o interesse dos alunos e promovendo uma aprendizagem significativa.



CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO

PROJETO DE ARQUITETURA

PROFA. FLAVIA RODRIGUES FILHO

PROFA. LETÍCIA ESPIRIDIÃO CORDEIRO

PROF. TÚLIO GALVÃO VIDAL CORREA

PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Casa do estudante

//Aluna

Eduarda Victoria
Ribeiro de Assis
Mesquita

//Desafios

O desafio central consistiu no planejamento e execução individual, visando validar competências autônomas. O processo promoveu desenvolvimento multidimensional, impulsionado substancialmente pelo

suporte pedagógico e mediação docente, determinantes para a consolidação dos aprendizados.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete em que deveríamos transformar um cubo de 3x3 em uma “casa” para os estudantes. O local onde o projeto seria “inserido” foi no campus da universidade no bloco A. Além da maquete, também desenvolvemos plantas baixas, cortes, fachadas humanizadas.

//Materiais

O projeto foi feito à mão, porém, para fazer a parte mais técnica, foi utilizado o software AutoCAD e o sketchup para demonstrar o desenho em 3D. Os materiais que foram utilizados na maquete foi a madeira balsa.

//Descrição

Desenvolver um projeto para os estudantes poderem passar um curto período em diferentes momentos do seu dia a dia.



</p>

PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Casa do Estudante

//Alunos

Ana Carolina Monteiro
Vimercati

//Materiais

Esse projeto pretende dar apoio a faculdade na formação dos alunos, desse modo, o projeto casa do estudante nada mais é do que um espaço que dispõe de ambientes que um graduando necessita, como espaço para refeições, estudos e convívio.

//Descrição

O projeto Casa do Estudante é um espaço que dispõe de ambientes que um graduando necessita, como espaço para fazer refeições, área de estudos e também desconpressão. Logo, esse projeto consiste num espaço que promove a educação e o bem-estar dos estudantes.

<p>

//Materiais

A ideia desse projeto surgiu no papel e logo foi transferida para o programa AutoCAD, voltado para arquitetura. Após definir toda a configuração do projeto, como arquitetura e layout, isso se transformou em uma maquete simples para servir de apoio na visualização tridimensional do projeto.

//Desafios

O principal desafio desse projeto foi o desenvolvimento de uma rampa que deveria alcançar até o primeiro pavimento da edificação, uma exigência que, dada a área disponível de construção, tornou a elaboração do projeto bem mais estudada.



</p>

PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Projeto Casa Do Estudante

//Desafios

Planejamento e organização.

//Materiais

Papel paran

//Objetivo

Construir uma maquete do projeto da casa do estudante, um local feito para estudos, refeições e lazer.



//Alunos

Pedro Henrique Duarte Gavio Pinto, Diego da Silva Tostes, Ana Carolina Teixeira de Azevedo, Milena Conrado Assis

//Descrio

Maquete em corte do projeto da casa do estudante.

PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Projeto Casa do Estudante

//Objetivo

Propor um local de refúgio para alunos de universidade.

//Alunos

Giovana Lapenda Lins de Figueiredo; Mariana Nogueira Torres Barbosa; Manuella Moreira de Aguiar Alves; Tainá Basilio de Barros.

