



13º ENCONTRO DE

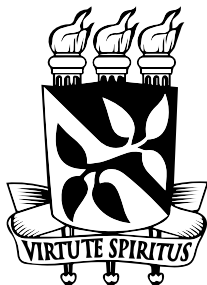
JOVENS

CIENTISTAS

UM EVENTO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

**LIVRO DE RESUMOS
E PROGRAMAÇÃO**





13º ENCONTRO DE JOVENS CIENTISTAS

LIVRO DE RESUMOS E PROGRAMAÇÃO

Organização:
Rejâne M. Lira-da-Silva
Rosely C. Lira-da-Silva

Universidade Federal da Bahia
Salvador, 17 a 20/10/2023



Reitor da Universidade Federal da Bahia

Prof. Dr. Paulo Cezar Miguez de Oliveira

Vice-Reitor

Prof. Dr. Penildon Silva Filho

Pró-Reitoria de Ensino de Graduação

Profa. Dra. Nancy Rita Ferreira Vieira

Pró-Reitoria de Ensino de Pós Graduação

Prof. Dr. Ronaldo Lopes

Pró-Reitoria de Extensão

Prof. Dr. Guilherme Bertissolo

Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento

Prof. Dr. Eduardo Luiz Andrade Mota

Pró-Reitoria de Pesquisa, Criação e Inovação

Prof. Dr. Olival Freire Júnior

Pró-Reitoria de Administração

Prof. Dr. Wagner Miranda Gomes

Pró-Reitoria de Desenvolvimento de Pessoas

Prof. Dr. Jeilson Barreto Andrade

Pró-Reitoria de Ações Afirmativas e Assistência Estudantil

Prof^a. Dr^a. Cassia Virginia Bastos Maciel

Diretor do Instituto de Biologia

Prof. Dr. Francisco Kelmo dos Santos

COORDENAÇÃO GERAL

Prof^a. Dr^a. Rejane Maria Lira da Silva (Bióloga/UFBA; Mestre/UFBA; Doutora/UNICAMP; Professora Titular do Instituto de Biologia/UFBA).

COMISSÃO ORGANIZADORA

- **Prof^a. Dra. Bárbara Rosemar N. Araújo** (Bióloga/UCSAL, Mestre em Geoquímica e Meio Ambiente/UFBA, Doutora em Botânica/UEFS; Especialista em Vigilância em Saúde Ambiental (IESC/RJ), Professora de Ciências e Educação Científica do Colégio Estadual Alfredo Magalhães, Profissional de Atendimento Integrado Bióloga da Vigilância em Saúde Ambiental da Secretaria de Saúde de Salvador).
- **Prof. MSc. Bruno Pamponet Silva Santos** (Psicólogo/UFBA; Mestre/UFJF; Professor da Universidade Estadual de Feira de Santana).
- **Prof^a. MSc. Carine Alves dos Santos Peixoto** (Química/UFRB; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof. Dr. David Santana Lopes** (Biólogo/UFBA; Pedagogia/UNIFACS; Mestre/UFBA; Doutorando do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professor Substituto da Faculdade de Educação/UFBA).
- **Prof^a. MSc. Esther Verena Guimarães França** (Bacharel em Direito/Centro Universitário da Bahia; Mestre/UCSAL; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. Dr^a. Mariana Rodrigues Sebastião** (Jornalista/UFBA - DRT BA 4260; Pedagoga/UNIFACS; Mestre e Doutoranda Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. MSc. Rafaela Santos Chaves** (Bióloga/UFBA; Mestre e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. Rosely Cristina Lira da Silva** (Química/UFBA; Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. MSc. Therezinha Vasconcelos Santos Brasil** (Bióloga/UFBA; Mestre/UECS; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. Dra. Yukari Figueroa Mise** (Bióloga/UFBA; Mestre e Doutora/UFBA; Professora do Instituto de Saúde Coletiva/UFBA).

COMISSÃO CIENTÍFICA

- **Prof^a. MSc. Alessandra Adelina Santos Cerqueira** (Química/UFBA, Mestre/UFS, Professora de Química da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. MSc. Ana Caroline Caldas de Almeida** (Bióloga/UFBA, Mestre e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Saúde Coletiva/UFBA).
- **Prof^a. Dra. Bárbara Rosemar N. Araújo** (Bióloga/UCSAL, Mestre em Geoquímica e Meio Ambiente/UFBA, Doutora em Botânica/UEFS; Especialista em Vigilância em Saúde Ambiental (IESC/RJ), Professora de Ciências e Educação Científica do Colégio Estadual Alfredo Magalhães, Profissional de Atendimento Integrado Bióloga da Vigilância em Saúde Ambiental da Secretaria de Saúde de Salvador).
- **Prof. MSc. Bruno Pamponet Silva Santos** (Psicólogo/UFBA; Mestre/UFJF; Professor da Universidade Estadual de Feira de Santana).
- **Prof. MSc. Caio Ferreira de Jesus dos Santos** (Bacharel em Direito/UFBA; Advogado; Mestre e Doutorando do Programa de Pós-graduação em Direito/UFBA).
- **Prof. MSc. Caio Ferreira de Jesus dos Santos** (Bacharel em Direito/UFBA; Advogado; Mestre e Doutorando do Programa de Pós-graduação em Direito/UFBA).
- **Prof^a. MSc. Carine Alves dos Santos Peixoto** (Química/UFRB; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. MSc. Caroline de Oliveira Aranha** (Bióloga/UFBA, Mestre/UFBA, Professora de Ciências e Biologia da Secretaria de Educação do Estado da Bahia e da Secretaria Municipal de Educação de Salvador). Prof. MSc Esiel Pereira Santos (Pedagogo/UFBA, Mestre/UNEB, Agente de Apoio de Educação Infantil da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura de São Francisco do Conde, BA).

- **Prof. Dr. David Santana Lopes** (Biólogo/UFBA; Pedagogo/UNIFACS; Mestre/UFBA; Doutorando do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professor Substituto da Faculdade de Educação/UFBA).
- **Prof^a. MsC. Esther Verena Guimarães França** (Bacharel em Direito/Centro Universitário da Bahia; Mestre/UCSAL; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **MsC João Carlos Ferreira Lima** (Engenheiro Químico, Mestre e Doutorando do Programa de Pós-graduação em Engenharia Química/UFBA).
- **Prof. Jorge Lúcio Rodrigues das Dores** (Físico/UFBA; Professora de Física da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Josenai Penha** (Biotecnóloga/UFBA, Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciência de Alimentos, Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil).
- **Prof^a. Isa Malena Góes Cerdeira** (Matemática/UCSAL, Professora de Matemática do Colégio Estadual Alfredo Magalhães).
- **Prof^a. MsC. Laíse Carvalho Ribeiro** (Bióloga/UFBA, Mestre/UFBA, Analista Clínica no Laboratório Central de Saúde Pública Prof. Gonçalo Moniz (LACEN/BA).
- **Prof^a. Dra. Maria Dulcineia Sales Santa Isabel** (Bióloga/UFBA, Mestre/UFBA, Professora de Ciências da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Macon Douglas dos Santos** (Estudante de Ciências da Computação/UFBA).
- **Prof^a. Dr^a. Mariana Menezes Alcântara** (Jornalista/UFBA; Pedagoga/UNIFACS; Mestre e Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas/UFBA).
- **Prof^a. MsC. Mariana Rodrigues Sebastião** (Jornalista/UFBA - DRT BA 4260; Pedagoga/UNIFACS; Mestre e Doutoranda Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. MsC. Micheli Ferreira Fonseca Rocha** (Bióloga/UFBA, Mestre/UFBA, Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. MsC. Rafaela Santos Chaves** (Bióloga/UFBA; Mestre e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. Rosely Cristina Lira da Silva** (Química/UFBA; Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS).
- **Prof^a. MsC. Silvanir Pereira Souza** (Bióloga/UFBA; Mestre/UFBA; Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia; Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus Santo Amaro, Santo Amaro, Bahia).
- **Prof^a. MsC. Therezinha Vasconcelos Santos Brasil** (Bióloga/UFBA; Mestre/UECS; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS; Professora de Biologia da Secretaria de Educação da Bahia).
- **Prof^a. Dra. Yukari Figueroa Mise** (Bióloga/UFBA; Mestre e Doutora/UFBA; Professora do Instituto de Saúde Coletiva/UFBA)

ASSESSORIA DO EVENTO

- **Catharina Silva Chieh Ling Ma** (Bacharela Biologia/UFBA; Bolsista EXP-C CNPq)
- **Marglyn Anne Santana de Oliveira** (Bacharela C&T/UFBA; Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS)
- **Prof. MsC. Wander Santana Prado Ribeiro** (Historiador/UNIJORGE; Estudante de Biologia/UFBA; Mestre/UFBA/UEFS; Bolsista EXP-C CNPq)

ASSESSORIA DE IMPRENSA

- *Mariana Rodrigues Sebastião - Jornalista (DRT BA 4260)*

WEBDESIGN

- *Mariana Rodrigues Sebastião - Jornalista (DRT BA 4260)*
- *Mariana Pimentel de Paula - Produtora Cultural*

PROJETO GRÁFICO

- *Mariana Pimentel de Paula - Produtora Cultural*

1ª Edição - Salvador/Bahia, 2023.

Direitos reservados aos autores, que permitem a reprodução de parte do Livro, desde que seja citada a fonte.

ORGANIZAÇÃO:

- *Rejâne Maria Lira da Silva (UFBA)*
- *Rosely C. Lira-da-Silva (Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino, Filosofia e História da Ciência/UFBA/UEFS)*

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO:

- *Mariana Pimentel de Paula - Produtora Cultural*

CAPA:

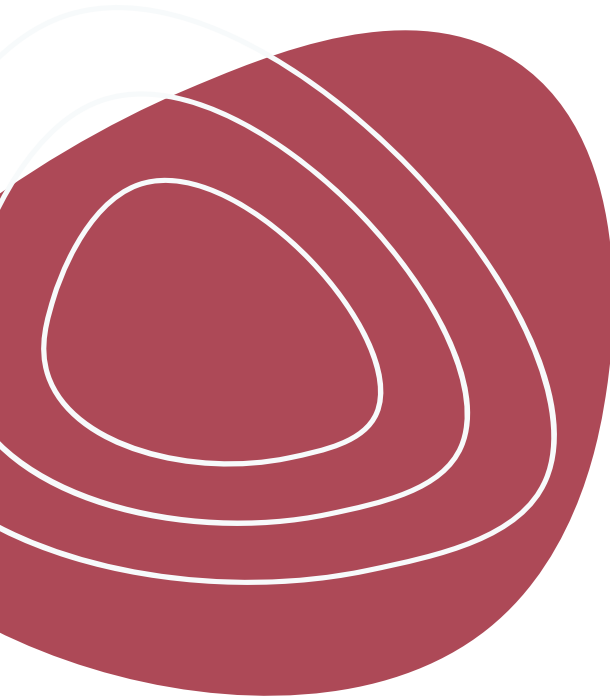
- *Mariana Pimentel de Paula - Produtora Cultural*

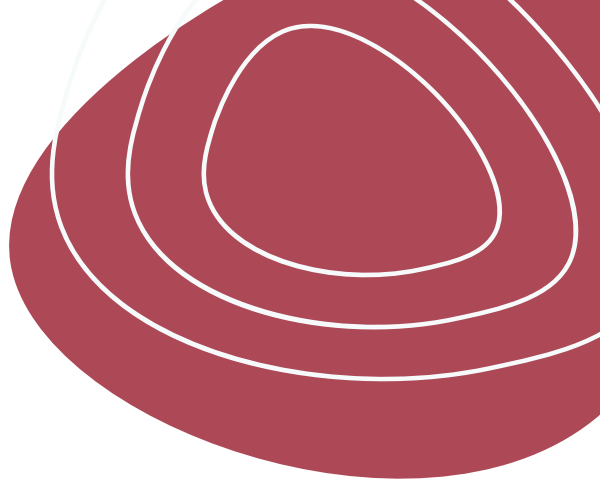
REALIZAÇÃO:

PROGRAMA SOCIAL DE EDUCAÇÃO, VOCAÇÃO E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia, Universidade Federal da Bahia, Avenida Barão de Geremoabo, nº 147, Campus Universitário de Ondina, Salvador, Bahia, 40.170-210. Tel.: (71) 3283-6564, Fax: (71) 3283-6511. E-mail: imprensajovenscientistas@gmail.com, Site: www.encontrodejovenscientistas.wordpress.com.

PATROCÍNIO

CNPq - Chamada CNPq/MCTI Nº 10/2021 - Feiras de Ciências e Mostras Científicas.





Professor não é quem dá aulas.
É quem dá lições.
Não é aquele que vai à escola ensinar.
É aquele cuja vida é uma escola.


MIA COUTO (1955-)

Biólogo, escritor, jornalista e professor



SUMÁRIO

Apresentação	12
.....	
1. Informações Gerais sobre o Evento	14
1.1. <i>Título</i>	14
1.2. <i>Objeto</i>	14
1.3. <i>Objetivos</i>	14
1.4. <i>Justificativa</i>	14
1.5. <i>Método</i>	15
1.5.1. Local de Realização	15
1.5.2. Período de Realização	15
1.5.3. Público-Alvo	15
1.6. <i>Certificados</i>	15
.....	
2. Informações sobre as Atividades	16
2.1. Credenciamento no Evento	16
2.2. Abertura do Evento	16
2.3. Ciclo de Conferências “O Ser Humano da Ciência”	16
2.4. Vida de Jovem Cientista (VJC).....	16
2.5. Jovens Podcasters Científicos (JPC).....	18
2.6. Gabinete de Curiosidades Científicas	18
2.7. Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências	18
2.8. Jovens Repórteres Científicos (JRC).....	18
2.9. Lançamento da Revista Jovens Cientistas	18
2.10. Premiação e Encerramento do Evento.....	18
.....	
3. Cronograma do Evento.....	19



4. Vida de Jovem Cientista (Quadro de Apresentações Orais)	21
.....	
5. Jovens Podcasters Científicos (Quadro de Apresentações - Podcast)	33
.....	
6. Gabinete de Curiosidades Científicas (Quadro de Apresentações - Experimentos)	35
.....	
7. Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências (Quadro de Apresentações - Jogos)	37
.....	
8. Jovens Repórteres Científicos (Mostra de Vídeos)	41
.....	
9. Resumos - Vida de Jovem Cientista (Quadro de Apresentações Orais)	44
.....	
10. Resumos - Jovens Podcasters Científicos (Quadro de Apresentações - Podcast)	116
.....	
11. Resumos - Gabinete de Curiosidades Científicas (Quadro de Apresentações - Experimentos)	126
.....	
12. Resumos - Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências (Quadro de Apresentações - Jogos)	141
.....	
13. Resumos - Jovens Repórteres Científicos (Mostra de Vídeos)	165
.....	

