



# FEIRA DE PROJETOS 2014

o futuro da educação está nas nuvens

## SUMÁRIO

<b>A Feira de Projetos 2014</b> .....	<b>4</b>
<b>1º ANO:</b> .....	<b>7</b>
Projeto: Água fonte da vida. O ciclo da água .....	7
<b>2º ANO:</b> .....	<b>7</b>
Projeto: Eleições 2014: O Brasil vai mudar?.....	7
<b>3º ANO:</b> .....	<b>8</b>
Projeto: Jornal on-line: Eleição nas urnas e nas nuvens .....	8
<b>INTEGRAL:</b> .....	<b>8</b>
Projeto: Jogos e brincadeiras online .....	8
Projeto: Um álbum digital de brincadeiras: escolha a sua!.....	9
Projeto: Luz, Câmera e Ação:As eleições 2014.....	9
<b>4º ANO:</b> .....	<b>9</b>
Projeto: Aula nas nuvens: As relações ecológicas.....	9
<b>5º ANO:</b> .....	<b>10</b>
Projeto: Voto certo na urna eletrônica .....	10
Projeto: Conhecimento em foco: explorando as áreas de interesse .....	10
<b>Educação Física</b> .....	<b>11</b>
Projeto: Corpo em movimento.....	11
<b>Música</b> .....	<b>11</b>
Projeto: Compondo com os sons ambientes .....	11
<b>Sala de Leitura e Informática</b> .....	<b>12</b>
Projeto: Conectados com a Sala de Leitura e história em quadrinhos .....	12
<b>Inglês e Espanhol</b> .....	<b>12</b>
2º ano .....	12
3º ano .....	12
4º e 5º anos .....	12
<b>6º ANO:</b> .....	<b>14</b>
Projeto: O Céu - Histórias e Estrelas.....	14
Projeto: Reconstruindo o passado. Uma viagem cúbica à Antiga Suméria .....	14
<b>7º ANO</b> .....	<b>15</b>
Projeto: Brasil e as influências estrangeiras.....	15
Projeto: Brasil e as influências estrangeiras.....	15
Projeto: Brasil em Mapas .....	16

# CAMÕES PINOCHIO

Projeto: 8 Séculos da Língua Portuguesa - variações linguísticas .....	16
<b>8º ANO:</b> .....	<b>16</b>
Projeto: Os caminhos tortos da corrupção eleitoral .....	17
Projeto: A Copa do Mundo é nossa, a escola de chuteiras. Painel da Copa do Mundo de 2014 .....	17
Projeto: Copa do mundo no Brasil: Aspectos positivos e negativos. ....	18
Projeto: Mapeamento das doenças brasileiras.....	18
Projeto: Copa do Mundo, efeitos negativos.....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
<b>9º ANO</b> .....	<b>19</b>
Projeto: Lusofonia .....	19
Projeto: Eleições 2014 - apresentando nossos candidatos.....	19
Projeto: A importância do voto consciente.....	20
Projeto: Inglês - O idioma oficial da Copa 2014 .....	20
Projeto: Brasil: Gigante dentro e fora do gramado.....	20
Projeto: A Copa do Mundo é nossa, a escola de chuteiras. Painel da Copa do Mundo de 2014 .....	21
<b>1ª SÉRIE</b> .....	<b>23</b>
Projeto: A Idade Média: do teatro para as nuvens .....	23
Projeto: Língua Portuguesa falada no Brasil .....	23
Projeto: A colonização e os vetores .....	24
<b>2ª SÉRIE</b> .....	<b>25</b>
Projeto: From English football to Brazillian soccer: The British influence on our sport and language .....	25
Projeto: Doping.....	25
Projeto: A cara da copa 2014 .....	26
Projeto: A copa do mundo das urbanizações.....	26
Projeto: Problemas técnicos e políticos do Brasil .....	27
Projeto: Futebol de rua.....	27
<b>3ª SÉRIE</b> .....	<b>28</b>
Projeto: Por uma nova ordem política: reflexões sobre o passado e o presente.....	28
Projeto: As drogas psicotrópicas e suas conseqüências para o sistema nervoso – uma abordagem atual através de uma campanha no facebook.....	28
<b>Turmas: todas as turmas do Ensino Médio</b> .....	<b>29</b>
Projeto: Eleições no país Camões-Pinochio/ Protagonismo Juvenil na Política: Eleições Simuladas no Centro Educacional Luiz de Camões .....	29

## A Feira de Projetos 2014

Esse ano a nossa Feira de Cultura foi uma Feira de Projetos, com o tema “A Educação está nas nuvens”.

Nuvem é tudo aquilo que se pode imaginar sobre internet, ou seja, é a possibilidade de armazenar dados que podem ser acessados de qualquer lugar do mundo. O termo, embora já bastante conhecido no mundo da tecnologia, chega finalmente à sala de aula. O *cloud computing* (amigavelmente conhecido como computação em nuvens) permite que usuários da internet possam armazenar seus arquivos remotamente e compartilhá-los de qualquer lugar, sem que seja necessária a instalação de programas.

Nos dias atuais é impossível conceber a vida sem tecnologia, em especial dos computadores. Eles estão presentes na maioria dos processos de produção e na educação não pode ser diferente. Cada dia mais estudantes e professores fazem uso das ferramentas digitais ofertadas pelos sistemas operacionais e pela internet.