//Descrição

O projeto consiste em uma casa feita para estudantes poderem estudar, descansar e socializar, fora do campus universitário, que possui uma pressão acadêmica forçada.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <style>
      textbox {
        width: 300px;
        height: 150px;
        padding: 15px;
        border: 2px solid
#ccc;
        border-radius: 5px;
        background-color:
#f0f0f0;
        box-shadow: 2px 2px
```

//Materiais

Para o desenvolvimento do modelo 3D foi utilizado um corte do projeto que já existia, feito com papel pluma e papel paran.

//Desafios

O principal desafio foi a visualizao do corte dentro de uma maquete, j o aprendizado foi entender como  importante o corte no desenho tcnico para que possamos visualizar os principais detalhes do projeto e entender suas funes.

</p>

OFICINA DE MAQUETE E PROTOTIPAGEM

//Nome do projeto

Projetos desenvolvidos durante a Oficina de Maquete.

//Objetivo

Produzir uma arquitetura acessível e sustentável.

//Alunos

Isabella Costa dos Santos

//Materiais

Para o desenvolvimento do protótipo e de todo o projeto em geral, foi utilizado diversos materiais: papel pluma, paran, dplex.



//Descrio

O projeto consiste em um prottipo tridimensional de uma estrutura construda para os estudantes da faculdade, seguindo a ODS 11.

//Desafios

O principal desafio foi a utilizao de materiais diversificados e diferentes tcnicas de Maquete para realizar o projeto.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Maquete de corte da casa do estudante

//Alunos

Eduarda adayme

Julia affonso

Alex duarte

Luna de melo

Paulo henrique escobar

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete de uma proposta de casa do estudante.

//Objetivo

Produzir uma casa de apoio aos estudantes onde possam dormir, estudar e ter contato com outros alunos.

//Materiais

Papel paraná, papel contact, papel ondulado, papel cartão e cola.

//Desafios

Enfrentamos desafios com cortes precisos, organização dos andares e representação dos setes quartos. Aprendemos a interpretar em equipe. A experiência fortaleceu nossos planejamentos e percepção.



OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Projeção e Construção de uma maquete de telhado de duas águas.

//Alunos

Isabelle de Oliveira Santos
Josnei Damon Wolfart
Martins (Joe Damon Wolfart)
Arleson da Silva Monteiro

//Objetivo

Dominar a proficiência dos princípios de Design aplicados a maquete, com foco na habilidade de criar representações tridimensionais que expressem de forma eficaz conceitos estéticos e funcionais em projetos diversos.

//Descrição

O projeto consiste na elaboração e execução de uma maquete física representando um telhado de duas águas, um dos sistemas de cobertura mais tradicionais e funcionais da arquitetura. Esse tipo de telhado é caracterizado pela inclinação em duas direções opostas, formando um “v” invertido, que permite o escoamento eficiente das águas pluviais.

A proposta busca representar, em escala 1:50, a estrutura básica do telhado, incluindo os principais elementos construtivos, como: cumeeira, águas, beirais, estrutura de apoio (tesouras e caibros), inclinação das águas e tipo de cobertura.

O objetivo principal é compreender e demonstrar, por meio da maquete, o funcionamento estrutural e estético desse modelo de cobertura, suas vantagens construtivas e seu comportamento em relação à ventilação e escoamento da água. A construção da maquete também permite exercitar habilidades práticas de representação, leitura de projeto e montagem tridimensional.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

// Materiais

Para a construção da maquete, utilizamos os seguintes materiais:

- Papel Paraná, para estruturar a base e os planos inclinados do telhado;
- Papel Pluma, que conferiu leveza e espessura a partes da estrutura;
- Cola de artesanato, garantindo a fixação precisa dos elementos.

O processo foi inteiramente manual, sem o uso de softwares de modelagem digital ou corte a laser, o que exigiu atenção redobrada na medição, corte e montagem das peças. As partes foram desenhadas e cortadas com régua, bisturi, estilete, respeitando a escala definida de 1:50.

Como metodologia, adotamos o trabalho em equipe dividido por etapas: concepção e esboço do telhado, escolha dos materiais, corte das peças estruturais, montagem da cobertura e acabamento final. Essa abordagem permitiu uma compreensão mais profunda do funcionamento estrutural do telhado, além de desenvolver habilidades práticas como precisão, trabalho colaborativo e organização.

Não foram utilizados softwares ou equipamentos digitais, pois o foco principal era a representação física e a vivência do processo construtivo manual.

//Desafios

Durante o desenvolvimento da maquete de telhado de duas águas, vivenciamos diversos aprendizados significativos. Entre eles, destacam-se:

A compreensão prática da estrutura e funcionamento de um telhado tradicional, especialmente no que diz respeito à inclinação das águas e à distribuição de cargas;

O desenvolvimento da habilidade de trabalhar em escala, com precisão nas medidas e cortes;

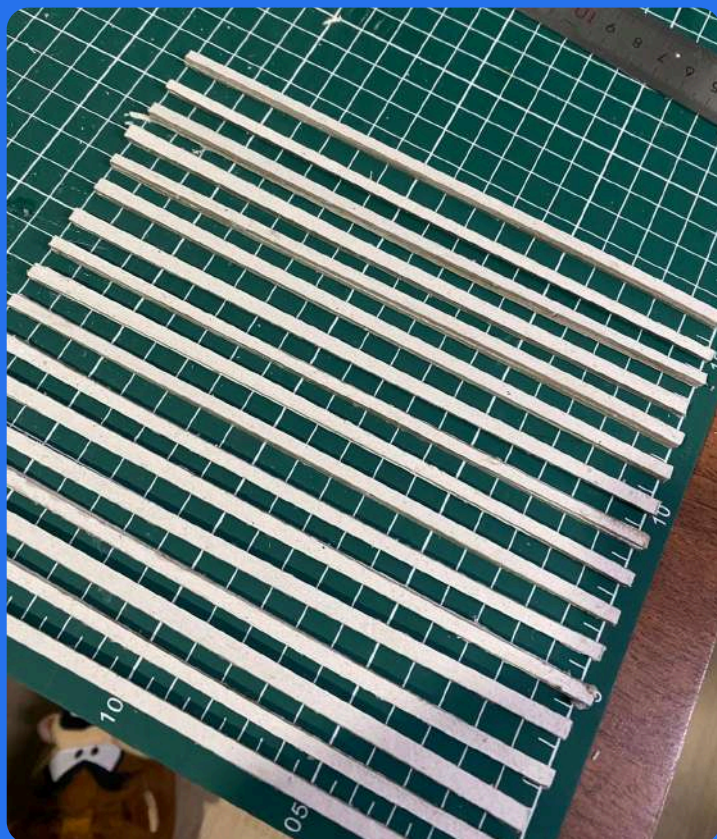
A valorização do trabalho manual e em equipe, que exigiu paciência, organização e comunicação entre os integrantes.

Quanto aos desafios, enfrentamos algumas dificuldades relacionadas ao manuseio dos materiais, especialmente na hora de cortar o papel Paraná com precisão e garantir o encaixe exato das partes inclinadas do telhado. A montagem das águas do telhado exigiu atenção para manter o ângulo correto, e a cola de artesanato, apesar de eficaz, demandou tempo de secagem e cuidado para evitar manchas ou desalinhamentos.

Além disso, o processo evidenciou a importância do planejamento prévio e da divisão de tarefas para manter o cronograma e a qualidade do trabalho.

No geral, o projeto proporcionou uma vivência prática muito rica, aproximando teoria e prática de forma criativa e construtiva.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Pavilhão Barcelona

//Objetivo

Desenvolver maquete para que outros tenham acesso a identificação da Arquitetura.

//Alunos

Gabriela Rocha do Nascimento;
Malcolm Martins da Costa;
Lucas Lopes Varanda.

//Materiais

Placa de PS

//Desafios

Desafios de montagem

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete em escala 1:100.



OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Casa do Estudante

//Objetivo

Construir uma maquete arquitetônica que represente um espaço acessível e funcional voltado ao acolhimento e bem-estar de estudantes.

//Alunos

Karen Carvalho Gusso dos Santos ;
Nivea Maria de Alcantara Ramalheda ;
Kharen Isabelly Machado da Silva ;
Julia de Lima da Cunha

//Materiais

A maquete foi desenvolvida manualmente utilizando papel paraná, cola branca, estilete e escalímetro. O corte e a montagem das peças foram realizados pelos integrantes do grupo, com base em desenhos técnicos previamente elaborados. As proporções foram representadas em escala reduzida, considerando três pavimentos com altura de 3 metros cada, interligados por rampas. Como método de organização, foi adotado o planejamento prévio por meio de croquis, planta baixa e esquemas funcionais.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete arquitetônica de uma Casa do Estudante, com dimensão de base 9m x 9m distribuída em três pavimentos de 3 metros cada. A maquete apresenta rampas de acesso entre os andares e propõe um espaço funcional, acessível e voltado ao acolhimento, estudo e descanso de estudantes, promovendo reflexões sobre inclusão e uso consciente do espaço urbano.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Objetivo

O principal desafio durante a execução do projeto foi representar de forma precisa, em escala reduzida, os três pavimentos da casa com suas respectivas rampas, respeitando proporções e garantindo estabilidade estrutural à maquete. Outro desafio foi o corte e a montagem manual das peças em papel paraná, exigindo atenção aos detalhes e paciência no processo construtivo. O principal aprendizado foi a importância do planejamento prévio com desenhos técnicos e croquis, além da percepção de como a representação física de um projeto pode revelar aspectos funcionais e espaciais que nem sempre são percebidos nos desenhos bidimensionais.



OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Casa do Estudante

//Objetivo

Entender melhor como funciona o corte na construção.

//Alunos

Ana Beatriz Pereira da Silva;
Carolina Ferreira Teixeira; Fernanda Bolognini de Carvalho; Joyce Barcelos Miranda

//Materiais

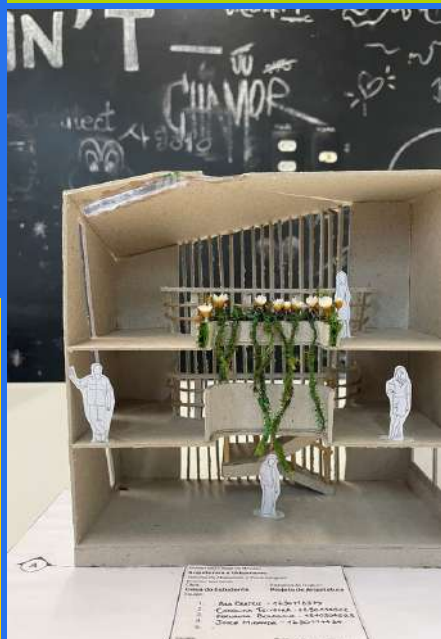
A maquete foi feita com material papel Paraná, cola de isopor e acetato.

//Descrição

Consiste numa maquete da casa do estudante, do projeto de arquitetura, sendo uma maquete de corte para entender melhor por dentro como funciona.

//Desafios

O principal desafio foi o tempo.



OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Corte lâmina

//Objetivo

Produzir uma maquete em corte.

//Alunos

Eduarda Victoria Ribeiro de Assis
Mesquita

//Materiais

Foi desenvolvido atrás da planta de corte onde fizemos uma maquete para conseguir visualizar e entender como funciona o corte.

//Descrição

Consiste em uma maquete de um corte que foi criado atrás de um projeto que fizemos de outra matéria.



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Casa do Estudante

//Alunos

Milena conrado de assis
Ana Carolina Teixeira de Azevedo
Pedro Henrique Duarte Gavião
Diego da Silva Tostes
Luan de souza da Silva

//Objetivo

Desenvolver um projeto para que estudantes tenham local para estudos.

//Materiais

Para desenvolvimento, foi necessário papel paran, cola branca e papel pulma.

//Descrio

O projeto consiste em uma maquete de local de acesso  educao.

//Desafios