APRESENTAÇÃO

Estimados Estudantes, Professores, Conferencistas, Mães, Pais, Familiares e demais participantes,

Assim, é que temos o prazer de dar as boas vindas, em Salvador da Bahia, a todos os participantes do Encontro de Jovens Cientistas (EJC), que esse ano está na sua décima terceira edição. Volta a ser totalmente presencial com apresentação de jogos e experimentos, apresentações orais, podcasts e vídeos. Voltaremos a sentir as mesmas borboletas no estômago que sentimos no primeiro Evento em 2006, há 17 anos na Faculdade de Medicina da Bahia da UFBA! Todos e todas nós nos saímos muito bem no Evento Híbrido de 2022. Todos vamos nos encontrar olho no olho, com abraços calorosos no lindo Campus Universitário de Ondina da UFBA... juntos e juntas, resistindo!

Espero que aproveitem a Programação que construímos juntos, que conta com 2 Conferências. Serão apresentados 181 trabalhos aprovados, 101 Apresentações Orais, 34 Jogos, 19 Vídeos, 17 Experimentos e 13 Podcasts. Continuamos com a premiação dos melhores trabalhos nas categorias Educação Infantil, Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio (Apresentação Oral e Experimento para Estudantes e Orientadores).

Agradeço imensamente nossa Comissão Organizadora e especialmente à Comissão Científica, que conta com um time altamente qualificado que trouxeram vocês até aqui e vão continuar na avaliação dos trabalhos durante o Evento! É esse compromisso com a qualidade que nos mantém como Evento afiliado da FEBRACE/USP (Feira Brasileira de Ciências e Engenharia – Universidade de São Paulo, SP) e que ampliou para quatro vagas, com os melhores trabalhos que vão nos representar e representar a Bahia. É sempre uma honra!

Este ano, comemoramos o lançamento, durante o evento, de mais um número da Revista Jovens Cientistas. Cada Revista representa um degrau que conquistamos em direção a um sonho que virou realidade: incentivar jovens cientistas, seja da educação básica ou do ensino superior, a criar o gosto por comunicar suas pesquisas para o público em geral e incentivar esse mesmo público, especialmente jovens, a ler sobre ciências.

Somos cerca de 535 corajosos e corajosas participantes, de 34 Instituições de Ensino Público e Privado. São 23 de Salvador (BA): Centro Educacional Império do Saber, Colégio Ana Tereza, Colégio Anglo-Brasileiro, Colégio Antônio Vieira, Colégio Batista Encontro, Colégio da Polícia Militar-Dendezeiros, Colégio Dom Bosco, Colégio Estadual Alfredo Magalhães, Colégio Estadual Almirante Barroso, Colégio Estadual Oliveira Britto, Colégio Leffler, Colégio Militar de Salvador (CMS), Colégio Módulo, Colégio Nossa Senhora da Luz, Colégio Roselândia, Colégio Sartre – Escola SEB, Escola Concept, Escola Geração Eleita, Escola SESI Djalma Pessoa, Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Faculdade de Tecnologia e Ciências, Instituto Gonçalo Moniz, Universidade Católica do Salvador, Universidade Federal da Bahia, Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS. E 09 do interior da Bahia: Centro Educacional Maria Milza, Cruz das Almas; Colégio Estadual Manoel Benedito Mascarenhas, Muritiba; Programa de Pós-graduação em Difusão do Conhecimento - PPGDC - Universidade Federal da Bahia – UFBA, Muritiba, BA; Escola Estadual Raul Sá, Lauro de Freitas; Escola Park, Lauro de Freitas; Colégio Sartre – Escola SEB, Unidade Monet, Lauro de Freitas; Instituto Federal da Bahia, Campus Camaçari; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, Campus Santo Amaro; Talk Global School, Praia do Forte, Mata de São João.

Este é um Evento de Educação Científica Intercultural, mas também Social Educativo e Cidadão. Aproveitem a Universidade Federal da Bahia, que abre as portas para nós com 78 anos de história, orgulho de todos os que moram na cidade do Salvador da Bahia, berço da Ciência e da Cultura na Bahia.

Prof^ª. Dr^ª. Rejâne Maria Lira-da-Silva
Coordenadora do 13^º Encontro de Jovens Cientistas

1. INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE O EVENTO

1.1. Título: 13º ENCONTRO DE JOVENS CIENTISTAS DA BAHIA

1.2. Objeto: Trata de um Evento Científico voltado para a Educação Básica, em atendimento à Chamada CNPq/MCTI Nº 10/2021 - Feiras de Ciências e Mostras Científicas, como um instrumento para a melhoria da educação básica, bem como para despertar vocações científicas e/ou tecnológicas e identificar jovens talentosos e talentosas que possam ser estimulados/as a seguirem carreiras científico-tecnológicas. Tem a finalidade de promover a divulgação científica e tecnológica, com e para jovens, refletindo e trocando as suas experiências do fazer ciência ainda na Educação Básica, ao mesmo tempo, próximos de identificar suas vocações científicas. Tem a UFBA como polo Central, nucleadora da criação, implantação e manutenção deste Evento, favorecendo o resgate da função social da Universidade.

1.3. Objetivos:

1.3.1. Geral:

Divulgar as produções científicas de estudantes da Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio da Educação Básica, levando-se em conta a ARTICULAÇÃO INTERDISCIPLINAR do conhecimento científico e tecnológico e da inovação.

1.3.2. Específicos:

Facilitar o acesso da população a temas científicos de interesse social;

Possibilitar o entendimento, por parte de crianças e adolescentes, da ciência dinâmica como algo presente no dia a dia;

Ampliar a compreensão científica de fenômenos físicos, químicos, ambientais e sociais da região onde os estudantes moram, adotando a CRIATIVIDADE como prática corrente do trabalho coletivo;

Possibilitar o contato com conhecimentos científicos pelos estudantes e suas famílias, gerando mudança de postura na adoção de novos comportamentos na educação dos filhos;

Promover na Comunidade uma visão sistêmica quanto à importância da formação de cidadãos alfabetizados cientificamente, ampliando sua compreensão do mundo, começando pelos fenômenos presentes em sua vida cotidiana.

1.4. Justificativa:

A pandemia do COVID-19 trouxe inúmeros desafios a diversos setores da sociedade, inclusive os educacionais, que tiveram que se reinventar e ampliar suas plataformas de alcance para atingir um público que antes ocupava espaços físicos e agora demanda por espaços virtuais. Sempre avante, nosso Evento já estava trilhando o caminho de construção da possibilidade de um diálogo entre a Divulgação Científica, a Educomunicação e a Educação Científica Intercultural, considerando que toda relação educacional deve estar amparada na mediação na qual os mais variados diálogos de conhecimento devem ser divididos como parte de cultura e isso exige que todos os envolvidos tenham a percepção de quem ensina, aprende e quem aprende também ensina. A Educomunicação une as áreas da educação e da comunicação com o objetivo de estimular a autonomia e criticidade nos educandos como meio de expandir as mais variadas formas de expressão dos indivíduos, além de proporcionar a todas as gerações o acesso à comunicação e à tecnologia. Por sua vez, o interculturalismo, definido por Sacavino e Candau (2015) como um enfoque que afeta a educação em todas as suas dimensões, favorece uma dinâmica de crítica e autocrítica e valoriza a interação da comunicação recíproca entre os diferentes sujeitos e grupos culturais; é um processo permanente, sempre inacabado, caracterizado por uma deliberada intenção de promover uma relação democrática entre os grupos de sujeitos envolvidos. Trata de “un modelo de carácter interdisciplinario que articula

diferentes dimensões de carácter conceptual y epistemológico, metodológico y ético". Em 2022 fomos desafiados e construímos um lindo Evento Híbrido, presencial e no ecossistema virtual. Esse ano voltamos ao formato totalmente presencial, readequando o 13º EJC para uma nova linguagem, capaz de engajar o público e atingir os objetivos comuns. Acreditamos que esses novos desafios estão contribuindo positivamente para a formação profissional dos estudantes participantes, permitindo a capacitação e desenvolvimento de novas habilidades na construção de espaços sobre divulgação da ciência. Além disso, está sendo possível estabelecer um diálogo possível entre a Divulgação Científica, a Educação Científica Intercultural, a Educomunicação e Ciência Cidadã nessa teia de relações didáticas para a Iniciação Científica Júnior.

1.5. Método:

Atividades que envolvem a apresentação das produções dos Educandos, Educadores e Convidados: Ciclo de Conferências "Ser Humano da Ciência", Vida de Jovem Cientista, Jovens Repórteres Científicos, Jovens Podcasters Científicos, Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências e Gabinete de Curiosidades Científicas.

1.5.1. Local de Realização:

Instituto de Biologia (Auditório Externo e Sala 1) e Pavilhão de Aulas da Federação – PAF 1 (Auditórios A e B), Campus Universitário de Ondina, Salvador, BA.



1.5.2. Período de Realização:

17 a 20/10/2023 (terça-feira a sexta-feira).

1.5.3. Público-Alvo:

Jovens e adultos de Instituições de Ensino (públicas e particulares) da Bahia, familiares e comunidade em geral (TODAS AS ATIVIDADES DURANTE O EVENTO SÃO ABERTAS A COMUNIDADE).

1.6. Certificados:

De participação e apresentação das atividades específicas serão emitidos através da plataforma Even3 (www.even3.com.br/13ejc), 30 dias após o último dia do Evento.

2. INFORMAÇÕES SOBRE AS ATIVIDADES

2.1. Credenciamento

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
Data: 17/10/2023 (terça-feira)
Horário: 8h30 às 9h30

2.2. Abertura do Evento

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
Data: 17/10/2023 (terça-feira)
Horário: 9h30 às 10h00

2.3. Ciclo de Conferências “O Ser Humano da Ciência”

Conferência de Abertura – Iniciação Científica na Em Foco – Profa. Marília Fontes (Geógrafa, Professora da Rede Estadual de Educação da Bahia
Mediação: Rejâne M. Lira-da-Silva/UFBA
Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
Data: 17/10/2023 (terça-feira)
Horário: 10h00 às 11h00

Conferência de Encerramento – Cientista do Mar: Recife de Corais – Uma Cidade Submersa – Profa. Dra. Zellinda Leão (Naturalista, Professora do Instituto de Geociências da UFBA, Acadêmia de Ciências da Bahia)
Mediação: Rejâne M. Lira-da-Silva/UFBA
Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
Data: 20/10/2022 (sexta-feira)
Horário: 14h00 às 15h00

2.4. Vida de Jovem Cientista (VJC)

• VJC 1

Data: 17/10/2023 (terça-feira) - Horário: 13h00 às 17h00
Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

• VJC 2

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 8h30 às 12h00
Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

• VJC 3

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 8h30 às 12h00
Local: Sala 1 (Térreo) – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

• VJC 4

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 8h30 às 12h00
Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- VJC 5

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 8h30 às 12h00

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- VJC 6

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 13h00 às 17h00

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- VJC 7

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 13h00 às 17h00

Local: Sala 1 (Térreo) – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- VJC 8

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 13h00 às 17h00

Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- VJC 9

Data: 18/10/2022 (quarta-feira) - Horário: 13h00 às 17h00

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

2.5. Jovens Podcasters Científicos (JPC)

- JPC 1

Data: 17/10/2023 (terça-feira) - Horário: 13h00 às 17h00

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

2.6. Gabinete de Curiosidades Científicas

- EXP 1

Data: 19/10/2023 (quinta-feira) - Horário: 8h30 às 17h00

Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- EXP 2

Data: 19/10/2023 (quinta-feira) - Horário: 8h30 às 17h00

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

2.7. Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências

- CL 1

Data: 19/10/2023 (quinta-feira) - Horário: 13h00-17h00

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- CL 2

Data: 19/10/2023 (quinta-feira) - Horário: 13h00-17h00

Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- CL 3

Data: 19/10/2023 (quinta-feira) - Horário: 13h00-17h00

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

2.8. Jovens Repórteres Científicos (JRC)

- JRC 1

Data: 20/10/2022 (sexta-feira) - Horário: 08h30 às 12h30

Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

- JRC 2

Data: 20/10/2022 (sexta-feira) - Horário: 08h30 às 12h30

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

2.9. Lançamento da Revista Jovens Cientistas

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

Data: 20/10/2023 (sexta-feira)

Horário: 15h00 às 15h50

Profª. Rejâne Maria Lira da Silva (Editora-Chefe da RJC) e Profª. Mariana Rodrigues Sebastião (Diretora de Redação da RJC)

2.10. Premiação e Encerramento do Evento

Local: Auditório Externo – Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Ba

Data: 20/10/2023 (sexta-feira)

Horário: 16h00 às 17h00



3. CRONOGRAMA DO EVENTO



17/10/2023 (TERÇA-FEIRA)