A computação em nuvens e a sala de aula podem ser uma boa combinação. As novas tecnologias da nuvem proporcionam mobilidade para as práticas educacionais e para novas experiências possibilitando que professores e alunos trabalhem juntos, mesmo que estejam em locais diferentes. Isso significa aumentar as possibilidades de práticas educacionais e que só trazem benefícios para o processo educativo.

O Camões-Pinochio, por encontrar-se conectado com as tendências do futuro, estimula seus alunos a pensar e a usar os diversos recursos digitais, inserindo-os como instrumentos pedagógicos. Aproveita as habilidades que o aluno possui e estimula a criação de projetos que conectem a Escola com o mundo ao seu redor, transformando-a em uma fonte inesgotável de captação e produção de conhecimento.

As novas tecnologias da informação e da comunicação ultrapassam o cérebro humano e os limites do corpo físico, transformando-se em extensões do pensamento e dos sentidos e potencializando as ações humanas.

Neste novo tempo da educação, a computação em nuvens representa uma poderosa ferramenta para auxiliar o aluno na construção do conhecimento de uma forma prazerosa. É essa inserção da criança e do adolescente na sociedade tecnológica o atual compromisso do professor.

# CAMÕES PINOCHIO

Valorizando as disciplinas curriculares das diferentes áreas do conhecimento - Matemática, Geografia, História, Física, Biologia, etc. - desenvolvidas no cotidiano da sala de aula, a tecnologia digital, através de seus recursos como a computação em nuvens, é capaz de possibilitar o enriquecimento e o aprofundamento dos conteúdos de forma mais interessante e através de um canal que nosso aluno conhece e utiliza intensamente e com a maior facilidade. Por que, então, não aproveitar?

Obrigada a todos, mais uma vez.

Maria Lucia Soares Martins

Diretora Pedagógica

# PROJETOS EFI

## **1º ANO:**

### **Turmas: 101 e 102**

Projeto: Água fonte da vida. O ciclo da água

Professores Orientadores: Mônica Franco Loureiro e Deise Cristina Gonçalves

Resumo: Promover aprendizagens significativas sobre o ciclo da água e construir conceitos relacionados à utilização consciente da água.

Desenvolvimento: Os alunos buscaram, com a ajuda das professoras, informações sobre a água na internet e nos livros didáticos. Criaram cartazes que foram fotografados e slides sobre os conhecimentos aprendidos. Posteriormente, o trabalho foi salvo e divulgado nas nuvens, utilizando as ferramentas tecnológicas.

## **2º ANO:**

### **Turmas: 201, 202 e 203**

Projeto: Eleições 2014: O Brasil vai mudar?

Professores Orientadores: Aline Torres e Amanda Suevo

Resumo: Levar a criança a compreender a cidadania como participação social e política. Exercitar e desenvolver essa cidadania. Construir o conceito de democracia, eleição e voto.

Desenvolvimento: Os alunos escolheram um candidato para representar a turma. Ouviram as propostas de governo com sugestões e medidas que poderiam ser tomadas para minimizar problemas da nossa sala de aula. Aprenderam como justificar o seu voto. Conheceram as funções do representante. Gravaram em vídeo a campanha eleitoral dos candidatos. Organizaram debates com os alunos, onde cada candidato terá oportunidade de esclarecer suas propostas. Apuraram os votos dos candidatos. Divulgaram a apuração.

**3º ANO:**

**Turmas: 301, 302 e 303**

Projeto: Jornal on-line: Eleição nas urnas e nas nuvens

Professores Orientadores: Aline Bessa, Vivian Nunes e Mariana Nery

Resumo: A prática da cidadania só fará sentido, para as crianças, quando conseguirmos unir seus conceitos às próprias ações que são realizadas em seu dia a dia. É urgente levantar as bandeiras cidadãs da preservação ambiental, dos direitos humanos, da incorruptibilidade, da paz, enfim, quantas forem necessárias para formarmos cidadãos conscientes do seu papel na sociedade e comprometidos com a transformação de nosso espaço escolar um “lugar” melhor de se viver.

Aprender a mobilizar conhecimentos para fazer intervenções solidárias na realidade é um direito dos nossos alunos e para que isso acontecesse de forma interativa e lúdica foram utilizados os recursos digitais.

Desenvolvimento: No desenvolvimento foram utilizadas aulas online, pesquisas em sites de busca de escolhas de temas e preparação de vídeos, como forma de despertar nos educandos noções de cidadania e respeito à opinião do outro e a consciência de seu papel na sociedade. As turmas foram separadas em chapas e desenvolveram-se estratégias para minimizar o problema encontrado pelos alunos.

**INTEGRAL:**

**Turmas: Integral I**

Projeto: Jogos e brincadeiras online

Professor Orientador: Carla Suevo

Resumo: Iniciar o aprendizado sobre escolhas e eleições, criando a consciência política nos alunos. Apresentar a eles o documento Título de Eleitor.

Desenvolvimento: Realização de conversas sobre eleições, com a apresentação do documento do título de eleitor. Os alunos trabalharam com fotografia, confecção e montagem de quebra-cabeças, utilizando ferramentas tecnológicas.