Materializar todos os mveis, detalhes em miniatura e em escala.



OUTROS PROJETOS MAKER

//Nome do projeto

Ponte Sustentável

//Alunos

Milena conrado de assis
Ana Carolina Teixeira de Azevedo
Pedro Henrique Duarte Gavião
Diego da Silva Tostes
Luan de souza da Silva

//Objetivo

Criar uma solução para conectar duas comunidades por meio de uma ponte sustentável levando em conta a meta 9.1 da ODS 9.

//Materiais

A maquete foi produzida com materiais reutilizados (palitos de picolé, papelão, pedaços de outras maquete já desmontadas etc.) a partir de croquis pensados pelo grupo levando em conta a temática da ODS 9.

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete da proposta da ponte sustentável pensada para unir duas comunidades, antes separadas por um rio, facilitando a mobilidade e acesso dos residentes dessas comunidades. O projeto é baseado na meta 9.1 da ODS 9.

//Desafios

O principal desafio foi selecionar uma das metas da ODS 9 que fizesse sentido com a área da arquitetura e desenvolver um projeto a partir disso. O principal aprendizado foi se aprofundar sobre os materiais usados na estrutura de projetos, como as pontes, e descobrir quantos materiais sustentáveis que já existem para a execução de projetos urbanos mas que ainda são deixados de lado por terem um custo inicial maior.

OUTROS PROJETOS MAKER



OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO

//Nome do projeto

Éden - Estande De Fluxo Acadêmico

//Alunos

Milena conrado de assis
Ana Carolina Teixeira de Azevedo
Pedro Henrique Duarte Gavião
Diego da Silva Tostes
Luan de souza da Silva

//Descrição

O projeto consiste em uma maquete 1:50 lâmina do corte junto dos desenhos técnicos de um estande modular e efêmero para universidades, com o propósito de promover a troca e o compartilhamento de conhecimento acadêmico e científico. O estande funcionaria como um centro de informações onde arquivos e estudos poderiam ser anexados e acessados por qualquer pessoa dentro da universidade ou até mesmo por usuários remotos. Esse conceito reflete os princípios de colaboração e acessibilidade do conhecimento, alinhando-se ao ODS 4 (Educação de Qualidade) e ao ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura).

//Materiais

A maquete foi produzida com materiais reutilizados (palitos de picolé, papelão, pedaços de outras maquete já desmontadas etc.) a partir de croquis pensados pelo grupo levando em conta a temática da ODS 9.

//Desafios

O principal desafio foi encontrar uma solução para a acessibilidade limitada a um distanciamento de 9m entre os vértices, por conta da rampa e sua devida inclinação. O principal aprendizado foi a importância do pensamento quanto à acessibilidade e à gestão do número de pessoas que habitaria o local, que se tornou um desafio no momento em que tivemos determinadas diretrizes a seguir.

OUTROS PROJETOS - PROJETO DE EXTENSÃO



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Pavilhão Barcelona

//Alunos

João Gabriel Navega
Flavia Da Silva Pereira
Sofia ornelas Soares dos Santos
Isabelle Galdino de Almeida Abreu
Geovana Machado Coutinho Freitas
Marcelo Bernardo Borges Vieira

//Objetivo

Produzir um modelo tridimensional em escala 1:100 do Pavilhão Barcelona.

//Descrição

Representar o Pavilhão Barcelona da forma mais realista e criativa possível dentro da escala escolhida.

//Desafios

O principal desafio foi tentar produzir a maquete o mais fidedigna possível com a escala escolhida.

//Materiais

Na casa, utilizamos: PVC, papel sulfite, acrílico, cola branca, cola tek bond, areia de aquário.

Na base utilizamos: madeira compensada.

No terreno utilizamos: gesso, gaze, papel machê, serragem escura com tinta acrílica verde para imitar a grama, serragem mais clara para imitar a areia, e papel Paraná para a escada externa.

Nas árvores utilizamos: fio elétrico para o tronco e bucha vegetal para a folhagem (tudo pintando com tinta guache).

Em geral em todos os setores da maquete utilizamos pincéis, tintas (acrílica e guache) e colas (branca e tek bond).

PROJETO DE ARQUITETURA



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Projeto de arquitetura

//Alunos

Guilherme Correia De Oliveira

//Objetivo

Promover um complexo estudantil visando ao estudo e ao conforto, criando espaços confortáveis que incluam as pessoas com alguma deficiência.

//Materiais

Foram utilizados papel parana, tinta, representação de croqui, feito no sketchup também com a ajuda do autocad, feito a mão com plantas e vistas.

//Descrição

Consiste em um complexo que visa ao estudo e ao conforto dos estudantes que tanto passam estudando e quase sem conforto.

//Desafios

O principal desafio foi estabelecer um propósito do projeto para deixar ele diferente dos demais.



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Pavilhão Barcelona

//Alunos

Estephani Victória Paulina da Silva,
Milene Lima Pereira , Julia de Oliveira
Mello, Ana Lucia Marques Augusto