Auditório Externo, Instituto de Biologia/UFBA

08H00-09H30

Credenciamento

09H30-10H00

Abertura

Rejâne M. Lira-da-Silva (UFBA),
Rosely C. Lira-da-Silva (UFBA),
Mariana Rodrigues Sebastião
(FIOCRUZ)

10H00-11H00

**Conferência
de Abertura**

Iniciação Científica na Em Foco -
Profa. Marília Fontes (Geógrafa,
Professora da Rede Estadual
de Educação - Rejâne M. Lira-da-Silva
(UFBA) (Mediação)

12H-13H

INTERVALO

13H00-17H00

**Vida de Jovem
Cientista 1**
(Apresentações Oraís)

Auditório A
PAF 1/ UFBA

13H00-17H00

**Jovens Podcasters
Científicos 1**

Auditório B
PAF 1/ UFBA

18/10/2023 (QUARTA-FEIRA)

08H30-12H00

**Vida de Jovem
Cientista 2**
(Apresentações Oraís)

Auditório Externo,
Instituto de Biologia/UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 3**
(Apresentações Oraís)

Sala 1, Instituto de
Biologia/UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 4**
(Apresentações Oraís)

Auditório A
PAF 1/ UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 5**
(Apresentações Oraís)

Auditório B
PAF 1/ UFBA

12H-13H

INTERVALO

13H00-17H00

**Vida de Jovem
Cientista 6**
(Apresentações Oraís)

Auditório Externo,
Instituto de Biologia/UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 7**
(Apresentações Oraís)

Sala 1, Instituto de
Biologia/UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 8**
(Apresentações Oraís)

Auditório A
PAF 1/ UFBA

**Vida de Jovem
Cientista 9**
(Apresentações Oraís)

Auditório B
PAF 1/ UFBA

19/10/2023 (QUINTA-FEIRA)

08H30-12H00

**Gabinete de
Curiosidades
Científicas 1**
(Experimentos)

Auditório A
PAF 1/ UFBA

**Gabinete de
Curiosidades
Científicas 2**
(Experimentos)

Auditório B
PAF 1/ UFBA

12H-13H

INTERVALO

13H00-17H00

Ciência Lúdica 1

Auditório Externo,
Instituto de Biologia/UFBA

Ciência Lúdica 2

Auditório A
PAF 1/ UFBA

Ciência Lúdica 3

Auditório B
PAF 1/ UFBA

20/10/2023 (SEXTA-FEIRA)

08H30-12H00

**Jovens Repórteres
Científicos 1**

(Videos)

Auditório A
PAF 1/ UFBA

**Jovens Repórteres
Científicos 2**

(Videos)

Auditório B
PAF 1/ UFBA

12H-13H

INTERVALO

Auditório Externo, Instituto de Biologia/UFBA

14H00-15H00

**Conferência de Encerramento
Cientista do Mar: Recife de Corais - Uma Cidade Submersa**

Profa. Dra. Zellinda Leão (Naturalista, Professora do Instituto de Geociências
da UFBA, Acadêmia de Ciências da Bahia, Rejâne M. Lira-da-Silva (UFBA)
(Mediação)

15H00-15H50

Lançamento da Revista Jovens Cientistas e do Jornal Pergaminho Científico
Mariana R. Sebastião/UFBA e Rejâne M. Lira-da-Silva/UFBA

15H00-15H50

Premiação e Encerramento

4. VIDA DE JOVEM CIENTISTA

(Quadro de Apresentações Mostra de Vídeos)

Vida de Jovem Cientista 1
<p>17/10/2023 (terça-feira) - 13h00-17h00 Local: Auditório A - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia</p>
ABERTURA (10min)
<p>VJC 01. “É PRECISO ESTAR ATENTO E FORTE”: UM ESTUDO SOBRE O ASSÉDIO COM AS MULHERES BRASILEIRAS. AUTORAS: Isabela Philigret Baptista Coelho, Laura Guimarães Dantas, Luiza Campos Bastos, Marina Miguez de Albuquerque Mello, Sophia Cobas Nery. ORIENTADORAS: Cemary Correia de Sousa, Ana Cláudia Sokolonski Anton. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 02. “EU QUERO VER QUANDO ZUMBI CHEGAR”: UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS OBRAS DE JORGE BEN JOR. AUTOR: Gabriel Lins Ramos Silva¹. ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro². INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 03. “NÃO QUEREMOS MAIS AQUILO QUE EMBRANQUECE A NEGRA MANEIRA DE SER”: REPRESENTAÇÕES NEGRAS NO LIVRO ‘ÁGUA DE BARRELA’ POR ELIANA ALVES CRUZ. AUTORA: Maria Eduarda Santos da Hora¹. ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro². INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
DISCUSSÃO (20min)
<p>VJC 04. A ARTE DE ROSANA PAULINO: UMA ANÁLISE CONTEXTUAL DE SUAS ARTES PLÁSTICAS</p> <p>AUTORA: Beatriz Barbosa dos Santos¹. ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro². INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 05. A ARTE DRAG QUEEN E O PRECONCEITO ARTÍSTICO E HISTÓRICO PRESSUPOSTO NA SOCIEDADE BRASILEIRA DA DÉCADA DE 90. AUTOR: Tiago Santos do Amparo¹. ORIENTADORAS: Mariana Oliveira Conceição², Juliana Santos Sodré³. INSTITUIÇÕES: ¹Escola SESI Retiro Reitor Miguel Calmon, ²Faculdade de Tecnologia e Ciências, ³Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 06. A BIOTECNOLOGIA CAPITALISTA: A INFLUÊNCIA DA BIOECONOMIA NA IMPLEMENTAÇÃO DA ECONOMIA CIRCULAR. AUTORA: Luana Pereira dos Santos. ORIENTADORA: Patrícia Assis. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
DISCUSSÃO (20min)

<p>VJC 07. A CONQUISTA DA LIBERDADE DE EXPRESSÃO NA VESTIMENTA FEMININA. AUTORAS: Clara Gordilho Dâmaso Costa, Helena Campos Rêgo, Juliana Platon Lopes Sampaio Oliveira, Maria Eduarda Barral Ribeiro Mendonça, Rafaela Afonso Pereira. ORIENTADORA: Ana Claudia Sokolonski. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 08. A CONSTRUÇÃO IMAGÉTICA DOS SUPER-HERÓIS E SUA INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE. AUTORA: Camila Fontes de Oliveira. ORIENTADORA: Camila Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 09. A DIVERSIDADE FENOTÍPICA DA ÍNDIA. AUTOR: Lucas Caldas Pereira Gidi. ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos. INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>VJC 10. A FESTA DE LABATUT EM PIRAJÁ: UMA CELEBRAÇÃO JUSTA? AUTORA: Maria Eduarda Costa de Souza¹. ORIENTADORA: Mariana Oliveira Conceição². INSTITUIÇÕES: ¹Escola SESI Reitor Miguel Calmon, ²Faculdade de Tecnologia e Ciências, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 11. A IMPORTÂNCIA DA PRÁTICA DE EXERCÍCIO FÍSICO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES. AUTORES: Mateus Ribeiro Leal dos Santos, William Limoeiro Petilo. ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos. INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro¹, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p style="text-align: center;">Vida de Jovem Cientista 2</p>
<p style="text-align: center;">18/10/2023 (quarta-feira) - 08h30-12h00 Local: Auditório Externo - Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia</p>
<p>ABERTURA (10min)</p>
<p>VJC 12. A INFLUÊNCIA DOS ESTADOS UNIDOS NA CULTURA BRASILEIRA. AUTORA: Yasmin Pereira Leal. ORIENTADORA: Gabrielle Silva Gonçalves de Souza. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 13. A MULHER NEGRA LGBTQIA+ NO CINEMA: UMA ANÁLISE DE RAFIKI (2018). AUTORAS: Elis Silva de Jesus Soares Santana, Maria Maura Lopes Costa Simões. ORIENTADORA: Fabiane Lima Santos. INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 14. A UTILIZAÇÃO DOS COSMÉTICOS NATURAIS EM CABELOS CACHEADOS E CRESPOS: UMA PERSPECTIVA SOBRE A DIMINUIÇÃO DO USO DE SILICONES E PARABENOS REFLETINDO SOBRE A SAÚDE HUMANA. AUTOR: Davi Levingston Andrade Leão Neto. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: CAT-Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>

VJC 15. ABORDAGEM DOS BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DE COSMÉTICOS NATURAIS NA REDUÇÃO DE PROCESSOS ALÉRGICOS CUTÂNEOS. AUTORA: Maria Clara Santana de Souza. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 16. ADOLESCÊNCIA, E AGORA? A PERCEPÇÃO DOS ADOLESCENTES ACERCA DAS MUDANÇAS COMPORTAMENTAIS, EMOCIONAIS E SOCIAIS NESTE PERÍODO DE TRANSIÇÃO. AUTORAS: Luana Mattos Cairo, Maria Clara Motta Santos de Oliveira. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 17. ANÁLISE HISTÓRICA DA TATUAGEM: DA PRÉ-HISTÓRIA À CONTEMPORANEIDADE. AUTOR: Carlos Eduardo Ribeiro Galvão Barata. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 18. ANÁLISE TEÓRICA DOS BIOCOSMÉTICOS: OS EFEITOS DA DEMANDA E DO CONSUMO.

AUTORA: Sara Yasmin Santos Souza. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 19. ANTROPOCENO: ANÁLISE SOBRE AS MUDANÇAS CLIMÁTICAS E O COLAPSO AMBIENTAL POR INGERÊNCIA HUMANA. AUTOR: Gabriel Jones Marques. ORIENTADOR: Jorge Bugary Teles Junior. INSTITUIÇÃO: SARTRE-ESCOLA SEB, Unidade Monet, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 20. AQUA SYSTEM: UTILIZAÇÃO DE CHUVEIROS INTELIGENTES NO GERENCIAMENTO DO CONSUMO HÍDRICO. AUTOR: Luiz Filipe da Silva Pereira Santos. ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Vieira. INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 21. AS AUTORIAS INDÍGENAS PARA A DESCONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS: CONSEQUÊNCIAS DE UMA IMAGEM GENÉRICA. AUTORA: A'm'ni Ferreira Santos. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 3

18/10/2023 (quarta-feira) - 08h30-12h00

Local: Sala 1 (Térreo) - Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 22. IMAGENS DE CONTROLE NO CINEMA BRASILEIRO: UMA ANÁLISE DOS ESTEREÓTIPOS IMPOSTOS ÀS MULHERES NEGRAS EM LONGAS METRAGENS. AUTORA: Bianca da Silva Ferreira

ORIENTADORA: Fabiane Lima Santos. INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 23. AS REPRESENTAÇÕES DE ESTEREÓTIPOS FEMININOS NO CINEMA: AS VISÕES DA OCIEDADE EM RELAÇÃO ÀS MULHERES A PARTIR DO AUDIOVISUAL. AUTOR: Júlia de Araújo Leal¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 24. AS VARIAÇÕES LINGUÍSTICAS DAS REGIÕES SUL E SUDESTE DO BRASIL. (TESOUROS LINGUÍSTICOS DO SUL E DO SUDESTE: MINIDICIONÁRIO ILUSTRADO). AUTORES: Arianne Oliveira M. dos Santos, Rafael Bleiques Ribeiro dos Santos. **ORIENTADORA:** Bruna G. Castro. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 25. BIOCOSMÉTICOS: PRODUTOS QUE VEM DAS COMUNIDADES TRADICIONAIS. AUTORAS: Geovanna Ribeiro, Maria Clara Marques², Yasmin Azevedo. **ORIENTADORA:** Valdirene Cátia Moreira Barreto. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 26. BIOPANC: BIOPROSPECÇÃO À BASE DE CORAÇÃO DE BANANEIRA PARA A ELABORAÇÃO DE UM BIOETANOL. AUTORES: Heloísa Serra Rodrigues de Souza, Rodrigo dos Santos Brito e Talita Alves Silva. **ORIENTADORAS:** Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara. **INSTITUIÇÃO:** Escola Sesi Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 27. BIOPLÁSTICOS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DE BIOTECNOLOGIAS ALTERNATIVAS À CRISE DO PLÁSTICO. AUTOR: Larissa Nascimento de Jesus¹. **ORIENTADORA:** Patrícia Silva de Assis². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza, ²Universidade Católica do Salvador – UCSal, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 28. CINEMA NEGRO: A PRESENÇA NEGRA ATRÁS DAS CÂMERAS. AUTORA: Rebeca do Nascimento Azevedo¹. **ORIENTADOR:** Uilliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 29. CONSERVAÇÃO DOS PATRIMÔNIOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE SALVADOR. AUTORAS: Maria Fernanda Falcão Coutinho, Lorena Queiroz. **ORIENTADORAS:** Silvana Trinchão Costa, Fernanda Valente da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 30. CONSTRUÇÃO DE MODELOS DIDÁTICOS COMO ATIVIDADE AVALIATIVA NAS AULAS DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. AUTORES: Giovanna Silva Moura Matutino, Nathália Beatrice Neves Salustiano. **ORIENTADOR:** Rafael Pereira do Nascimento. **INSTITUIÇÃO:** Escola Geração Eleita, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 31. CONTOS SOCIAIS. AUTORES: Davi Polat Carneiro, Laura Marchezini Cerqueira, Matheus Augusto Pires de Carvalho¹, Saulo Monteiro Hubner. **ORIENTADOR:** Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 4

