

Campo cultural: um espaço de cultura, lazer e convivência

Sabrina Knopf De Farias, Magdyeli Hellen Oliveira de Souza, Gabriele Albuquerque Silva*

Orientador(a)*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Sertão. Sertão, RS

O Campo Cultural é um projeto de ensino do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) – Campus Sertão, criado em 2016, com o objetivo de integrar cultura, lazer e convivência à vida acadêmica. Desde seu início, o projeto busca oferecer um espaço diferenciado, no qual estudantes e a comunidade têm a possibilidade de interagir, compartilhar experiências e participar de atividades que ultrapassam as rotinas tradicionais de sala de aula. Dessa forma, promove-se um ambiente de inclusão, troca e enriquecimento cultural. Uma das características marcantes do Campo Cultural é a diversidade de atividades propostas, sempre concebidas para envolver o público de forma dinâmica e participativa, acolhendo as sugestões da comunidade acadêmica – especialmente nas interações e enquetes realizadas no perfil do Instagram do projeto. Entre as ações consolidadas ao longo do tempo estão as sessões de cinema, denominadas “Cine de Quinta”, nas quais os próprios estudantes colaboram na escolha dos filmes a serem exibidos. Esse processo de decisão é interativo: inicialmente, são abertas enquetes no Instagram do projeto com diferentes gêneros cinematográficos, como terror, comédia, ação e drama. Após a seleção do gênero mais votado, uma nova enquete é realizada com quatro filmes daquela categoria, permitindo que o público defina o vencedor. Tal formato assegura maior participação e engajamento dos estudantes, além de fortalecer o protagonismo estudantil. Outro destaque é o “Karaokê”, atividade que proporciona momentos de descontração e integração entre os participantes por meio do canto, estimulando a expressão artística e o fortalecimento dos vínculos sociais no campus. As “Noites de Jogos”, por sua vez, oferecem espaço para interação por meio de atividades lúdicas e jogos de cartas ou tabuleiros, favorecendo a integração entre colegas. Entre outros eventos temáticos destaca-se também a “Casa do Terror”, iniciativa que combina criatividade, encenação, suspense e entretenimento. Nessa atividade, os participantes escutam uma história de terror e, em seguida, são convidados a adentrar um ambiente considerado “assustador”, no qual ouvem sons inusitados e manifestam expressões de medo. Outra atividade de relevância são as “Conversas na Rede” – momentos de bate-papo descontraído, em que rodas de conversa permitem aos estudantes compartilhar ideias, debater temas diversos e interagir em um ambiente acolhedor. Mais do que um simples projeto, o Campo Cultural consolidou-se como um espaço de encontro, troca e vivências culturais, no qual bolsistas e participantes desenvolvem habilidades essenciais como liderança, organização, criatividade, comprometimento e trabalho em equipe. Dessa forma, a iniciativa contribui significativamente para o enriquecimento da vida acadêmica e para a promoção de um ambiente escolar mais acolhedor, inclusivo e culturalmente diverso.

Palavras-chave: Cultura; convivência; inclusão; integração.

Nível de ensino: Ensino Técnico - Oral

Área do conhecimento: Ciências Humanas