## **Turmas: Integral II**

Projeto: Um álbum digital de brincadeiras: escolha a sua!

Professor Orientador: Roberta Cruz Gomes

Resumo: Facilitar o processo de aprendizagem através do lúdico.

Desenvolvimento: Os alunos coletaram informações sobre o folclore brasileiro na internet. Após a coleta, cada aluno elaborou uma pergunta para a construção de um Quiz. Ao final, o grupo escolheu as dez melhores perguntas e montou o Quiz com o auxílio das professoras.

## **Turmas: Integral III**

Projeto: Luz, Câmera e Ação: As eleições 2014

Professor Orientador: Cleunizia de Andrade

Resumo: Desenvolver cidadania; construir o conceito de democracia; identificar candidatos e analisar suas propostas de governo.

Desenvolvimento: Foram realizadas pesquisas sobre eleições, trocas de ideias e comparações entre os regimes políticos que já governaram o país. Também foram gravados vídeos em que os alunos apresentaram o tema abordado.

## **4º ANO:**

### **Turmas: 401, 402 e 403**

Projeto: Aula nas nuvens: As relações ecológicas

Professores Orientadores: Helena Bessa, Roberta da Cruz Gomes, Eliana Guimarães e Raquel Ribeiro

Resumo: Aprender a colocar o conteúdo de sala de aula na internet, a fim de possuir um material comum.

Desenvolvimento: Os alunos representaram as relações ecológicas no jardim da escola e elaboraram aulas em slideshare.

**5º ANO:**

**Turmas: 501, 502 e 503**

Projeto: Voto certo na urna eletrônica

Professores Orientadores: Eliana Guimarães e Raquel Ribeiro

Resumo: Adquirir noções de cidadania, entender o papel dos cidadãos, do representante e das lideranças, sempre respeitando as diferenças.

Desenvolvimento: Foram realizadas atividades referentes ao conteúdo programático, além de debates acerca do assunto e apresentação de vídeos de debates políticos e da importância do voto consciente. Os alunos produziram seus títulos eleitorais na sala de leitura e votaram em seu representante, escolhido através de um aplicativo de computador. Houve segundo turno em uma turma, realizado no mesmo dia do primeiro turno.

**Turmas: 501, 502 e 503**

Projeto: Conhecimento em foco: explorando as áreas de interesse

Professores Orientadores: Eliana Guimarães e Raquel Ribeiro

Resumo: Criar vídeos educativos, a fim de estimular os alunos no desenvolvimento das habilidades tecnológicas e fazer uso desse meio para que possam usufruir de mais uma ferramenta de estudo.

Desenvolvimento: O trabalho foi desenvolvido em dupla ou trio. Os próprios alunos escolheram o tema e pesquisaram o assunto. A partir disso, selecionaram fotos, desenvolveram um texto e escolheram uma música. Em seguida, montaram um vídeo e apresentaram para turma e familiares.

## **Educação Física**

Projeto: Corpo em movimento

Professores Orientadores: Antonio Moutela e Rick Menezes

Resumo: Conscientizar alunos e responsáveis da importância da prática esportiva e da atividade física para o bem estar e para a qualidade de vida .

Desenvolvimento: Nas aulas de Educação Física, os professores utilizaram o recurso da filmagem para registrar o desenvolvimento de algumas atividades, tais como: natação, mini jogos e circuitos psicomotores. Em seguida, o filme foi postado no blog e exibido na Feira de Projetos para os responsáveis terem conhecimento de algumas atividades inseridas nos conteúdos da disciplina Educação Física.

## **Música**

Projeto: Compondo com os sons ambientes

Professor Orientador: Rodrigo Marques

Resumo: Otimizar a integração das atividades de composição e apreciação, capaz de promover o desenvolvimento musical dos alunos, através do uso do áudio e da tecnologia.

Desenvolvimento: O primeiro passo foi ensinar os alunos a utilizar o editor de áudio Audacity. Depois disso, eles escutaram a biblioteca de sons e definiram os sons que seriam usados como efeitos sonoros para o desenvolvimento da história sonora. A seguir foi feita a organização das sequências e os momentos em que iriam aparecer os sons, com qual intensidade e duração. A última etapa do projeto foi a apresentação das histórias para a turma e armazenamento dos projetos na nuvem.

## **Sala de Leitura e Informática**

**Projeto:** Conectados com a Sala de Leitura e história em quadrinhos

**Professores Orientadores:** Andrea Ziderich e Juliana Câmara

**Resumo:** Desenvolver a criatividade através da construção de histórias em quadrinhos; estimular a autoria e co-autoria e o espírito participativo e colaborativo do aluno; conhecer e utilizar novos softwares online; salvar e divulgar nas “nuvens” a história em quadrinhos produzida.

**Desenvolvimento:** Em dupla os alunos criaram a sua história em quadrinho, explorando todos os recursos do software apresentado.

## **Inglês e Espanhol**

**Projeto:** 4º e 5º ano: Quem sou eu?

3º ano: Jogos e brincadeiras: material escolar

2º ano: Jogos e brincadeiras: A família

**Professor Orientador:** Sayonara Lemos de Oliveira

2º ano

**Resumo:** Identificar vocabulário da família e relacioná-lo às gravuras através de jogos.

**Desenvolvimento:** Foi disponibilizado um banco de imagens para que os alunos pudessem associar as palavras ao desenho.