//Objetivo

Criação de um projeto para pessoas que passam a maior parte dos seus dias na rua. A integração de dormitórios, lavanderia e cozinha fazem parte dessa conjuntura.

//Materiais

O projeto se consiste numa maquete desenvolvida manualmente, majoritariamente feita de papel paraná.

//Descrição

A "Casa do estudante" consiste em uma estrutura educacional voltada para estudantes da Universidade Veiga de Almeida. Com o intuito de alojar, oferecer um espaço de decompressão e qualidade para os alunos do campus.

//Desafios

O desafio foi projetar o espaço para uso pessoal dos alunos dentro de um espaço limitado pelas diretrizes estabelecidas.



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Igreja da luz final

//Alunos

Samara da Silva Cavalcante

//Objetivo

Aprender a manusear diferentes materiais.

//Materiais

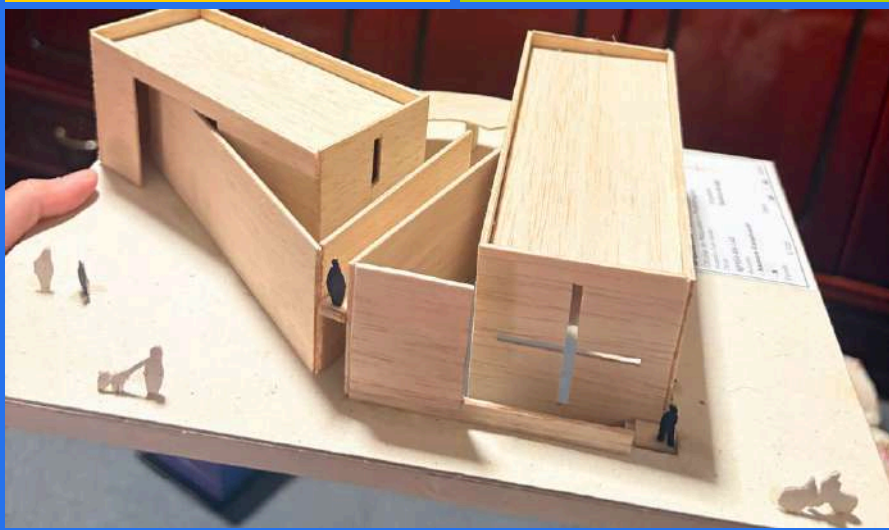
Madeira balsa

//Descrição

Projeto igreja da luz em madeira balsa.

//Desafios

Cortar, colar



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Construção de Foguete Experimental com Apogeu de 1 km

//Objetivo

Cosntrução de um foguete experimental para participação em evento internacional de lançamento de foguetes

//Descrição

Desenvolver um modelo de foguete de fibra de vidro com capacidade de voo para atingir o apogeu de 1 km, que seja capaz de carregar, durante toda a trajetória, uma carga útil de 800 gramas e tenha uma baía de aviônica com dispositivos para captar os dados de voo e para a liberação do paraquedas. O objetivo final do projeto é a construção de foguete para ser apresentado na LASC, o segundo maior evento de lançamento de foguetes do mundo, que será realizada no mês de dezembro de 2025 na cidade de São Paulo.

//Alunos

Samara Costa de Almeida;
Jessica Jacintho Barreto;
Artur Martins da Silva Alves;
Kristian Barboza Lopes;
Ágatha Santos de Souza;
Luan de Souza Medeiros;
Vinicius de Azevedo Lima e Souza;
Lise Milepe Medeiros do Vale;
Esther Ritiely Merceis dos Santos;
Clécio Lopes Xavier;
Markus Salomão Willians;
Karen Tomaz Rodrigues de Souza;
Guilherme Rocha de Paula;
Giovanna Rios de Lima Dantas

//Materiais

Foram adquiridos suprimentos para a construção do foguete: fuselagem, nariz (com a ponta de alumínio), tampas (bulkhead) e acopladores para os compartimentos do altímetro e de carga útil em fibra de vidro; computadores de voo Easymini e TeleMetrum (com antena e receptor), kit Eagle para liberação do paraquedas e baía do altímetro. A figura 1 (anexo) mostra o foguete, com 2,10 m de comprimento e 10,20 centímetros de diâmetro e algumas das peças que serão usadas na sua estrutura. Decidimos construir um protótipo do foguete com PVC para fazer testes e montagem das peças

PROJETO DE ARQUITETURA

//Alunos

Desenvolvimento de habilidades manuais e com o uso de ferramentas; uso de softwares, trabalho em equipe e comunicar os resultados ao público.



PROJETO DE ARQUITETURA

//Nome do projeto

Revitalização do quarto de uma pessoa com deficiência

//Alunos

Samara da Silva Cavalcante

//Objetivo

Criar um novo design do quarto de um homem com deficiência motora, que utiliza cadeira de rodas, com o objetivo de tornar o ambiente mais acessível.

//Materiais

A apresentação foi desenvolvida na plataforma Canva. O modelo 3D foi feito pelo Roomtodo, um planejador de ambientes online e gratuito. E para a criação da maquete foram utilizadas caixas de papelão, papel pluma, cola quente e caneta permanente, além de muitos materiais recicláveis, como tampas, canudos e palitos de picolé.

//Descrição

O projeto consiste em uma análise do problema do usuário e da criação de um projeto de solução, criando um modelo 3D e uma maquete do novo quarto.

//Desafios

O principal foi criar um design que fosse acessível e se encaixasse na estrutura original do quarto. O principal aprendizado foi a necessidade de buscar respostas para os problemas baseadas em soluções reais e práticas, já exploradas por terceiros, para garantir que esse tipo de design possa ser adaptado com sucesso.

PROJETO DE ARQUITETURA



ERGONOMIA E
DESENHO UNIVERSAL

UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA

2025

PROJETO DE REVITALIZAÇÃO DO QUARTO DE UMA PESSOA COM DEFICIÊNCIA



CURSOS:
ENGENHARIA CIVIL
ENGENHARIA DE PRODUÇÃO
ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

**PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE
PROBLEMAS DE ENGENHARIA**

OUTROS PROJETOS MAKER

PROF. ROGERIO MANDELLI
PROFA. ANDREA NOGUEIRA

PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA

//Nome do projeto

Ciclopontos sustentáveis

//Alunos

Kauã Miguel Vieira da Silva; Juan de Azevedo Chaves Codego; Lourival Arruda Junior; Ana Carolina Siqueira Bastos Alves; Júlio Silvestre de Moraes; Mariana Musacho Brito.

//Materiais

O protótipo 3D foi desenvolvido no software sketchup.

//Objetivo

