

FORMULÁRIO DE SUBMISSÃO - EDITAL Nº 01/2021/PROCULT -
SELEÇÃO DE PROJETOS DE INICIATIVA DA COMUNIDADE
ACADÊMICA PARA CONCESSÃO DE BOLSAS PARA 2021

Modalidade Projeto de Cultura

1. Título do projeto *
2. Nome completo do(a) proponente *
3. Matrícula ou Siape do(a) proponente *
Estudante deve informar matrícula; docente ou servidor(a) técnico-administrativo(a), Siape.
4. Telefone do(a) proponente
Ex.: 88123451234.
5. Nome do(a) co-coordenador(a) 01
6. Siape do(a) co-coordenador(a) 01
7. Email do(a) co-coordenador(a) 01
8. Nome do(a) co-coordenador(a) 02
9. Siape do(a) co-coordenador(a) 02
10. Email do(a) co-coordenador(a) 02
11. O proponente é? *
 - a) Estudante
 - b) Servidor(a) docente
 - c) Servidor(a) técnico-administrativo(a)

12. Eixos Temáticos *

Os Projetos de Cultura devem estar fundamentados em pelo menos um dos nove eixos abaixo. Marque a opção que mais representa o seu projeto.

- a) CORPO, CULTURAS DO MOVIMENTO e PRÁTICAS ESPORTIVAS
(Propostas que visem trabalhar as dimensões do corpo, culturas do movimento e práticas esportivas)
- b) CRÍTICA SOCIAL (Ações que se norteiem através do desenvolvimento do olhar crítico e da reexatão continuada sobre temas cruciais da cultura contemporânea)
- c) CULTURA E SUSTENTABILIDADE (Ações com a proposta de realização de práticas e atividades que visem à disseminação da cultura da sustentabilidade na UFCA e nos seus territórios de impacto)
- d) DIVERSIDADE CULTURAL (Ações para promoção de identidades minoritárias; de gênero, LGBT, étnico-raciais, culturas surdas e demais acessibilidades; culturas urbanas e do campo; direitos humanos)
- e) EDUCAÇÃO CIENTÍFICA (Ações que visem fortalecer a relação entre educação, ciência e cultura)
- f) ENTRETENIMENTO E CONVIVÊNCIA (Ações que visem promover ações de integração e convivência na universidade através de atividades lúdicas e de entretenimento)
- g) IDIOMAS E CULTURAS ESTRANGEIRAS (Ações culturais de estudo, pesquisa e divulgação de idiomas e culturas estrangeiras antigas e modernas)
- h) LINGUAGENS ARTÍSTICAS (Ações que se orientem pela promoção continuada de uma linguagem artística)
- i) PATRIMÔNIO E MEMÓRIA (Ações de mapeamento e organização da memória de expressões materiais e imateriais das culturas locais)

13. Resumo *

Resumo do projeto com até 400 caracteres.

14. Apresentação *

Apresentação do projeto com até 2000 caracteres.

15. Justificativa *

Justificativa do projeto com até 4000 caracteres.

16. Objetivo geral *

Objetivo geral do projeto com até 400 caracteres.

17. Objetivos específicos *

Objetivos específicos do projeto com até 800 caracteres.

18. Metodologia *

Metodologia de execução do projeto com até 5000 caracteres.

19. Referencial bibliográfico *

Bibliografia citada no projeto.

20. Cronograma de atividades *

Atividades que serão desenvolvidas mês a mês. Máximo de 4800 caracteres.

21. Número de bolsas solicitadas *

a) 01

b) 02

22. Número de membros(as) voluntários(as) solicitados(as) *

a) 00

b) 02

c) 03

d) 04

e) 05

23. Plano de atividades dos(as) bolsistas e dos(as) membros(as) voluntários(as) *

Descreva as atividades de cada bolsista e/ou membro(a) voluntário(a) solicitado(a). Máximo de 4800 caracteres.

24. O projeto possui outras formas de financiamento? *

- a) Sim
- b) Não

25. Qual(is) a(s) fonte(s) de financiamento?

Responda apenas se você marcou "Sim" na questão anterior.

26. Avaliação do projeto *

Indique as formas pelas quais a execução do projeto será avaliada. Ex.: relatórios, entrevistas, questionários etc. Máximo de 2400 caracteres.

27. Carta de aceite do(a) tutor(a) do projeto de cultura

Os projetos propostos por estudante da UFCA regularmente matriculado(a), e aprovados no âmbito deste Edital, deverão ser tutorados por servidor(a) docente ou técnico-administrativo(a) pertencente ao quadro efetivo da UFCA.

28. Indique se o projeto proposto é: *

- a) Novo projeto
- b) Renovação

29. Quais as inovações do projeto inscrito neste edital em relação ao realizado em 2020? *

Responda apenas se você marcou “Renovação” na questão anterior. Máximo de 2400 caracteres.