3º ano

**Resumo:** Identificar o material escolar e relacioná-lo às gravuras através de jogos.

**Desenvolvimento:** Os alunos pesquisaram gravuras e imagens no Google e as relacionaram às palavras.

4º e 5º anos

**Resumo:** Apresentar-se no idioma escolhido (inglês ou espanhol)

**Desenvolvimento:** Os alunos foram trabalhados para fazerem uma apresentação de si mesmos e, com seus respectivos textos, foi preparado o vídeo.

# PROJETOS EFII

**6º ANO:**

**Turmas: 601 e 603**

Projeto: O Céu - Histórias e Estrelas

Professores Orientadores: Ana Maria Xavier, Joana Barros e Ingrid Oliveira

Resumo: Trata-se de um estudo sobre a Astronomia, envolvendo as áreas de História, Ciências Naturais e Língua Portuguesa.

Desenvolvimento: Durante as aulas de Ciências Naturais os alunos pesquisaram as características e curiosidades sobre o Sistema Solar e criaram apresentações e pequenos jogos no *Scratch – software para programação*. Nas aulas de produção de texto utilizaram a linguagem das histórias em quadrinhos, desenvolvendo habilidades de leitura de texto não verbais e comparando-os com o texto de linguagem verbal sobre a Astronomia. Já nas aulas de História, os alunos aprenderam sobre a criação da astronomia, pelos povos da Mesopotâmia, a partir da observação do céu.

**Turma: 602**

Projeto: Reconstruindo o passado. Uma viagem cúbica à Antiga Suméria

Professores Orientadores: Luiz Cotias, Lucieni Siqueira, Juliana de Gusmão e Natália Lima

Resumo: Reconstrução de uma cidade típica da Antiga região da Suméria em detalhes, utilizando a plataforma do jogo *Minecraft*. Incluiu a reconstrução de todo o meio ambiente e espaço geográfico. Os alunos apresentaram todos os detalhes, além de um passeio virtual pela cidade computadorizada e cúbica, já que a plataforma do jogo reproduz o mundo neste formato. Em Geografia, foi trabalhada a formação das cidades e em Ciências os recursos naturais.

Desenvolvimento: A turma foi separada em 3 equipes de trabalho. A equipe de pesquisa forneceu todos os dados (históricos, culturais, geográficos, naturais e matemáticos) à equipe de planejamento. O grupo do planejamento compôs uma planta da cidade suméria e uma maquete reduzida que foi enviada à equipe de construção. Os construtores montaram a planta no *Minecraft* e gravaram um passeio pela cidade, em seguida, o material foi publicado no Youtube.

**7º ANO**

**Turmas: 701 e 703**

Projeto: Brasil e as influências estrangeiras

Professor Orientador: Eliana Franco

Resumo: Nas aulas de Geografia do 1º iniciou-se o projeto: Brasil e as influências estrangeiras em comemoração aos 8 séculos da Língua Portuguesa.

Desenvolvimento: Os alunos localizaram no planisfério todos os países que falavam a língua portuguesa, e a partir da descoberta, foram divididos em grupos para aprofundar os conhecimentos, pesquisando as características naturais e socioeconômicas de cada país (língua, religião, folclore, folguedos, culinária e arte). A pesquisa foi realizada no Laboratório de Informática e com as informações obtidas foi criado um “ScrapBook virtual”.

**Turmas: 701 e 703**

Projeto: Conhecendo melhor o reino animal

Professores Orientadores: Márcia Rezende e Edson do Espírito Santo

Resumo: Dentro do estudo do Reino Animal, o filo dos Artrópodes merece atenção especial, pois agrupa mais de 800 mil espécies, quantidade que supera todos os demais filis reunidos. À turma 703 coube a pesquisa e a realização dos trabalhos sobre o filo dos Artrópodes e à turma 701 sobre os nove principais filis do Reino Animal.

Desenvolvimento: Antes de iniciar o projeto os alunos conheceram o recurso Prezi, que foi utilizado para o trabalho cooperativo sobre o Reino Animal. A turma foi dividida em grupos que elaboraram apresentação em Power Point com características gerais, representantes, curiosidades e quantidades de espécies de cada grupo. Também foram elaborados gráficos a partir dos dados sobre as quantidades de espécies dos grupos do Reino Animal (Matemática). Após essa etapa, foi realizada a construção de Prezi colaborativo na sala de informática, onde foram inseridas as apresentações em Power Point e os gráficos produzidos na aula de Matemática.

**Turma: 702**

Projeto: O Brasil em mapas

Professores Orientadores: Adriana Marcial e Lucieni Siqueira

Resumo: Trabalhos realizados pelos alunos nas aulas de Cartografia.

Desenvolvimento: Os alunos montaram uma mostra em slides, com mapas em seus diferentes aspectos geográficos relativos aos conteúdos trabalhados durante o ano nas aulas de Geografia.

**Turma: 702**

Projeto: 8 Séculos da Língua Portuguesa - variações linguísticas

Professor Orientador: Christiane Queiroz

Resumo: Conceituar, definir, identificar e reconhecer variedades linguísticas.