18/10/2023 (quarta-feira) - 08h30-12h00

Local: Auditório A – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 32. CULINÁRIA E SUAS CONEXÕES CULTURAIS: A FEIJOADA. AUTORAS: Katarina Matos, Julia Dias¹ e Maria Clara Alves. **ORIENTADOR:** Rafael Pereira do Nascimento. **INSTITUIÇÃO:** ¹Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 33. CULTURA DIGITAL E PROTAGONISMO JUVENIL - PROJETO DE EDUCAÇÃO MIDIÁTICA DO COLÉGIO ESTADUAL OLIVEIRA BRITTO. AUTORES: Altair Renan Bonfim Lima Santos¹, Evelyn Pereira da Silva Jesus¹, Heloisa Beatriz Lima Santos¹, Jennifer Stephanye Santos de Jesus¹, Suélia Beatriz de Jesus Ferreira Costa¹. **ORIENTADOR:** Rafael de Jesus Souza². **INSTITUIÇÕES:** Colégio Estadual Oliveira Britto¹, Universidade Federal da Bahia², Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 34. CULTURA GEEK: ENTRETENIMENTO OU ESTILO DE VIDA? AUTOR: Hugo Francisco Figueiredo Alves Melo. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 35. DA LAPINHA AO ILÊ: ANÁLISE HISTÓRICA E SOCIOECONÔMICA DO BAIRRO DA LIBERDADE. AUTOR: Antônio Regis Cerqueira Da Hora. **ORIENTADORA:** Mariana Conceição. **INSTITUIÇÃO:** Escola Sesi Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 36. DA TELA GRANDE À ANIMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NEGRA NO CINEMA. AUTORA: Raíssa de Souza Oliveira¹. **ORIENTADOR:** Uilliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 37. DESAFIOS PARA GARANTIR UMA EDUCAÇÃO DE QUALIDADE VOLTADA À EXISTÊNCIA QUILOMBOLA NO BRASIL. AUTORA: Ana Júlia Pereira Alves de Souza. **ORIENTADORA:** Michele Sodrê das Neves. **INSTITUIÇÃO:** Escola Sesi Reitor Djalma Pessoa. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 38. DIGESTEC: GERAÇÃO DE BIOGÁS A PARTIR DE DEJETOS DE PESCADOS. AUTORES: Deborah Roberta Bomfim Sampaio, Gabriel Barreto Ferraz Fraga, Gabriel Batista Souza de Jesus, Kauã Eduardo Moreira da Silva de Souza. **ORIENTADORAS:** Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Goes Vieira. **INSTITUIÇÃO:** Escola Sesi Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 39. DIGNIDADE MENSTRUAL NO BRASIL. AUTOR: Rafael Martins. **ORIENTADORA:** Eniara Figuerêdo. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 40. DOS BLOCOS AFRO AOS PALCOS DO MUNDO: AS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO NA MODA. AUTORAS: Ana Julia Caetano Borges, Esther de Jesus Almeida, Lara Marcella Santos Rocha¹. **ORIENTADOR:** Luisa Cristina Santos Pereira². **INSTITUIÇÃO:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 41. ECONOMIA INFORMAL EM SALVADOR: UMA ANÁLISE DOS PERFIS E CONDIÇÕES DE TRABALHO DOS VENDEDORES AMBULANTES DA AVENIDA CAMINHO DE AREIA. AUTOR: Christian Limoeiro Petilo. **ORIENTADOR:** Ícaro Andrade Santos. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 5

18/10/2023 (quarta-feira) - 08h30-12h00

Local: Auditório B - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 42. ECOPHONE – CELULAR ECOLÓGICO. AUTORES: Bruno Rodrigues Muniz Lima, Clara Muniz Ferreira Santos, João Pedro Lopes Leal, Maria Liz Pimenta Rosa, Sofia de Matos Ribeiro. **ORIENTADORA:** Carla Regina Nunes Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Módulo, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 43. EDUCAÇÃO E SAÚDE: O PSE COMO ESTRATÉGIA DE INFORMAÇÃO, PREVENÇÃO E BEM-ESTAR. AUTORAS: Ellen Marter Nascimento, Rafssa Sales Santos, Stephanie Roberta Silva de Souza **ORIENTADORA:** Michele Sodrê das Neves. **INSTITUIÇÃO:** Escola Sesi Djalma Pessoa, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 44. EDUCAÇÃO SEXUAL DE ONTEM E DE HOJE: REPRESENTAÇÃO SOCIAL DE SUJEITOS JUVENIS. AUTORES: Ana Júlia Silveira Damascena Lima Silva, Luana dos Santos Lima, Ronald Cândido Sales dos Santos. **ORIENTADORES:** Leandro dos Passos Xavier, Marcelo Barroso Barreto. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 45. ENTRE TRANÇAS E TURBANTES: NEGRA JHÔ E A VALORIZAÇÃO DA HERANÇA AFRICANA EM SALVADOR. AUTOR: Antônio Pedro carvalho Assis de Jesus¹. **ORIENTADOR:** Uiliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 46. FALA GAROTA. AUTORAS: Marcela Batista de Oliveira, Elisa Calvão Dumas. **ORIENTADOR:** Thiago Vaz. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 47. BIOFERTILIZANTE DE CARVÃO ATIVADO A BASE DA BORRA DE CAFÉ. AUTORAS: Anna Carolina Pereira da Silva, Isabelle Araújo do Nascimento, Victória Oliveira Lisbôa de Assis. **ORIENTADORAS:** Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 48. FESTEJANDO O RECÔNCAVO: CONHECER PARA CELEBRAR. AUTORES: Deud Barros França Tannus, Guilherme da Hora Azevedo dos Santos, Pâmile Guiomar Figueirêdo de Assis. **ORIENTADOR:** Aislân Damacena Souza da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 49. FOCUS: A PRÁTICA DA ESCRITA TERAPÊUTICA INSERIDA NA ROTINA ESCOLAR COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO DIGITAL. AUTORAS: Anna Beatriz dos Santos Barreto, Luciana Correia dos Santos Almeida, Hanna Conceição de Jesus da Silva. **ORIENTADORAS:** Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 50. GRAFENO, MATERIAL FUTURAMENTE USADO EM CONDICIONADORES DE AR, PODE MUDAR NOSSAS VIDAS? AUTORES: Ana Rosa Savoy de Andrade, Larissa Silva Veneza, Luana Soliani Gonçalves, Luiza Marques de Meireles Medeiros, Mateus Brandão Daneu Fernandes. **ORIENTADOR:** Roque Araújo. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 51. GUIANDO A CALMA: ESTRATÉGIAS EFICAZES PARA O CONTROLE DE CRISES EM CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NO COLÉGIO DOM BOSCO. AUTORES: Dimitri Sá Franco, Gabriela Ribeiro de Souza, Maria Fernanda Oliveira Ferreira, Mariana Rosário dos Santos, Thainara da Silva Capistano. **ORIENTADOR:** Erick Nunes Santos. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Dom Bosco, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 6

18/10/2023 (quarta-feira) - 13h00-1700

Local: Auditório Externo - Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 52. INCLUSÃO DE PESSOAS SURDAS E DEFICIENTES AUDITIVAS NO ENSINO DAS ESCOLAS EM SALVADOR. AUTORAS: Alice Souza, Ana Luiza Wogeley, Luana Cavalcante, Maria Fernanda Bengnami, Nicole Brandão. **ORIENTADORES:** Uelen Moura, Alberto Andrade. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 53. INTOLERÂNCIA AO CANDOMBLÉ EM SALVADOR-BA NOS ANOS DE 2013 A 2019. COMO ISSO AFETA NA VIDA DOS PRATICANTES? AUTOR: Maria Lara Andrade dos Santos. **ORIENTADORA:** Mariana Oliveira Conceição. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 54. IRRIGATION SYSTEM 2000: UMA ESCOLHA SUSTENTÁVEL. AUTORES: Lucas Dunham Sales, Marcelo Guerra, Miguel Vieira Ziemer, Rian da Silva Fiscina, Thiago Queiroz de Deus Santana. **ORIENTADORA:** Carla Regina Nunes Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Módulo, Salvador, Bahia. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 55. IWÁ - HISTÓRIA DOS POVOS IORUBÁS E SUA RELAÇÃO COM O ILÊ AIYÊ. AUTOR: Miguel Lins Ventin de Bastos¹. **ORIENTADOR:** Uilliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÃO:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 56. LETRAMENTO RACIAL E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O CURRÍCULO ESCOLAR. AUTORAS: Jamile Ane Pinto Alves da Boa Morte, Maria Alice Santos Pereira, Yasmim Almeida de Araújo dos Santos. **ORIENTADORES:** Edmundo Santos Silva e Lorena Brito Góes Vieira. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 57. MARCAS PARA RECORDAR: O PASSADO AFRO-BRASILEIRO. AUTORA: Mylla Fiuza. **ORIENTADORA:** Clemilta Carneiro da Cruz. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 58. MARINE LIFE: SISTEMA DE ANÁLISE FÍSICO-QUÍMICA DA ÁGUA COM A UTILIZAÇÃO DE ARDUINO. AUTOR: Luca Andrade Paiva. **ORIENTADORAS:** Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Vieira. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 59. MARKETING DIGITAL E OS SEUS IMPACTOS POSITIVOS EM MICROEMPREENDEDORES. AUTOR: Miguel Souza de Ataíde Silva. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 60. MATÉRIAS PRIMAS RENOVÁVEIS PARA OBTENÇÃO DE COMBUSTÍVEIS PARA DIMINUIR A DEPENDÊNCIA DOS COMBUSTÍVEIS FÓSSEIS EM PROL DE UM FUTURO SUSTENTÁVEL. AUTOR: Bernardo Olinda Mato Grosso Pereira. **ORIENTADOR:** Eliomar Oliveira de Souza. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 61. MEI PROJECT- APLICATIVO PARA AUXÍLIO DOS MICROEMPREENDEDORES INDIVIDUAIS

PÓS-PANDEMIA. AUTORAS: Cibele Vale Sacramento, Sofia Vale Sacramento. **ORIENTADORES:** Lorena Brito Góes Vieira e Carolina Costa Freitas Alcântara. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 62. MENINAS NA CIÊNCIA: O PROTAGONISMO FEMININO EM UM EVENTO PARA JOVENS CIENTISTAS. AUTORAS: Ana Beatriz Sena Sales, Eloá Santos Silva Bispo. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 63. MEU PATRIMÔNIO MINHA IDENTIDADE: OS BENS MATERIAIS E A CONTRIBUIÇÃO NA FORMAÇÃO DO POVO BAIANO. AUTORA: Nina Oliveira Costa Vasconcelos. **ORIENTADORA:** Estéfane Daiane do Nascimento Santos Sales. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 64. MICROEMPRESAS E E-COMMERCE: ACESSIBILIDADE PARA OS 60+. AUTORA: Janaina Macêdo dos Santos. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 7

18/10/2023 (quarta-feira) - 13h00-1700

Local: Sala 1 (Térreo) - Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 65. MINI ESTUFA: UM PROTÓTIPO PARA GERMINAÇÃO DE SEMENTES DE INTERESSE COMERCIAL. AUTORES: Gabriel Almeida Resende¹, Carolina Ferreira Souza de Pinna Lima¹. **ORIENTADOR:** Antonio Mateus de Jesus Oliveira^{1,2}. **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Leffler, Instituto Gonçalo Moniz, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 66. MODALIDADE VIDA DE JOVEM CIENTISTA: O E-COMMERCE E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA MITIGAR O DESEMPREGO NO PERÍODO PANDÊMICO. AUTORA: Marina de Andrade Gonçalves. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 67. MOSAICO DA EXTINÇÃO. AUTORES: Bento Carmelo De Siervi, Henrique Pinheiro Alfano, Julia Da Mata Boa Sorte, Taina Ferreira Rocha. **ORIENTADOR/A:** Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 68. MUNDO HUNIMAL. AUTORES: Henrique Costa Mariani Andrade. **ORIENTADORES:** Icoos Angelica Flores Lopez, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 69. NAVEGANDO NA HISTÓRIA DE SALVADOR. AUTORES: Bruna Dias Carvalho de Magalhães, Julia Vasconcelos Barboza, Maria Clara Andrade Detoni. **ORIENTADOR/A:** Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

VJC 70. NOTOX – SUSTENTABILIDADE NA ALIMENTAÇÃO. AUTORES: João Pedro Faria Silva, Lara Pinheiro Marques, Letícia de Oliveira Lins. **ORIENTADORA:** Carla Regina Nunes Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Módulo, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 71. O AVANÇO TECNOLÓGICO E A MUDANÇA DO CONSUMIDOR NO MERCADO DIGITAL CONTEMPORÂNEO. AUTORA: Marina Lopes Farias. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 72. O DESEMPENHO DAS MICROEMPRESAS NO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SUA INFLUÊNCIA PARA O FUTURO DO BRASIL. AUTORA: Maria Eduarda dos Santos da Silva. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 73. O HEROÍSMO DOS DESENHOS ANIMADOS E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS. AUTOR: Álvaro Augusto Nascimento de Carvalho. **ORIENTADOR:** Ícaro Andrade Santos. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 74. O QUE FAZ SALVADOR ESPECIAL? AUTORAS: Cecília Yumi Nagamine Muricy¹, Isabel Irujo Rocha. **ORIENTADOR/A:** Luciana Chiminzazo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

VJC 75. OS PRODUTOS NATURAIS E A SUA INFLUÊNCIA NA ALIMENTAÇÃO. AUTOR: Robson Nogueira Andrade. **ORIENTADOR:** Eliomar Oliveira de Souza. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 76. PARCERIA INTERINSTITUCIONAL NO PORTO DAS SARDINHAS: ANÁLISE E BENEFÍCIOS DOS RESÍDUOS DAS SARDINHAS NA BAÍA DE ITAPAGIPE, SALVADOR/BA PARA A PROTOTIPAGEM DA RAÇÃO PARA O MUNDO PET - 2º FASE. AUTORES: Júlia Neres Ferreira, Pablo Palma Freitas Santos, Yasmim Rosa Arruda. **ORIENTADOR:** Anderson dos Santos Rodrigues. **INSTITUIÇÃO:** SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)**Vida de Jovem Cientista 8**