Proporcionar infraestrutura de apoio físico, ambiental e informativo aos ciclistas, incentivando a mobilidade ativa, segura, acessível e ambientalmente responsável, em alinhamento com as metas da ODS 11.

//Desafio

O principal desafio foi a transformação de ideia central em um projeto com etapas / fases e metas e o desenvolvimento desta ideia central em um protótipo.

“

O projeto consiste na criação e implantação de um protótipo de ciclopontos sustentáveis que serão estrategicamente distribuídos ao longo das ciclovias do município do Rio de Janeiro. Esses ciclopontos têm como finalidade fornecer infraestrutura de apoio, segurança, conforto, acessibilidade, sustentabilidade ambiental e inovação tecnológica para os ciclistas urbanos. Tendo como componentes principais:

Estrutura física modular; Energia solar; Bebedouro ou sistema de água; Ferramentas para manutenção; Painel de informações e mapas; Sensores de fluxo ciclovitário; Iluminação noturna segura; Mobiliário urbano; Acessibilidade universal; Captação de água de chuva; Identidade visual e espaço publicitário”



PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA

//Nome do projeto

Óculos para deficientes visuais

//Objetivo

Ajudar os deficientes visuais a construir sua autonomia.

//Alunos

Caio Amat Leandro;
Matheus Duarte Alves;
Thamires Pessanha
da Silva Martires Luis;
Maria Clara Medeiros
Medina, Amábille
Teixeira, Renan
Ferreira Rodrigues

//Descrição

O projeto consiste em um óculos que, por meio de uma câmera e softwares, identifique possíveis obstáculos e os avise acerca deles.

//Materiais

Foi desenvolvido em sala de aula. Utilizam óculos modelados em impressora 3d, câmera, microcontrolador e sensor.

//Desafio

Reconhecer que os deficientes visuais podem sim ter autonomia com os devidos materiais.



PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA

//Nome do projeto

Solução Integrada - Sistema de Gestão Inteligente de Resíduos de Obras Residenciais

//Alunos

Karina Maciel Cardoso,
Kelvin de Assunção C.
Bernardo, Renata
Magalhães, Wallace
Carvalho Medeiros

//Materiais

Desenvolvido via software multiplataforma, é um projeto de lei para a câmara municipal.

//Desafio

Fazer a sociedade civil utilizar e reaproveitar os resíduos de obra.

//Objetivo

Criar um sistema e um projeto de lei para controle e fiscalização dos resíduos gerados nas obras residenciais.

//Descrição

Criar um projeto de lei e aplicativo para rastreamento de resíduos da obra.

Protótipo: Projeto obra limpa

Sistema de Monitoramento e Educação para Gestão de Resíduos na Construção Civil

UVA

Universidade
de Vale do Rio
Negro

Julho 2023

Orientador: Dr. Rogério Mandelli

Descrição do Protótipo

A Tecnologia a favor do meio ambiente:

O protótipo obra limpa é composto por um sistema digital de gestão de resíduos, voltado para canteiros de obras. A solução combina elementos físicos, em coletores de dados inteligentes e recursos tecnológicos como o uso de um app para monitoramento e uma plataforma EAD de educação.

Os componentes do Sistema:

1- Caçambas Inteligentes



1- Identificação por tipo de resíduo em caçambas inteligentes (plástico, metal).

Equipadas com sensores de volume e código de QR Code para gerar e compartilhar dados.

2- Aplicativo ObraEAD



Modular e escalável para gerenciar projetos. Interface amigável, simples e com personalização visual adaptativa.

Integração com sistemas de gestão de resíduos e educação.

3- Painel de Controle



Otimizado para supervisão em tempo real.

Além de dashboards, mapas de

PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA

//Nome do projeto

Revitalização em Corpo
Hídrico no Bairros Fazenda
Botafogo

//Alunos

Letícia Huguenin de Souza de Jesus; Julia Nolasco Chiarioni; Myllenne Virgínia Kamalandua; Roberto da Costa Vasconcellos Junior; Yasmim Silva Castro; Tácio da Conceição Sales de Paiva

//Descrição

O projeto tem como objetivo revitalizar o valão da Fazenda Botafogo, na Zona Norte do Rio, por meio de ações de drenagem, contenção, limpeza, arborização e criação de espaços de lazer. A iniciativa busca melhorar a qualidade de vida dos moradores, reduzir riscos à saúde pública e promover segurança, sustentabilidade e inclusão social, com participação da comunidade e apoio de órgãos públicos.

//Objetivo

Revitalizar o corpo hídrico localizado no bairro Fazenda Botafogo, na Zona Norte do Rio de Janeiro, promovendo melhorias significativas na qualidade de vida da população local. A iniciativa busca solucionar problemas como o acúmulo de lixo, enchentes, mau cheiro e riscos à saúde pública por meio da implantação de sistemas de drenagem, contenção das margens, arborização, iluminação e criação de espaços de lazer. Além disso, o projeto pretende envolver a comunidade na preservação da área, promovendo inclusão social, sustentabilidade e segurança, alinhando-se aos princípios do desenvolvimento urbano sustentável.

//Desafios

Criar uma versão educativa sobre escolhas de hábitos saudáveis e uma solução prática e portátil.