Desenvolvimento: Foi dada continuidade a esse assunto que já fora trabalhado no projeto 8 séculos de Língua Portuguesa. Os alunos foram divididos em grupos, com os temas estabelecidos, montaram uma apresentação colocada no slideshare. Cada grupo fez uma esquete das variações regionais.

**8º ANO:**

**Turma: 803**

Projeto: Cultura Africana

Professores Orientadores: Luiz Cotias e Nelson Costa

Resumo: O trabalho foi idealizado a partir de reflexões sobre a questão étnica e social, buscando desenvolver um estudo voltado para nossas raízes, resgatando a cultura histórica da África.



Desenvolvimento: O desenvolvimento se deu por meio das seguintes estratégias: organização dos grupos, localização do continente, breve descrição sobre a história da África, sincretismo religioso e identificação da cultura afro-brasileira.

**Turma: 803**

Projeto: Os caminhos tortos da corrupção eleitoral

Professores Orientadores: Luiz Cotias e Nelson Costa

Resumo: O projeto teve como desafio o estudo de questões sociais como a violência, fome, corrupção e, sobretudo, a importância do ato de votar, propiciando o desenvolvimento de atitudes e competências, visando o entendimento do presente para projeção do futuro.

Desenvolvimento: Com o projeto buscou-se: reconhecer os problemas sociais, políticos, econômicos, atuais e do passado; questionar sua realidade; valorizar a importância do voto como objeto de transformação social e exercício vivo da cidadania, além de desenvolver o senso crítico.

**Turmas: 801, 802, 803**

Projeto: A Copa do Mundo é nossa, a escola de chuteiras. Painel da Copa do Mundo de 2014

Professores Orientadores: Adriana Marcial e Adriana Machado

Resumo: Coleta de informações, classificando-as por tamanho dos países, número de habitantes, PIB, IDH entre outros aspectos da realidade dos mesmos, proporcionando aos alunos uma comparação das diferentes realidades. Usando a ferramenta Arcgis online (plataforma colaborativa de mapas em Nuvem) os alunos localizaram os países e incluíram essas informações nos mapas. As informações foram selecionadas no site [HTTP://www.ibge.gov.br/paisesat/](http://www.ibge.gov.br/paisesat/)

Desenvolvimento: Durante os meses de maio e junho os alunos desenvolveram mapas digitais com informações dos países participantes da Copa do Mundo no Brasil. Os alunos das turmas de 8º e 9º anos selecionaram as informações solicitadas. Além da apresentação dos trabalhos foi proposta uma oficina de ArcGis online, onde os alunos

puderam também ensinar aos pais e familiares como usar essa ferramenta de elaboração de mapas digitais.

## **Turma: 803**

Projeto: Copa do mundo no Brasil: aspectos positivos e negativos

Professores Orientadores: Luiz Cotias e Nelson Costa

Resumo: Partindo do intenso debate gerado pela ação repressiva do Estado nas manifestações de junho de 2013, os alunos da turma 803 fizeram um balanço dos aspectos que circundam aquele que foi apontado como o evento mais importante dos últimos anos no Brasil.

Desenvolvimento: Divididos em dois grandes grupos, um abordando os aspectos positivos da copa para a sociedade brasileira e outro trabalhando o legado nefasto que o evento poderia trazer ao povo, pretendeu-se instruir a comunidade escolar com dados que municiassem uma reflexão completa sobre os impactos da Copa no Brasil. O formato escolhido para a apresentação foram vídeos postados na nuvem, ao estilo “documentário”.

## **Turmas: 801 e 802**

Projeto: Mapeamento das doenças brasileiras

Professores Orientadores: Ana Maria Xavier, Adriana Marcial e Juliana Simões

Resumo: Conhecer as principais doenças transmitidas por diferentes vetores nas diferentes regiões do Brasil. O aluno deverá compreender que essas doenças não são apenas um problema médico e estão ligadas também a pobreza e às más condições de moradia e saneamento das classes mais pobres.

Desenvolvimento: A turma foi dividida em grupos e cada grupo ficou responsável em pesquisar as principais doenças (causador, transmissor, sintomas, profilaxia, pandemia, andemia ou epidemia) de cada região do Brasil a partir do século XX e mapeá-las nas aulas de Cartografia utilizando o programa ARCGIS Online.

**9º ANO**

**Turmas: 901 e 903**

Projeto: Lusofonia

Professor Orientador: Silas Barros Pereira

Resumo: Conhecer a cultura, em seus diferentes aspectos, dos países que têm a Língua Portuguesa como a língua oficial.

Desenvolvimento: Nas aulas de LPT, os alunos do 9º ano de Ensino Fundamental foram divididos em grupos e pesquisaram sobre os países que têm a Língua Portuguesa como oficial. Fizeram um levantamento cultural de cada um desses países, abordando temas como culinária, danças típicas, religião, esportes praticados, costumes e vocabulário. Construção de um blog que pelos alunos para divulgação e apresentados na Feira de Projetos.

**Turma: 902**

Projeto: Eleições 2014 - apresentando nossos candidatos

Professores Orientadores: Adriana Marcial, Christiane Queiroz, Vilma de Moraes e Nelson Costa

Resumo: Conhecer o perfil e as propostas dos candidatos ao Governo de nosso Estado e os candidatos à presidência de nosso país. Os alunos levantaram informações dos candidatos, seus partidos, alianças e propostas além de pesquisas com intenções de votos. Criação de candidatos próprios aos dois cargos, construindo suas próprias propostas e levando-as também ao conhecimento do público.