18/10/2023 (quarta-feira) - 13h00-1700

Local: Auditório A - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 77. PATRIMÔNIO IMATERIAL NO PELOURINHO: CULTURA DE SALVADOR. AUTORA: Isabella Santos da Silva. **ORIENTADORA:** Estéfane Daiane do Nascimento Santos Sales. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 78. PRÁTICA DA TATUAGEM INDÍGENA POR NÃO INDÍGENAS NO BRASIL: UMA ANÁLISE SOBRE HOMENAGEM OU APROPRIAÇÃO CULTURAL. AUTORA: Isabelle Fernandes Barroso. **ORIENTADORA:** Camilla Hettenhausen. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza (CAT), Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 79. PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM CRIANÇAS EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO. AUTORAS: Giovanna Dias Barreto, Lavinia Belém Cassimiro. **ORIENTADORAS:** Silvana Trinchão Costa; Fernanda Valente da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 80. PRODUÇÃO DE SWAB BIODEGRÁVEL A PARTIR DA CASCA DA MANDIOCA MANIHOT ESCULENTA CRANTZ. AUTORAS: Yasmin Leite Rosa de Melo, Clara Bulhões Santana. **ORIENTADORA:** Daniele Santos dos Anjos. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Roselândia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 81. PRODUÇÃO DE DEFENSIVO AGRÍCOLA SUSTENTÁVEL A PARTIR DO EXTRATO DE PIMENTA PRETA. AUTORES: Cauê Henrique, Maise Gabrielle Sacramento Lima, Malu Passos. **ORIENTADORAS:** Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Vieira. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 82. PRODUÇÃO DE FERTILIZANTES ORGÂNICOS A PARTIR DOS EXCEDENTES DE PESCADOS. AUTORAS: Julia Barboza Santana, Michelle dos Santos Andrade. **ORIENTADORAS:** Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 83. PROJETO ROXO. AUTORAS: Julia Alcantara, Júlia Sá, Letícia Peixoto, Mariana Ramos, Marina Tosto. **ORIENTADORA:** Juliana Abbehusen. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 84. PSIQUE PRETA: ADOECIMENTO MENTAL DE HOMENS NEGROS EM “POR LUGARES INCRÍVEIS”. AUTOR: Diego Rocha Leal. **ORIENTADORA:** Fabiane Lima Santos. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 85. REMOÇÃO DE CORANTES TÊXTEIS COM CARVÃO ATIVADO DE BORRA DE CAFÉ. AUTORES: Caio Nunes Santana, Alana Carolina da Costa França, Emily Kanashiro da Hora. **ORIENTADORA:** Luciene Santos Carvalho. **INSTITUIÇÃO:** Instituto Federal da Bahia, Campus Camaçari, Camaçari, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

VJC 86. ROBÔDELAS: ROBÓTICA SUSTENTÁVEL E EMPODERAMENTO FEMININO. AUTORES: Mailli Vitória Soares Silva Brito, Isabelle Bispo Mendes, Tailane Souza dos Reis, Evelyn Vitória de Jesus. **ORIENTADOR/A:** Manassés Fernandes Costa Neto, Roberta Cristina Reis Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Municipal Professor Magalhães Neto, Madre de Deus, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 87. RUTH DE SOUZA E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A REPRESENTAÇÃO NEGRA. NO CINEMA E AUDIOVISUAL BRASILEIRO. AUTOR: Stefane Kamily Do Espírito Santo De Jesus¹. **ORIENTADOR:** Uilliam de Jesus Castro². **INSTITUIÇÕES:** ¹Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 88. SABERES E SABORES DA MOQUECA: EXPLORANDO A CULINÁRIA BAIANA. AUTORA: Sophia Oliveira. **ORIENTADOR:** Rafael Pereira do Nascimento. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

Vida de Jovem Cientista 9

18/10/2023 (quarta-feira) - 13h00-1700

Local: Auditório B – PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

VJC 89. SABERES E SABORES DO RECÔNCAVO. AUTORA: Ananda Luiza Ribeiro da Cruz. **ORIENTADOR:** Aislán Damascena Souza da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

<p>VJC 90. SMART TRASH: USO DA LIXEIRA INTELIGENTE PARA CONSERVAÇÃO DOS RESÍDUOS ORGÂNICOS. AUTORAS: Natalice Dos Santos Arcaño, Caroline dos Santos Barbosa. ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Viera. INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 91. STARTUP ECOWINGS: DRONES PARA AUXILIAR NA PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE.</p> <p>AUTORES: Augusto Franco, Maria Rita Araujo, Yasmim Florencio. ORIENTADORA: Estefane Bahia, Alberto Andrade. INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>VJC 92. SUSTENTABILISHOP: LEMBRE-SE NADA É INFINITO. AUTORAS: Amanda Araújo Sales, Anna Clara Cordeiro Nevs dos Anjos, Bruna Andrade Martins, Maria Luiza Lino Teles Pinto, Rafaela Mayan Testagrossa. ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa. INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA.</p> <p>NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 93. TATUAGEM COMO EXPRESSÃO INDIVIDUAL NA CONTEMPORANEIDADE: UMA REFLEXÃO SOBRE AS MOTIVAÇÕES QUE LEVAM À PRÁTICA. AUTOR: Henrique Rodrigues Ferreira Batista. ORIENTADORA: Camila Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: CAT - Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 94. TATUAGEM: A CONSTRUÇÃO DE UM ESTEREÓTIPO MARGINALIZADO E O PRECONCEITO. AUTOR: Joaquim Gonzalez de Freitas. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>VJC 95. TEAGUMMY: CURAR NUNCA FOI TAO DOCE. AUTORAS: Clara Souza Itaboraí, Laura Braga Simões, Maria Carolina Vasconcelos Lins, Nathália Barouchel Medrado, Sofia de Abreu Cordeiro. ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa. INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>VJC 96. TERAPIA INTEGRATIVA NO TRATAMENTO DE JOVENS MENTALMENTE INSTÁVEIS. AUTORES: Gabriel Lobo, Janaína Britto; Maria Luiza dos Santos, Nicole Cardoso, Rodrigo Barreto. ORIENTADORES: Alberto Andrade Gomes, Diego Queirozas. INSTITUIÇÕES: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 97. TRANÇAS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA IDENTIDADE NEGRA. AUTORA: Maria Angélica Nobre Stering Teixeira. ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>VJC 98. UNIVERSALIS: APLICATIVO DE FOMENTO À PARTICIPAÇÃO POLÍTICA DOS JOVENS DE SALVADOR – BAHIA. AUTORA: Júlia Carolina Guedes Carvalho. ORIENTADOR: André Luis. INSTITUIÇÃO: Colégio Militar de Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>VJC 99. USE-ME: INFORMAÇÕES E AUXÍLIO ACERCA DO USO DE PSICOATIVOS. AUTORES: Louis Ganem Trajano, Maria Fernanda Ribeiro de Carvalho Tinôco Melo. ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira. INSTITUIÇÃO: Colégio Leffler, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>

VJC 100. VAZAMENTO DE DADOS PESSOAIS E LGPD. AUTORAS: Bárbara Bonfim de Oliveira Alencar Santos¹, Laila Gomes Guimarães Barreto. **ORIENTADORA:** Synara Silva de Pinho. **INSTITUIÇÃO:** ¹Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

VJC 101. VISAGISMO NA IDEALIZAÇÃO DE FIGURAS POLÍTICAS. AUTORA: Ludmila Barbosa de Sousa Souto. **ORIENTADORA:** Camilla Hettenhausen. **INSTITUIÇÃO:** CAT - Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

TOTAL: 101 APRESENTAÇÕES ORAIS.

5. JOVENS PODCASTERS CIENTÍFICOS

(QUADRO DE APRESENTAÇÕES MOSTRA DE PODCAST)

Jovens Podcasters Científicos 1	
17/10/2023 (terça-feira) - 13h00-17h00 Local: Auditório B - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia	
ABERTURA (10min)	
JPC 01. ADOLESCENTES E AUTOMEDICAÇÃO: CONTEXTOS E CONSEQUÊNCIAS. AUTORA: Lavinia Cerqueira Vieira. ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos. INSTITUIÇÃO: ¹ Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
JPC 02. DIÁRIO DE UMA JOVEM CIENTISTA: RELATOS SOBRE AS VIVÊNCIAS COMO MONITORA. AUTORA: Alessa Valadares Ciaramella. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA.. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.	
JPC 03. ECOA: CONEXÕES QUE VALORIZAM NOSSAS RAÍZES. AUTORAS: Sofia Oliveira, Raífaela Menezes. ORIENTADORA: Valdirene Cátia Moreira Barreto. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
JPC 04. GEOGRAFIAS CULTURAIS NAS RUAS DO RECÔNCAVO BAIANO. AUTORAS: Nathália Beatrice Neves Salustiano, Giovanna Silva Moura Correia. ORIENTADOR: Aisllan Damacena Souza da Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Geração Eleita, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
DISCUSSÃO (20min)	
JPC 05. JOGOS OLÍMPICOS E A CULTURA CORPORAL NOS CINCO CONTINENTES. AUTORA: Valentina Fernandes Conceição, Rebeca Alves Lima. ORIENTADOR: Tanivaldo Gonçalves Mattos Junior. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
JPC 06. LENDAS E TRIBOS INDÍGENAS. AUTORES: Arthur Rodrigues de Oliveira, Benício Santos dos Anjos. ORIENTADORA: Clemilta Carneiro da Cruz. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	

JPC 07. O USO DO CANABIDIOL NO TRATAMENTO DE DOENÇAS NEUROLÓGICAS. AUTORAS: Kira Souza Grabner Schovinder, Rafaela Santos Diniz Penteado. **ORIENTADOR:** Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Escola Park, Lauro de Freitas, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 08. PEÇONHACAST: ESCORPIÕES E ESCORPIONISMO NO ESTADO DA BAHIA. AUTOR: David Luccas do Carmo Chaves¹. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

DISCUSSÃO (20min)

JPC 09. POD LÁ ELE CAST: O MERCADO CULTURAL DA PRIMEIRA CAPITAL DO BRASIL. AUTORES: Arthur Fraga de Novais, Felipe Alves Bacelar, Flávio Vieira de Pinho, Joao Victor Malbouisson Couto, Sofia Abreu Silva. **ORIENTADORA:** Carla Regina Nunes Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Módulo, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 10. PODBEE: O QUE NÃO TE CONTARAM SOBRE AS ABELHAS? AUTORES: Enzo Nascimento Ramos Santos, Giulia Espinola Vieira, Luca Damacena Angarini, Maria Luisa Paiva Costa Samões, Marina Andriani Marcellino. **ORIENTADOR:** Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Escola Park, Lauro de Freitas, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 11. PODPET: O USO DE PLANTAS MEDICINAIS PARA O TRATAMENTO E BEM-ESTAR ANIMAL. AUTORAS: Giovana Lola de Carvalho Pazos¹, Mirele Carvalho Rêgo, Sofia Mutti de Carvalho Miranda. **ORIENTADOR:** Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Escola Park, Lauro de Freitas, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 12. RECIFES DE CORAIS: AMEAÇA A UMA DESCONHECIDA RIQUEZA MARINHA. AUTOR: João Pedro Santana Batista. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 13. ROTINA E DESAFIOS DE CUIDADORES FAMILIARES DE IDOSOS COM DOENÇA DE ALZHEIMER. AUTORA: Maria Eduarda Santos de Pádua. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos¹, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

TOTAL: 13 Podcasts.

6. GABINETE DE CURIOSIDADES CIENTÍFICAS

(QUADRO DE APRESENTAÇÕES DE EXPERIMENTOS)

Gabinete de Curiosidades Científicas 1
19/10/2023 (quinta-feira) - 8h30-12h00 Local: Auditório A - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
ABERTURA (10min)
EXP 01. ASFALTO SUSTENTÁVEL FEITO COM GARRAFAS PET. AUTORAS: Alana Macedo, Júlia Dallacort, Kaline Sena, Luana Marques, Sophia Cunha. ORIENTADORES: Rosana Bonfim, Alberto Andrade Gomes. INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.
EXP 02. BALANÇA CASEIRA: CONHECENDO A FÍSICA. AUTOR: Heitor Neves Rebouças ¹ . ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira ^{1 2} . INSTITUIÇÕES: ¹ Colégio Leffler, ² Instituto Gonçalves Moniz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
EXP 03. BICICLETA GERADORA DE ENERGIA. AUTORES: Bento Cerqueira Smith, Gabriel Cunha Coccarelli, Lucas Valadares Gomes, Lucas de Sales Cezimbra Rodrigues, Rafael de Freitas Mueller. ORIENTADOR: Paulo Jorge Medeiros da Cunha Junior. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo - Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
DISCUSSÃO (20min)
EXP 04. CAFENILHA: UMA PRODUÇÃO DE PERFUME COM BASE NO CAFÉ E NA BAUNILHA. AUTORES: Kézia Guimarães de Almeida e Silva ¹ , Caio Henrique Xavier Almeida de Menezes ¹ . ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira ^{1 2} . INSTITUIÇÕES: ¹ Colégio Leffler, ² Instituto Gonçalves Moniz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
EXP 05. CLUBE DE CIÊNCIAS: PRODUÇÃO DE ENXAGUANTES BUCAIS FEITOS A PARTIR DA PLANTAGO MAJOR L. (P. MAJOR) E PLINIA CAULIFLORA PARA AFECÇÕES NA ODONTOLOGIA. AUTORAS: Sarah Vitória de Santana Andrade, Maria Alice Amor Divino dos Reis. ORIENTADORA: Daniele Santos dos Anjos. INSTITUIÇÃO: Escola Estadual Raul Sá, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
EXP 06. COMPROVANDO A TENSÃO SUPERFICIAL DA ÁGUA E A CAPILARIDADE POR MEIO DE EXPERIMENTOS QUÍMICOS. AUTORAS: Ana Beatriz Figueiredo Fontana, Júlia Guerreiro Dantas, Sophia de Oliveira Figueiredo Fabel. ORIENTADOR: Álvaro da Silva Vieira Filho. INSTITUIÇÃO: Colégio Antônio Vieira, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.
DISCUSSÃO (20min)
EXP 07. ENERGYM. AUTORES: Bruna Dias Borges ¹ , José Milton Silveira Nascimento Neto ¹ . ORIENTADORES: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa ¹ . INSTITUIÇÃO: ¹ Escola Concept, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.
EXP 08. EXPERIMENTO “O QUE VOCÊ SENTE?”. AUTORAS: Allana Brito Figueiredo, Alcía de Jesus Oliveira, Bruna Sousa Conceição, Maísa dos Santos Almeida, Melissa Malu dos Santos Lima. ORIENTADORA: Gabrielle Silva Gonçalves de Souza. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
DISCUSSÃO (20min)