```
<body><h1>
```

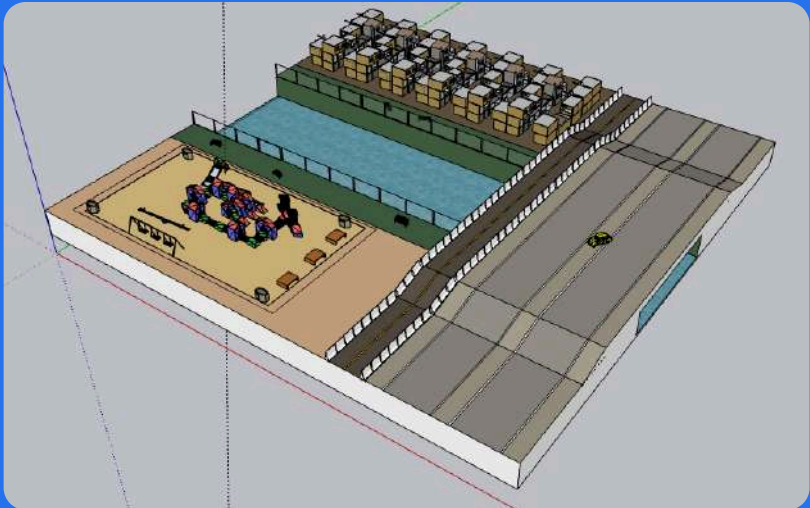
PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA

```
</h1>
```

```
<style>  
.square {  
  display: flex;  
  height: 109px;  
  margin: 5px;  
  background-color:  
#004b78;  
}
```

//Materiais

Nosso projeto foi desenvolvido utilizando o SketchUp, uma ferramenta de modelagem 3D que permitiu representar visualmente todas as intervenções propostas para a revitalização do valão da Fazenda Botafogo. Por meio do software, foi possível criar um modelo detalhado do espaço, incluindo elementos como viaduto e ciclovia, áreas de lazer, vegetação, iluminação, contenções nas margens e mobiliário urbano. Essa representação facilitou a visualização do impacto das melhorias na área e serviu como base para apresentar de forma clara e realista o funcionamento e os benefícios do projeto para a comunidade.



CONCLUSÃO

Esta primeira edição do e-book da Feira Maker consolida-se como um espaço de inovação e responsabilidade social. Os registros apresentados demonstram a aplicação do compromisso assumido pela Universidade Veiga de Almeida com a Agenda 2030 da ONU. Dessa forma, fortalece-se a formação de profissionais que compreendem a dinâmica global e se reconhecem como agentes de transformação em suas realidades.

Nesse contexto, a trajetória realizada por cada estudante, desde a investigação inicial de um Objetivo de Desenvolvimento Sustentável até a exposição de um protótipo, jogo ou solução na Feira Maker, reafirma a viabilidade da educação maker. Afinal, a aprendizagem torna-se significativa à medida que o ato de criar estimula o desenvolvimento de conhecimentos estruturados, os quais se originam diretamente do diálogo com a realidade local. Os projetos apresentados evidenciam, portanto, que ao passo que são desafiados a propor soluções práticas, os discentes desenvolvem competências técnicas integradas à resiliência, à empatia e ao pensamento crítico, atributos fundamentais para lidar com as demandas éticas e institucionais da atualidade.

Diante disso, vale destacar que os quase 150 projetos selecionados, entre os mais de 3.000 já realizados ao longo do programa, representam o aprendizado prático em sua aplicação direta. Eles configuram o resultado do esforço integrado entre a reitoria, as coordenações, o NITEP e, sobretudo, docentes e discentes, que atuam conjuntamente em uma rede de colaboração ativa. Essa sinergia institucional demonstra, por conseguinte, que a inovação pedagógica alcança seus objetivos desde que esteja fundamentada no engajamento coletivo de toda a comunidade acadêmica.

É preciso que o rigor científico e a inventividade demonstrados nestas páginas sirvam de referência para os próximos semestres, de modo a inspirar as futuras turmas e manter o UVA Maker alinhado à diretriz de integrar a sustentabilidade à cultura institucional. Assim, a universidade cumpre seu papel de promover um ambiente propício ao desenvolvimento de soluções voltadas a uma sociedade justa, ao mesmo tempo em que converte propostas em ações e estudantes em cidadãos globais por meio do trabalho colaborativo.

UVA ●