Desenvolvimento: Em ano de escolha eleitoral em nosso país, achamos interessante apresentar para os pais, familiares e visitantes da feira, o perfil e as propostas dos candidatos ao Governo de nosso Estado e os candidatos à presidência de nosso país. A apresentação de nosso projeto foi no formato de telejornal. Os alunos produziram vídeos para mostrar suas pesquisas. Já as intenções de votos foram apresentadas a partir da elaboração de mapas digitais com a utilização do programa Arcgis e também fizeram parte do telejornal.

## **Turmas: 901 e 902**

Projeto: A importância do voto consciente

Professores Orientadores: Vilma de Moraes e Nelson Costa

Resumo: Realização de pesquisa para entender o histórico do voto. Posterior apresentação da importância do voto secreto e como praticá-lo. Destaque da importância do voto e os motivos pelos quais o candidato deve ser merecedor do seu voto.

Desenvolvimento: O projeto foi desenvolvido em Power Point a partir das informações colhidas na Internet e debatida com os professores.

## **Turma: 902**

Projeto: Inglês - O idioma oficial da Copa 2014

Professor Orientador: Denise Cabral

Resumo: O trabalho teve por finalidade mostrar a importância do idioma Inglês para a comunicação na Copa do Mundo de 2014 entre os representantes dos diversos países participantes.

Desenvolvimento: Após pesquisa das línguas oficiais de cada um dos países que participariam da Copa do Mundo, os alunos apresentaram, através de material produzido por eles em Power Point, como foi a comunicação entre os “estrangeiros” e a importância do Inglês para que fosse possível essa comunicação.

## **Turma: 903**

Projeto: Brasil: Gigante dentro e fora do gramado

Professores Orientadores: Marco Vinício, André Matassoli e Sérgio Lira

Resumo: A Copa do Mundo foi realizada no Brasil e, como sabemos, o detentor do maior número de títulos do torneio, não é gigante só dentro dos gramados. A extensão do território nacional permitiu que várias cidades fossem sede do evento. As sedes estão localizadas em regiões com especificidades distintas umas das outras, o que submeteu as seleções participantes a grandes deslocamentos, situações climáticas diferentes, temperaturas diferentes, culturas diferentes, etc. Diante disso, realizou-se

uma pesquisa investigativa sobre as condições a que as seleções participantes estiveram expostas.

Desenvolvimento: Realização de atividade interdisciplinar para responder às questões citadas e preparação de um trabalho de pesquisa, elaboração e apresentação do tema proposto, identificando como as características próprias das diferentes regiões do Brasil se relacionaram com os países participantes e poderiam interferir no desempenho durante a Copa do Mundo. Com isso, buscamos contextualizar os assuntos desenvolvidos em sala de aula com um evento de destaque internacional como a Copa do Mundo.

**Turmas: 901, 902, 903**

Projeto: A Copa do Mundo é nossa, a escola de chuteiras. Painel da Copa do Mundo de 2014

Professores Orientadores: Adriana Marcial

Resumo: Coleta de informações, classificando-as por tamanho dos países, número de habitantes, PIB, IDH entre outros aspectos da realidade dos mesmos, proporcionando aos alunos uma comparação das diferentes realidades. Usando a ferramenta Arcgis online (plataforma colaborativa de mapas em Nuvem) os alunos localizaram os países e incluíram essas informações nos mapas. As informações foram selecionadas no site [HTTP://www.ibge.gov.br/paisesat/](http://www.ibge.gov.br/paisesat/)

Desenvolvimento: Durante os meses de maio e junho os alunos desenvolveram mapas digitais com informações dos países participantes da Copa do Mundo no Brasil. Os alunos das turmas de 8º e 9º anos selecionaram as informações solicitadas. Além da apresentação dos trabalhos foi proposta uma oficina de ArcGis online, onde os alunos puderam também ensinar aos pais e familiares como usar essa ferramenta de elaboração de mapas digitais.

# PROJETOS EM

## **1ª SÉRIE**

### **Turmas: 1101 e 1103**

Projeto: A Idade Média: do teatro para as nuvens

Professores Orientadores: Ingrid Oliveira, Samanta Obadia, Christiane Queiroz e Vânia Souza

Resumo: Durante muito tempo, a Idade Média ficou conhecida como “Idade das Trevas” ou da “Escuridão”. Esse projeto desmistificou essa concepção, a partir da apresentação de temas e curiosidades sobre esse período histórico tão rico.

Desenvolvimento: Em cada disciplina, o professor abordou temas relativos a aspectos da Idade Média, de maneira que o aluno pudesse construir um conhecimento acerca das sociedades medievais e tivesse capacidade e habilidade para montar uma peça teatral com esse tema.

História: Aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais da Idade Média. As pesquisas ocorreram no laboratório de informática, para elaboração da cenografia e falas da peça teatral.

Filosofia: Compreensão da questão da ética, o conceito de herói e anti-herói.

Espanhol: Leitura de texto de Miguel de Cervantes, D. Quixote, para ilustrar e compreender o surgimento do gênero romanesco na Idade Média.