Gabinete de Curiosidades Científicas 2

19/10/2023 (quinta-feira) - 8h30-12h00

**Local: Auditório B - PAF 1 (Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina),
Universidade Federal da Bahia**

ABERTURA (10min)

EXP 09. GIRASOL. AUTORAS: Alice Nunes Silva de Souza, Clara Costa Paes Gomes. **ORIENTADORES:** Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

EXP 10. MEDIDAS DE SEGURANÇA EM TRANSPORTES POR APLICATIVO. AUTORES: Beatriz Mendonça, Daniel Melo, Gabriel Doria, Lara Braga, Lucas Santiago, Pedro Henrique Mendes. **ORIENTADOR:** Danilo Ribeiro. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 11. O USO DE MICROCORRENTES ELÉTRICAS NA CICATRIZAÇÃO DO TECIDO, ATRAVÉS DE CÉLULA DE COMBUSTÍVEL MICROBIANA. AUTORES: Gabriel Rolim Araripe, Maria Fernanda Alves Silva dos Santos, Rodrigo Roriz Reis. **ORIENTADOR:** André Luís Ramos da Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Militar de Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

EXP 12. O USO DE ÓLEO LIGNOCELULÓSICO NA PRODUÇÃO DE SABÃO ECOLÓGICO. AUTORAS: Clara Rodrigues da Silva Eloy, Laryssa Barrêto de Azevedo Silva, Luna Santana Fonseca Lins. **ORIENTADOR:** André Luís Ramos da Costa. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Militar de Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 13. PLASTICATING. AUTORES: Ana Victoria de Oliveira Santos, Diego Vilalva Garcia Silveira, Júlio Andrade Campos Pereira, Lucas Schnitman Nogueira Parente Queiroz, Manuela Eça Almeida Paes de Carvalho. **ORIENTADORES:** Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa, Vitor Silva Macedo. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

EXP 14. POR QUE O GATO NÃO PODE TOMAR LEITE DE VACA? AUTORAS: Safira Gramacho Seixas Rabelo, Mariana Chianca Radzvilavicius Ferreira Matos. **ORIENTADOR:** Antonio Mateus de Jesus Oliveira. **INSTITUIÇÕES:** Colégio Leffler, Instituto Gonçalves Moniz, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

EXP 15. RILEY-DAY PROJECT. AUTORAS: Marcela Franco dos Santos¹, Aloysio Veiga Rodeiro Nery. **ORIENTADORES:** Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

EXP 16. SMAC – SISTEMA DE MEDIÇÃO DE ADULTERAÇÃO DE COMBUSTÍVEL. AUTORAS: Daniela da Silva de Paula, Franciele Pereira Da Silva. **ORIENTADOR:** Diego Grimaldi de Queiroz. **INSTITUIÇÃO:** Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

EXP 17. TRASHERS INVENTORS – MELHORANDO A RECICLAGEM. AUTORES: Luca Gonzalez, Luca Marinho, Mateus Doria, Miguel Azi, Orlando Gonçalves, Victor Pinheiro. **ORIENTADORA:** Juliana Abbehusen. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Anglo- Brasileiro, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

TOTAL: 17 EXPERIMENTOS

7. CIÊNCIA LÚDICA: BRINCANDO E APRENDENDO COM JOGOS SOBRE CIÊNCIAS

(QUADRO DE APRESENTAÇÕES DE JOGOS)

Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências 1
19/10/2023 (quinta-feira) - 13h00-17h00 Local: Auditório Externo - Instituto de Biologia, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia
ABERTURA (10min)
CL 01. A CAMINHO DA LUA. AUTORAS: Ana Luiza Silva Freitas, Heloísa Campos Fernandes. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos ¹ , Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.
CL 02. A Cultura Afro na Matemática. AUTOR: Isaac Moreira Santana. ORIENTADORA: Michel Ferreira Lima. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
CL 03. AGE OF EVOLUTION. AUTOR: Victor Nunes de Carvalho Tífioco. ORIENTADOR: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
DISCUSSÃO (20min)
CL 04. AS CONSEQUÊNCIAS DAS AÇÕES HUMANAS NA TERRA. AUTORES: António Ramos Muniz Magalhães Fonseca, Leonardo Rios Carvalho. ORIENTADORA: Ana Cláudia Sokolonski Anton. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
CL 05. AS VARIAÇÕES LINGUÍSTICAS DAS REGIÕES NORTE E CENTRO-OESTE DO BRASIL. AUTORES: Bernardo de Brito Uzêda, Maria Luísa Queiroz Pires. ORIENTADORA: Bruna G. Castro. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
CL 06. BACK TO MYSELF. AUTORAS: Letícia Pinheiro Alfano, Nicole Celidonio Ortiz. ORIENTADORES: Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.
DISCUSSÃO (20min)
CL 07. CARA A CARA VERSÃO ANIMAL. AUTORES: Davi Almeida Nery, Enzo Santana Soto, Luisa Rocha Tourinho Barbosa, Maya de Freitas Meire Ferreira, Sophia Trindade Magalhães Negrão. ORIENTADORES: Ali Lesan Solhjo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.
CL 08. CÍRCULO DE FOGO. AUTOR: Gabriel Carmo Teles. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
CL 09. COLETA MALUCA. AUTORES: Heitor Possatti Zanotti Barros, Guilherme Carvalho Cunha. ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa; Fernanda Valente da Silva. INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.
DISCUSSÃO (20min)

<p>CL 10. COMPREENDENDO A PARTICIPAÇÃO FEMININA NA LUTA DA INDEPENDÊNCIA DA BAHIA A PARTIR DO MINECRAFT. AUTOR: Guilherme Santos Coelho de Lemos¹. ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro². INSTITUIÇÃO: Escola Geração Eleita¹, ²Universidade Federal da Bahia², Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>CL 11. CONHECIAVES. AUTOR: Hugo Alberto da Fonseca Neto. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências 2</p>
<p>19/10/2023 (quinta-feira) - 13h00-17h00 Local: Auditório A - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia</p>
<p>ABERTURA (10min)</p>
<p>CL 12. CONSEQUÊNCIAS DA INFLAÇÃO NA SOCIEDADE. AUTORAS: Alicia Leite Kislansky, Marcela Araújo Leal, Maria Alice Abreu Vianna Braga, Maya Travassos Santiago. ORIENTADORA: Ana Cláudia Sokolonski. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.</p>
<p>CL 13. CORRIDA DA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL. AUTORES: Caio Cerqueira Tourinho, Gabriela Meireles de Amorim Carvalhal. ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa, Fernanda Valente da Silva. INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>CL 14. CRÔNICAS DO BRASIL: UMA ABORDAGEM PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA DO BRASIL NA EDUCAÇÃO BÁSICA. AUTORES: Marcos Gomes da Silva, Anthony Natan Santos Pereira. ORIENTADORA: Andréia dos Santos Sousa. INSTITUIÇÃO: Colégio da Polícia Militar-Dendezeiros, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>CL 15. CRONOQUIZ. AUTORES: Maria Luísa Piñeiro Cordeiro¹, Bruna Cartibani Ferreira, Bruno de Lima Oliveira Rios. ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira. INSTITUIÇÃO: Curso e Colégio Leffler, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>CL 16. O JORNALISMO NO ESTÍMULO À LEITURA. AUTORA: Ana Beatriz Rodrigues de Jesus Souza¹</p> <p>ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo^{1,2}. INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>CL 17. DESCOBRINDO AS FOBIAS. AUTORA: Nataly de Jesus V. dos Santos¹. ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo^{1,2}. INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>CL 18. DINOS BR. AUTORES: Adauto Leo Santana dos Santos, Malu Santana dos Santos, Romário Santana Moreira Júnior, Ryan Rufino Sampaio Santana. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>CL 19. EXPLORANDO A BAHIA. AUTORES: Pedro Morbeck Figueredo, João Morbeck Figueredo, Maya Gil de Paiva Cordeiro. ORIENTADOR: Aislán Damacena Souza da Silva. INSTITUIÇÃO: Talk Global School, Praia do Forte, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>

DISCUSSÃO (20min)

CL 20. GENIUS 5 CLASSES. AUTORES: Catarina Machuca De Queirozi¹, Felipe Ramos Peixoto, Pedro Henrique Schitini Behrens Goes, Pietro Laranjeira Lopes, Marcelo Andrade Campos Pereira. **ORIENTADORES:** Ali Lesan Solhoo¹ e Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 21. HISTÓRIA EM EQUIPE. AUTORES: Guido Martinez Felix, João Santiago Garcia Nogueira Nazar, João Victor Grangeon de Alencar Carvalho Guimarães, Marina Afonso Medrado, Maya Maranhão Grissolia. **ORIENTADORES:** Danielle Macieira Freire Camiña. Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 22. JOGO BIOCARDS. AUTORES: Arthur Galão Leite de Mattos, Eduardo Mucugê Santana, Lara Espírito Santo Milet, Rafael Junqueira Tutu, Tainá Moradillo Pinto de Andrade. **ORIENTADORA:** Ana Karina Figueiredo. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Módulo, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)**Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências 3**

19/10/2023 (quinta-feira) - 13h00-17h00

Local: Auditório B - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia

ABERTURA (10min)

CL 23. JOGO SAMBA E RAIZ NA RODA DO RECÔNCAVO. AUTOR: João Vítor de Jesus Aragão Dantas

ORIENTADOR: Aisllan Damacena Souza da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 24. JOGO SOTERÓPOLIS. AUTORAS: Ana Julia Caetano Borges, Esther de Jesus Almeida. **ORIENTADOR:** Aisllan Damacena Souza da Silva. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 25. JOGOS DE SINAIS NA MATEMÁTICA APRENDIZAGEM LÚDICA E INTERATIVA ATRAVÉS DE UM JOGO ONLINE. AUTORAS: Aline dos Santos da Silva, Beatriz Almeida de Sousa, Eduarda Orrico da Silva¹, Emily Cerqueira dos Santos, Ires de Souza Ribeiro. **ORIENTADORES:** Deyvison Reis Santos, Ronaldo da Conceição Fiuza. **INSTITUIÇÃO:** Colégio Estadual Manoel Benedito Mascarenhas, Muritiba, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Médio.

DISCUSSÃO (20min)

CL 26. JOGOS TECNOLÓGICOS. AUTORES: Enzo Almeida Malta, Rafael Fontes Santos Souza. **ORIENTADOR/A:** Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 27. MORSE ANIMALS. AUTORES: Francisco Correia Tourinho¹, Hugo Da Silva Freitas, Maria de Amorim, Castro Domingues, Miguel Marchezini Cerqueira, Nicholas Pitanga Andrade Rezende. **ORIENTADORA:** Rafaela Santana Roxo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 28. DESCOBRINDO A MATEMÁTICA. AUTORES: Matheus Augusto Pires de Carvalho, Gael Prates Caminha de Castro. **ORIENTADOR/A:** Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa, Jade Cristina Torres Ferreira. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

DISCUSSÃO (20min)

<p>CL 29. ORBIT SOLAR. AUTORES: Christian Leonardo Silva Neves, Darlan da Silva Barreto Filho. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.</p>
<p>CL 30. PEIXE OU MAMÍFERO? AUTORA: Ana Luiza Rodrigues de Jesus Souza¹, ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo². INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>CL 31. PERFIL VERSÃO SELVA. AUTORES: Benicio Ribeiro Minardi, Bruno Gomes Pepe, Lazaro Berterreix, Luiza Marchezini Cerqueira, Maria Eduarda Presgrave de Azevedo. ORIENTADORES: Ali Lesan Solhjo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>CL 32. SUPER TRUNFO DE ANIMAIS. AUTORES: Filipe Quiroga Cardoso, Gael Schaeppi de Oliveira, Márcio Maschwitz Brito. ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.</p>
<p>CL 33. SUSTENT-AÇÃO: UMA PROPOSTA DE SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL POR MEIO DE UM JOGO DE CARTAS. AUTOR: José Pedro Oliveira Fraga¹. ORIENTADOR/A: Alexandra Machado Santana Vieira¹, Francisco Silva de Souza^{1,2}. INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Manoel Benedito Mascarenhas, Muritiba, BA. ²Programa de Pós-graduação em Difusão do Conhecimento - PPGDC - Universidade Federal da Bahia – UFBA, Muritiba, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>CL 34. VOCÊ SABE ECONOMIZAR? AUTORES: Daniel Melo Matos, Clara Oliveira Teixeira de Vargas, Fernanda Wolff Silva, Henrique Magalhães dos Santos Oliveira, Marina Montal Medrado. ORIENTADORA: Ana Karina Prado Ferreira Figueiredo Santana. INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>TOTAL: 34 JOGOS</p>

8. JOVENS REPÓRTERES CIENTÍFICOS

(QUADRO DE APRESENTAÇÕES DE VÍDEOS)