Redação: Compreensão da elaboração de roteiro de peça teatral e a criação de uma peça baseando-se no gênero romanesco medieval.

### **Turmas: 1102 e 1103**

Projeto: Língua Portuguesa falada no Brasil

Professores Orientadores: Silas Barros Pereira

Resumo: Adaptação do gênero “Texto de divulgação científica” para “Texto de divulgação linguística” e identificação das características desse gênero.

Desenvolvimento: Dadas as características do gênero textual trabalhado, os alunos foram divididos em grupos e pesquisaram sobre as diferentes influências que o falar brasileiro sofreu no decorrer das épocas históricas e literárias vividas desde a colonização. Após a pesquisa, construção de um blog para que todos pudessem conhecer e apreciar como a língua falada no Brasil foi formada e solidificada.

**Turma: 1102**

Projeto: A colonização e os vetores

Professores Orientadores: Leonardo Lima dos Santos e Ronaldo dos Santos Farias

Resumo: Reconhecer o processo de colonização do Brasil como o responsável pela chegada de algumas espécies de vetores vindas de outros continentes, sendo estas responsáveis pela contaminação da população. Destacar algumas espécies que se adaptaram ao ambiente urbano, relacionando os vetores aos seus respectivos agentes etiológicos.

Desenvolvimento: A partir das pesquisas realizadas pelos alunos foi montada uma apresentação com as informações coletadas.

**Turma: 1102**

Projeto: Desigualdades sociais no país da Copa do Mundo

Professores Orientadores: Luiz Cotias

Resumo: Relatar as desigualdades sociais existentes no Brasil, ressaltando os problemas de infraestrutura e o abismo que separam ricos e pobres com relação ao acesso dos serviços públicos e privados.

O objetivo é fazer com que o público alcançado pelos alunos reflita sobre os impactos que um megaevento como a Copa do Mundo pode ter em um país que não possui infraestrutura para atender a sua própria população.

Desenvolvimento: Produção de vídeos e apresentação formal.



## **2ª SÉRIE**

### **Turma: 1202**

Projeto: From English football to Brazillian soccer: The British influence on our sport and language

Professores Orientadores: Cássia da Silva

Resumo: Historiadores descobriram vestígios dos jogos de bola em várias culturas antigas. Através dos tempos e de lugares diferentes, o futebol chegou ao Brasil para ficar e tornar-se o esporte mais popular do país. Porém, além de torcer e vibrar pelo seu time favorito ou a seleção brasileira em mais uma edição da Copa do Mundo, faz-se importante a aquisição de conhecimentos sobre as origens desse esporte e de como ele chegou ao nosso país, trazendo consigo vocábulos adaptados à Língua Portuguesa, contribuindo, assim, para reforçar a forte influência que a Língua Inglesa vem exercendo sobre nossa língua-mãe, até mesmo com as relações comerciais entre Inglaterra e Brasil explicadas por nossa história.

Desenvolvimento: Para o desenvolvimento do trabalho, pesquisamos as origens do futebol e a chegada da língua inglesa ao Brasil. Depois disso foi confeccionado uma apresentação em Power Point, além de um Quiz, para o público responder e avaliar o quão consciente é a população brasileira a respeito do tema.

### **Turma: 1202**

Projeto: Doping

Professor Orientador: Roberta Moreira

Resumo: Mostrar que o doping é o grande vilão das grandes competições. Em se tratando de ano de Copa do Mundo, o assunto doping esteve muito presente.

Desenvolvimento: A intenção do trabalho foi fazer a relação das substâncias proibidas com o conteúdo dado nas aulas de Química, mostrando qual a ação dessas substâncias no organismo do atleta que as torna proibidas.

**Turmas: 1201, 1202 e 1203**

Projeto: A cara da Copa 2014

Professores Orientadores: Luiz Cotias, Ronaldo dos Santos Farias e Leonardo Lima dos Santos

Resumo: O projeto teve o objetivo de mostrar a variação de fenótipos humanos no planeta, relacionando para isso os processos de migração e colonização das diferentes etnias pelos continentes.

Desenvolvimento: O aluno foi estimulado a procurar em sites, livros e outras publicações científicas as variações nos padrões genéticos e onde ocorreram os processos migratórios nos últimos séculos ou décadas, além dos resultados socioculturais destas migrações.

**Turmas: 1201, 1202 e 1203**

Projeto: A Copa do Mundo das urbanizações

Professores Orientadores: Carlos Eduardo Ryff

Resumo: A intenção foi conciliar o conteúdo curricular com o tema proposto para a Feira de Projetos. A opção pelo tema Copa do Mundo se deveu à possibilidade de fazer uma ponte entre os dois assuntos sem parecer algo forçado. Analisar o processo de urbanização a partir da Revolução Industrial, mas em diversos países e continentes, possibilita ao aluno descobrir diferentes contextos sobre um mesmo tema e realizar uma crítica em relação a esse objeto. Da mesma forma espera-se que o aluno consiga estabelecer uma ligação desse fenômeno com a sua realidade cotidiana.

Desenvolvimento: Para desenvolver o trabalho os alunos escolheram um país que participou da Copa e realizaram uma pesquisa sobre como ocorreu e como ainda ocorre a urbanização nesse local. A partir disso, confrontaram as informações obtidas com os conceitos aprendidos em sala de aula. A soma dos trabalhos permitiu constatar que a urbanização é um processo desigual espacial e temporalmente.

## **Turma: 1202**

Projeto: Problemas técnicos e políticos do Brasil

Professores Orientadores: Luiz Cotias, Ronaldo dos Santos Farias e Vitor Dias

Objetivo: Esclarecer à comunidade escolar sobre os perigos que a burocratização política e eleitoral pode causar para a sociedade, além de promover uma reflexão acerca da tolerância em relação à corrupção.

Resumo: Os alunos produziram vídeos, entrevistas e análises políticas. Explicaram o quociente eleitoral e partidário. Discutiram o problema da legitimidade dos partidos políticos no Brasil, além de uma análise sobre a segurança das urnas eletrônicas através do estudo do magnetismo e de ondas.

## **Turmas: 1201 e 1203**

Projeto: Futebol de rua

Professores Orientadores: Sérgio Lira, Silvio Barros, Viviane Falqueto, Vitor Dias, Glaíza Esteves, Alex Dopazo e Equipe de Educação Física

Resumo: Fortalecer valores como solidariedade, cooperação, respeito, ética, inclusão social, dentre outros, por meio da metodologia do futebol de rua. Além de buscar entender o futebol como uma estratégia para gerar processos de transformação e impulsionar o desenvolvimento de lideranças.

Desenvolvimento: Os professores envolvidos no projeto desenvolveram os conteúdos (valores), fornecendo embasamento teórico aos alunos para uma discussão. Foi tomado como base o projeto *Mente Inovadora*, que já acontece na escola. No dia da feira o trabalho foi realizado em três partes. No primeiro tempo, divididos em dois times mistos, os alunos, juntamente com os professores envolvidos, criaram as regras para um jogo de futebol, levando em consideração os valores estudados. No segundo momento aconteceu uma parte prática, um grupo subdividido em dois times realizou uma partida de futebol de acordo com as regras criadas, outro grupo tentou expressar esses valores através da criação de cartazes, faixas e grafites, e um terceiro grupo ficou responsável pela produção de vídeos e publicação no Youtube. No terceiro momento foi realizada a discussão a respeito dos valores estudados, nos estilos de

mesa redonda, com um momento de reflexão. A pontuação foi atribuída de acordo com o envolvimento de cada participante.

## **3ª SÉRIE**

### **Turmas: 1301 e 1303**

Projeto: Por uma nova ordem política: reflexões sobre o passado e o presente

Professores Orientadores: Luiz Cotias, Ronaldo dos Santos Farias e Vitor Dias

Resumo: O projeto visa provocar uma reflexão em tudo aquilo que foi proposto na política do Brasil, proporcionando a melhora da percepção dos discursos políticos atuais.

Desenvolvimento: Os alunos apresentaram uma peça de teatro simulando um debate entre candidatos à presidência, sendo estes figuras históricas da política brasileira. Criou-se um site que foi alimentado com músicas revolucionárias compostas pelos alunos, artigos sobre política e críticas históricas.

### **Turmas: 1301 e 1303**

Projeto: As drogas psicotrópicas e suas conseqüências para o sistema nervoso – uma abordagem atual através de uma campanha no Facebook

Professores Orientadores: Danielle Bornéo

Resumo: Esse projeto tem como objetivo sensibilizar os alunos com relação ao bom uso da internet (especificamente o Facebook) no dia-a-dia.

Desenvolvimento: Os alunos construíram uma fanpage acerca do trabalho de Biologia: Drogas psicotrópicas e sua ação no tecido nervoso. A partir do estudo apresentado, os alunos montaram uma campanha anti-drogas.

**Turmas: todas do Ensino Médio**

Projeto: Eleições no país Camões-Pinochio/ Protagonismo Juvenil na Política: Eleições Simuladas no Camões-Pinochio

Professores Orientadores: Samanta Obadia e Luiz Cotias, Marco Aguiar e Alex Melo.

Resumo: Refletir sobre o processo eleitoral brasileiro e a participação da população, estimulando a postura reflexivo-crítica em relação às práticas políticas partidárias e governamentais no país.

Dessa forma, buscamos incentivar o protagonismo juvenil nos processos políticos do país, tendo em vista o baixíssimo engajamento verificado entre os jovens no processo eleitoral. Por fim, o projeto buscou fomentar entre os nossos alunos o surgimento de lideranças positivas comprometidas com a construção de uma sociedade mais justa e participativa dentro de nossa instituição de ensino, a partir da experiência no espaço público em comum, nosso colégio.

Desenvolvimento: As turmas criaram um partido político, com nome, sigla, logomarca e slogan. Depois disso, o partido da turma, em eleição interna, escolheu democraticamente um candidato a presidente e outro a vice e montou uma proposta política/projeto de governo para o país. Esse projeto enfocou aspectos políticos, econômicos e sociais para o país em questão, o país Camões-Pinochio.

Os candidatos se lançaram em campanha eleitoral, utilizando os horários disponíveis, como os de recreio e criaram materiais de propaganda.

Houve ainda um debate, com candidatos dos partidos, que foi disponibilizado no canal do Youtube da escola. As eleições ocorreram uma semana após o debate, com votação em urna eletrônica. O eleito foi o aluno Leonardo Becker, do Partido Popular Jagunço.