Jovens Repórteres Científicos 1	
20/10/2023 (sexta-feira) - 8h30-12h00 Local: Auditório A - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia	
ABERTURA (10min)	
JRC 01. A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM ALGUM TIPO DE TRANSTORNO MENTAL. AUTORA: Danielle Sena Sales. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos. INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
JRC 02. A VIRTUDE DA ATENÇÃO E OS POMBOS COM ASAS DE APITO. AUTORES: Everton Luiz Esquivel dos Anjos ¹ , Caique Reis Miranda dos Santos ¹ , Hilquias Rodrigues de Oliveira ¹ , Giselle de Souza Muniz Castro ¹ . ORIENTADORA: Silvanir Pereira Souza ^{1,2} . INSTITUIÇÕES: ¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus Santo Amaro, BA, ² Colégio Estadual Almirante Barroso, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Técnico Integrado.	
JRC 03. ANALFABETISMO EM SALVADOR. AUTORES: Beatriz Castro, Clara Gesteira, Clarissa Lima, Tiago Mendes. ORIENTADOR: Roque Araújo. INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	
DISCUSSÃO (20min)	
JRC 04. ARRAIÁ DAS GERAÇÕES: UM ENCONTRO DE TRADIÇÕES. AUTORES: Juliana Matias de Souza, Maria Clara do Carmo de Souza, Luis Guilherme Almeida Brandão, Taila Gomes dos Santos, Victoria Lopes Fernandes. ORIENTADORA: Alina Silva Souza Rebouças. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Maria Milza, Cruz das Almas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.	
JRC 05. BURACOS NEGROS: UMA LINHA TÊNUE ENTRE O FASCINANTE E O ASSUSTADOR. AUTORA: Maria Eduarda Andrade Magalhães. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.	
JRC 06. CAMALEÕES-LISTRADOS, OS MESTRES DA COMUNICAÇÃO PASSIVO-AGRESSIVA AUTORES: Gabriel Levi Dos Santos Rabelo ¹ , Maurício Rocha De Castro ¹ , Misael Ferreira Nascimento Júnior ¹ , Deivide Leandro Santana Alves Santos ¹ . ORIENTADORA: Silvanir Pereira Souza ^{1,2} . INSTITUIÇÕES: Colégio Estadual Almirante Barroso ¹ , Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus Santo Amaro ² . NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.	
DISCUSSÃO (20min)	
JRC 07. CASTRAÇÃO DE GATAS E CADELAS: PRECISAMOS FALAR SOBRE ESSE ASSUNTO. AUTORA: Eduarda Guimarães Macedo. ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos. INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.	
JRC 08. DA COLHEITA À NOSSA MESA. AUTORES: Andressa Costa Santos, Beatriz Carneiro da Silva Ribeiro, Climério Porfírio Sampaio Neto, Gabriel Santana Rodrigues, João Pedro Leal Machado, Kaio Issac Cirne Carvalho. ORIENTADORA: Paloma Bagano Paiva. INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo-Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.	

<p>JRC 09. DESAFIOS NO AMBIENTE ESCOLAR E ACEITAÇÃO FAMILIAR DE CRIANÇAS COM AUTISMO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL. AUTORAS: Brisa Laura Costa de Rezende, Giovana Rocha Sampaio de Oliveira. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>JRC 10. FEIRA DE SÃO JOAQUIM: DOS CHEIROS AOS SABORES. AUTORA: Sophia Souza Almeida de Santana. ORIENTADOR: Márcio Lisboa. INSTITUIÇÃO: Colégio Sartre Seb, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>Jovens Repórteres Científicos 2</p>
<p>20/10/2023 (sexta-feira) - 8h30-12h00 Local: Auditório 2 - PAF 1 - Pavilhão de Aulas da Federação, Campus Universitário de Ondina, Universidade Federal da Bahia</p>
<p>ABERTURA (10min)</p>
<p>JRC 11. LIVROS E CHUTEIRAS: A ROTINA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES QUE CONCILIAM ESTUDOS E FUTEBOL. AUTOR: Davi Reis Bondan. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>JRC 12. MARCAS PARA RECORDAR: O PASSADO AFRO-BRASILEIRO. AUTORA: Mylla Fiuza. ORIENTADORA: Clemilta Carneiro da Cruz. INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.</p>
<p>JRC 13. MONITORES MIRINS: A PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES ACERCA DOS DESAFIOS DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL. AUTORES: João Mattos Cruz, Thiago Mota Cruz. ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>JRC 14. NÃO EXISTE CABELO RUIM! RUIM É NÃO GOSTAR DO PRÓPRIO CABELO! AUTORA: Maria Sophia da Luz Souza. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.</p>
<p>JRC 15. PALMADAS PARA EDUCAR E SUAS POSSÍVEIS. AUTORA: Rafaela Andrade Silva. ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>
<p>JRC 16. PLASTICATING: BEHIND THE SCENES. AUTORES: Bernardo Diniz Gonçalves Pinto Coelho, Kenzo Luis Rocha Pedreira, Rafael Reis Seixas, Rafael Teixeira Ribeiro Rodrigues, Rodrigo Antônio Lopes Lima. ORIENTADORES: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa, Vitor Silva Macedo. INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.</p>
<p>DISCUSSÃO (20min)</p>
<p>JRC 17. POR UM SERTÃO MAIS VERDE. AUTORES: Arthur Sousa Vieira de Brito, Camila Ribeiro Neves da Rocha, Maria Ferri Bueno da Silva, Mariana Britto Dantas Ribeiro, Mirela Ribeiro Neves da Rocha. ORIENTADORA: Paloma Bagano Paiva. INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA. NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.</p>

JRC 18. TRANSPLANTE DE ÓRGÃOS NO BRASIL: DESAFIOS NA ESPERA DE UM RIM.

AUTORES: Beatriz Azevedo Santos, Hudinei Bomfim Rodrigues Filho. **ORIENTADORES:** Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva. **INSTITUIÇÃO:** Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 19. WORLD IN PEACE. AUTORA: Beatriz da Mata Boa Sorte. **ORIENTADORES:** Alexandre Videro Caldas da Silva, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa. **INSTITUIÇÃO:** Escola Concept Salvador, Salvador, BA. **NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries iniciais.

DISCUSSÃO (20min)

TOTAL: 19 VÍDEOS



09.

RESUMOS - VIDA DE JOVEM CIENTISTA
(APRESENTAÇÕES ORAIS)



VJC 01

“É PRECISO ESTAR ATENTO E FORTE”: UM ESTUDO SOBRE O ASSÉDIO COM AS MULHERES BRASILEIRAS

AUTORAS: Isabela Philigret Baptista Coelho, Laura Guimarães Dantas,

Luiza Campos Bastos, Marina Miguez de Albuquerque Mello, Sophia Cobas Nery

ORIENTADORAS: Cemary Correia de Sousa, Ana Cláudia Sokolonski Anton

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA
E-MAILS: isabelacoelho@anglobra.com.br,
lauradantas@anglobra.com.br, luizabastos@anglobra.com.br, marinamiguez@anglobra.com.br, sophianery@anglobra.com.br, cemary@anglobra.com.br, anaclaudia@anglobra.com.br

O assédio é um comportamento recorrente na história da humanidade, contudo, nas últimas décadas, por conta do avanço das mídias sociais, da popularização do debate acerca do tema e do aumento dos canais de denúncia, os casos de abuso têm ganhado mais visibilidade na sociedade, tornando-se práticas que não devem ser aceitas em hipótese alguma. As condutas assediosas consistem numa perseguição insistente e inconveniente que tem como alvo uma pessoa ou um grupo específico, afetando a sua paz, dignidade e liberdade. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho, através de uma exposição oral, é caracterizar os tipos de assédio, suas motivações e suas consequências e propor um debate sobre possíveis caminhos para a mitigação desse problema, já que, de acordo com o IPEA, o Brasil tem cerca de 822 mil casos de estupro a cada ano, dois por minuto e aponta que apenas 8,5% dos crimes são registrados pela polícia e 4,2% pelo sistema de saúde. Muitas vezes, as mulheres não denunciam os abusadores por medo de perder o emprego e, assim, continuam imersas no ciclo de violência. Para a construção deste estudo, foram realizadas pesquisas bibliográficas através do método descritivo e explicativo, pois os dados coletados foram analisados, sendo utilizadas fontes de sites que não contém uma explícita opinião do

autor, com o intuito de entender as raízes e as consequências sociais das relações abusivas. Espera-se, com este trabalho, sensibilizar a população sobre os impactos que o assédio provoca na sociedade brasileira, aumentando o debate sobre o assunto nos colégios e em locais de trabalho, contribuindo com a divulgação de informações sobre assédio em ambientes públicos como por exemplo o metrô e os ônibus e favorecer a desconstrução das condutas abusivas.

PALAVRAS-CHAVE: Sensibilizar. Medo. Sociedade. Denúncia.

VJC 02

“EU QUERO VER QUANDO ZUMBI CHEGAR”*: UM ESTUDO DE CASO

SOBRE AS OBRAS DE JORGE BEN JOR

AUTOR: Gabriel Lins Ramos Silva¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: bielbarrario@gmail.com, uilliam@anaterzairtual.com

Jorge Ben Jor tem dois dos seus álbuns sendo considerados pela crítica especializada como grandes referência e influência ao tratar sobre a cultura afro-brasileira musical, o A Tábua de Esmeralda (1974) e Negro é Lindo (1971), sendo esse último de repertório internacional. Nesta pesquisa construímos um estudo de caso, com o intuito de analisar de forma descritiva o contexto histórico da construção destes álbuns, suas músicas e suas mensagens para/sobre a comunidade afro-brasileira. Buscamos observar principalmente os fatos históricos apontados em suas canções que buscavam demonstrar as diversas possibilidades poéticas da vivência negra através da música popular brasileira. Em nossa análise descritiva uma das questões apontadas, observamos a influência da cultura black power no Negro é Lindo, que carrega frutos dos movimentos sociais do

ALVES CRUZAUTORA: Maria Eduarda Santos da Hora¹ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: mariaeduardasdahora2008@gmail.com, uilliam@anaterazavirtual.com

Brasil e dos Estados Unidos, como o já citado Black Power em um momento que o Brasil vivia a ditadura. O álbum também não foi um grande sucesso no repertório do cantor e compositor, por justamente tratar sobre um assunto lido na época como “chato” pela crítica. Em outras partes de Negro é Lindo, ele aborda discussões que têm relação com a mestiçagem, por exemplo, em Os comanches, que são um grupo étnico nativo norte americano que ele utiliza de pano de fundo para tratar sobre as mestiçagens indígenas e africanas que acontecem no território brasileiro. Mas a grande estrela do nosso estudo de caso é a narrativa da canção Zumbi do álbum tábua de esmeralda, onde Jorge Ben Jor além de fazer uma crítica ao sistema de escravidão e faz uma ameaça ao trazer uma figura histórica conhecida da imaginação do povo brasileiro, o Zumbi dos Palmares, conhecido por articular fugas e estruturar uma resistência quilombola. Em sua poesia musicada Jorge diz que “quer ver quando Zumbi chegar, o que vai acontecer?” deixando espaço para pensarmos sobre a liberdade e fuga dos povos africanos e afro-brasileiros, sequestrados e oprimidos nas plantações. Esse estudo de caso conclui, que a obra e poética de Jorge Ben Jor trás valiosas lições sobre como a musicalidade negra na música popular pode ajudar a fugir de estereótipos e pensar as histórias da população negra de outras formas.

PALAVRAS-CHAVE: Jorge Ben Jor. Música Afro-brasileira. Zumbi.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 03

“NÃO QUEREMOS MAIS AQUILO QUE EMBRANQUECE A NEGRA MANEIRA DE SER”: REPRESENTAÇÕES NEGRAS NO LIVRO ‘ÁGUA DE BARRELA’ POR ELIANA

A literatura brasileira iniciou-se no século XVI com a chegada dos portugueses ao Brasil. Uma das primeiras manifestações escritas abordava e buscava descrever a terra e os povos que aqui viviam. Com o início do uso da mão de obra escravizada no Brasil, impulsionado pelo racismo colonial, o preconceito e a violência contra o povo negro foram sendo cada vez mais internalizados na sociedade. Isso é perceptível nas obras literárias escritas em diversos períodos diferentes. Um dos reflexos desse racismo na literatura é a má e/ou escassa representação da população negra na autoria e imagens literárias. Este artigo tem como objetivo explorar possíveis maneiras de alcançar uma representatividade diversa e humanizada. Para isso, analisa-se os elementos afro-brasileiros contidos na obra ‘Água de Barrela’ (2015), escrita por Eliana Alves Cruz. A premiada autora, que também é jornalista e nasceu no Rio de Janeiro, criou uma história fictícia baseada nos familiares da autora que foram sequestrados na África no século XIX. A obra narra a trajetória de seus descendentes até o século XXI, abordando o tráfico negreiro, engenhos no recôncavo baiano e como a lei de proibição da comercialização de escravizados (Lei Eusébio de Queiroz de 1850) foi burlada. Este artigo é um estudo exploratório, descritivo e qualitativo, realizado com base em revisões bibliográficas de artigos científicos e do livro mencionado. Após a leitura da obra, foi possível perceber que a autora faz referências positivas à cultura africana, desde línguas como lorubá-nagô e Ewê, até práticas religiosas e costumes. Eliana destaca o sofrimento do povo negro, suas lutas, conquistas e faz alusões a levantes armados como a Sabinada e a figuras negras importantes como Dom Obá II. A autora traz à tona memórias de

um passado sofrido, mas não apenas isso, e com todo o cuidado literário para não invalidar a perspectiva de observação múltipla. A literatura tem o poder de influenciar e educar pessoas, tornando-se necessária uma melhor representação negra. Após a pesquisa e análise do livro, conclui-se que algumas possíveis formas de melhorar essa representatividade incluem: dar mais espaço para autores negros e suas obras por meio de políticas públicas de financiamento. Afinal, a literatura negra gira em torno do autor como indivíduo negro e da possibilidade de leitura sobre as vivências, conquistas e lutas do povo que inegavelmente foi e é importante para a construção do Brasil e de sua cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Afro-brasileira, Representatividade negra, Água de Barrela, Eliana Alves Cruz.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 04

A ARTE DE ROSANA PAULINO: UMA ANÁLISE CONTEXTUAL DE SUAS ARTES PLÁSTICAS

AUTORA: Beatriz Barbosa dos Santos¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA
E-MAILS: beatriz.b14863@aluno.anaterezavirtual.com, uilliam@anaterezairtual.com

O presente artigo fala sobre a obras da artista Rosana Paulino nas Artes Visuais, que retratam de forma poética a passagem do tempo e mudanças sociais. Podemos observar que nas últimas décadas, o papel da arte como crítica social se intensificou. É por meio dela que artistas manifestam descontentamentos coletivos e outras visões de mundo, como por exemplo, Rosana Paulino, que em suas obras têm como foco principal as questões sociais,

de etnia e de gênero que dizem respeito à mulher negra na sociedade brasileira. Nesse sentido, sua produção busca questionar os estereótipos de beleza e comportamento que historicamente estão associados às mulheres negras e mestiças. Este estudo tem caráter qualitativo, e tem como objetivo analisar os possíveis significados contidos em algumas obras da artista Rosana Paulino. Rosana Paulino discute o problema da representação dos negros no campo das artes visuais, fala da forçada ausência destes na representação histórica da vida dos brasileiros e sobretudo na História das Artes Visuais. Em conclusão podemos observar que o conceito de artes é muito amplo, com a utilização de novas tecnologias e produção de técnicas mista podemos observar que Rosana Paulino tem auxiliado no processo de reposicionamento da imagem das mulheres negras no circuito de artes visuais e possivelmente em seus desdobramentos na sociedade. As novas tecnologias têm revolucionado o conceito de artes visuais, em áreas como a web design, que tem um grande impacto na sociedade atual e as obras são difundidas cada vez mais auxiliando debates e reflexões. As artes visuais podem ser criadas através de várias ferramentas ou instrumentos, como o papel, madeira, gesso, argila, programas informáticos, máquinas de captação e reprodução de imagens como filmadoras ou máquinas fotográficas, todo meio de criação é válido e pode ajudar o artista a passar sua mensagem. Podemos concluir que em sua trajetória, principalmente nas obras "Parede da Memória" (1994/2015) e Bastidores (1997), Rosana faz uma crítica estética profunda ao direito de memória da população negra e como o resgate pode ser uma ferramenta fundamental para repensarmos o papel e as possibilidades de construção da dignidade da população negra no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Rosana Paulino. Artes Visuais. Artistas Negra.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 05

A ARTE DRAG QUEEN E O PRECONCEITO ARTÍSTICO E HISTÓRICO PRESSUPOSTO NA SOCIEDADE BRASILEIRA DA DÉCADA DE 90

AUTOR: Tiago Santos do Amparo¹

ORIENTADORAS: Mariana Oliveira Conceição²,
Juliana Santos Sodré³

INSTITUIÇÕES: ¹Escola SESI Retiro Reitor Miguel

Calmon, ²Faculdade de Tecnologia e Ciências,

³Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: contatotiago29@gmail.com,

conceicaomariana30@gmail.com, juli_sodre@hotmail.com

A palavra “drag queen” traduzida para o português no sentido literal tem por significado “arrastar” e “rainha”. O verbo e o adjetivo eram alusões aplicadas sobre os indivíduos que usavam longas saias arrastadas pelo chão, nas quais, de forma exuberante, recordavam a alta sociedade monarca. Por um longo tempo, diversos autores debatiam entre si sobre o verdadeiro significado da palavra, mas a todo o momento, havia um novo questionamento a ser discutido sobre o ser drag. À vista disso, as diversas questões, cooperaram para que, jamais fosse possível a completa compreensão do estudo, pois ao falar-se da arte transformista, envolve-se um dos aspectos pelo qual a sociedade é moldada e construída: a cultura. No caminho traçado entre Shakespeare à Glória Groove, a cultura drag deixou suas pegadas por todos os lados, refletindo, na sociedade, caráter cultural amplo, possibilitando aos mesmos que, encontrasse possibilidades para além das dicotomias sociais categorizadas em: homem ou mulher, sexualidade e gênero, macho ou fêmea. Entretanto, é inquestionável pontuar que, no princípio, a cena drag, a qual, estava a serviço cômico, tornou-se a própria piada. Os novos parâmetros sociais que serviram como mediadores entre o que é ser homem e mulher e quais eram as suas funções. O fundamentalismo religioso, o conservadorismo, as epidemias

mundiais, os projetos de leis para o fim da interpretação artística, as ditaduras, e entre outros, fizeram com que, a cultura drag não tivesse mais espaço para ser quem era. Mediante ao fato exposto, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver na sociedade contemporânea maior compreensão acerca da arte drag queen e sua relevância, enaltecendo esse trabalho artístico dentro o espaço tempo da década de 1990, desmistificando os estigmas associados a arte. Diante do proposto, utilizou-se como metodologia, a análise de comportamentos da coletividade social brasileira existente na década de noventa, por intermédio da inspeção crítica das diferentes formas com que, o corpo social, em outrora, cooperava para que o estigma relacionado a arte drag possui-se imbróglie em dado momento histórico. Outrossim, para fomentação do referencial teórico, fez-se necessária a listagem e leitura dos diferentes autores que dialogavam e esclareciam entre si acerca dos conceitos fundamentais em relação as diferentes perspectivas e teorias que atendessem os objetivos propostos ao estudo trabalhado em questão. Dentre eles foram utilizados autores como José Roberto (2021), Igor Amanajás (2014), Lucas Bagança (2019), Judith Butler (2003), Tamsin Spargo (2017), Carla Teles da Rosa (2021), entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Drag queen. Preconceito. Sociedade brasileira. Década de 1990.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 06

A BIOTECNOLOGIA CAPITALISTA: A INFLUÊNCIA DA BIOECONOMIA NA IMPLEMENTAÇÃO DA ECONOMIA CIRCULAR

AUTORA: Luana Pereira dos Santos

ORIENTADORA: Patrícia Assis

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: luanasanpe.e@gmail.com, psilvadeassis@gmail.com

O mundo em que estamos inseridos passa por uma grande crise ambiental advinda do modelo de produção linear cuja aplicação danifica a fauna, a flora e a qualidade de vida dos seres humanos. Esse modelo é viabilizado pela instauração do capitalismo como ideal econômico. Porém, há um ponto de estabilidade no meio dessa problemática: a biotecnologia capitalista. Portanto, esse artigo propõe a investigação dos benefícios da biotecnologia em apoio ao ecossistema, bem como sua aplicabilidade nas empresas capitalistas. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória durante oito meses, por meio de artigos científicos, sites, livros e obras que abordam a relação da biotecnologia, da bioeconomia, do capitalismo e da economia circular, entretanto, para finalização do artigo foram usados quatro artigos, um livro e dados do IBGE. Nesse aspecto, foram analisados dois gráficos, com o objetivo de promover uma ideia de como se daria a inserção dessas ideias inovadoras utilizando-se do critério baseado na observação das empresas aptas a implementar atividades inovativas em seus meios de produção, como a biotecnologia. O estudo mostrou os caminhos que ligam a biotecnologia capitalista à influência da bioeconomia na economia circular, tais caminhos são, especificamente, a linha ténue entre a sociedade capitalista visando a maximização do lucro e o desenvolvimento sustentável em equilíbrio com consciência e dos ideais ecológicos. Concluiu-se que é fundamental discutir tais aspectos, pois mesmo sendo considerado saturado, a preservação ambiental e desenvolvimento sustentável ainda são uma necessidade que não foi resolvida.

PALAVRAS-CHAVE: Economia linear. Sustentabilidade. Modelo de produção. Biotecnologia branca. Ecologização do capital.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 07

A CONQUISTA DA LIBERDADE DE EXPRESSÃO NA VESTIMENTA FEMININA

AUTORAS: Clara Gordilho Dâmaso Costa, Helena Campos Rêgo, Juliana Platon Lopes Sampaio Oliveira, Maria Eduarda Barral Ribeiro Mendonça, Rafaela Afonso Pereira

ORIENTADORA: Ana Claudia Sokolonski
 INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA
 E-MAILS: claradamaso@anglobra.com.br, helenarego@anglobra.com.br, julianaoliveira@anglobra.com.br, mariaeduardabarral@anglobra.com.br, rafaelapereira@anglobra.com.br, anaclaudia@anglobra.com.br

A sociedade criou um olhar preconceituoso ao longo dos anos sobre a vestimenta feminina. Esse fato sempre afetou principalmente a vida social das mulheres. No passado, as mulheres não utilizavam calças, nem vestidos acima dos joelhos por conta do julgamento dos cidadãos. Hoje em dia, depois de muitos anos, algumas mulheres ainda não conseguem andar sossegadamente na rua sem olhares machistas e julgamentos de mulheres e homens, principalmente. No dia a dia, evitam andar de táxi, Uber, motoristas desconhecidos e caminhar sozinhas nas ruas à noite; o que pode ser comum para os homens. Isso ocorre pelo assédio, violência e medo do julgamento. Essa situação é muito recorrente no dia a dia feminino. Elas sempre se preocuparam em atingir e seguir um padrão de beleza imposto pela sociedade. Esse modelo vem prevalecendo e se atualizando ao longo dos anos. Pensando sobre isso, o grupo criou um conjunto de slides com gráficos e informações relevantes sobre o tópico principal, pesquisando em sites de busca confiáveis, com o objetivo de conscientizar as pessoas a respeito das suas ações acima da vestimenta das mulheres. Em virtude disso, concluiu-se que o tema escolhido é importante para sociedade refletir como as mulheres

sofreram e sofrem por ações criadas e legitimadas por uma coletividade patriarcal.

PALAVRAS-CHAVE: Liberdade, Mulheres, Vestimenta, Preconceito.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 08

A CONSTRUÇÃO IMAGÉTICA DOS SUPER-HERÓIS E SUA INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE

AUTORA: Camila Fontes de Oliveira
 ORIENTADORA: Camila Hettenhausen
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: camilafontesdeoliveira@gmail.com,
 camilla@anaterazavirtual.com

A questão central deste trabalho parte da utilização do visagismo como forma de influência sobre uma sociedade através de recursos imagéticos, presentes na comunicação visual, que evidenciam e individualizam determinados elementos para inspirar hábitos, ações e pensamentos sobre determinadas culturas. Esses elementos aqui citados são os personagens de revistas em quadrinhos, denominados super-heróis, que utilizam do visagismo como elemento imagético para se destacar dos demais e influenciar toda uma sociedade. Sendo notável como determinados elementos, como construção psicológica e construção pessoal, mostram-se como fatores fulcrais para se obter maior destaque para os personagens dos quadrinhos, utilizando-se, claro, de técnicas de composição de imagem para representar os aspectos emotivos dos personagens. Desse modo, o objetivo central dessa obra é entender como a criação destes personagens, por viés imagético, acaba por determinar e idealizar a maneira que se deve agir, se portar e, muitas vezes,

pensar. A partir do exposto, pretende-se chegar ao objetivo principal entendendo a origem, o contexto histórico e a construção pessoal dos personagens atrelada a sua efígie. Utilizando-se de métodos de pesquisa de caráter exploratório, caráter descritivo e métodos de revisão bibliográfica torna-se possível concluir como a construção de imagem determina diversos costumes e pensamentos. Partindo do pressuposto de que cada super-herói age de acordo com o contexto histórico o qual foi criado, as ações, falas e toda a sua construção pessoal são características utilizadas para a criação da imagem com o objetivo de chamar atenção. A imagem é utilizada como uma junção de todos esses fatores, com o único objetivo de moldar pensamentos, geralmente ligados à cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Visagismo. Super-heróis. Comunicação visual. Construção Imagética, Influência.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 09

A DIVERSIDADE FENOTÍPICA DA ÍNDIA

AUTOR: Lucas Caldas Pereira Gidi
 ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos
 INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA
 E-MAILS: lucascaldaspereiragidicbe@gmail.com,
 icaroanndrades@gmail.com

A arqueogenética utiliza informações genéticas e evidências arqueológicas para entender os povos da antiguidade. Colin Renfrew, arqueólogo britânico, criou esse termo na década de 90, contudo antes de receber este nome, a Arqueogenética já era objeto de estudo de alguns pesquisadores. A Índia é um país que apresenta formação étnica, cultural e territorial impressionantes. A diversidade de fenótipos desse país

é extremamente curiosa. Diante disso, o presente estudo tem como objetivo geral investigar quais são as principais características fenotípicas encontradas nos povos da Índia e compreender quais são as origens de tamanha diversidade de fenótipos. A pesquisa foi realizada através de um levantamento bibliográfico baseado em artigos científicos encontrados em portal de periódicos, livros e sites, tais como Scielo, Indoeuropeu.org e o National Human Genome Research Institute. Os dados foram categorizados numa planilha no Microsoft Excel para melhor análise. Partindo da análise das informações encontradas na literatura, é possível entender que ocorreram migrações de povos denominados proto-indo-europeus (PIE) surgidos das estepes ucranianas em direção ao Irã e à Índia. Os povos que viajaram em direção à Índia realizaram um processo de miscigenação com as populações locais védicas (dravídicas), futuramente formando um grupo indoeuropeu denominado de indo-ariano. O sangue PIE é presente em sua maioria no norte da Índia em decorrência da ocupação tardia do sul indiano, por isso percebemos que a composição genética do sul da Índia moderna é praticamente toda composta por sangue védico. Também é possível compreender que as origens das castas têm relação com a colonização dos PIE na região. É notável as diferenças fenotípicas entre os povos das regiões, como no Sul em que a pele é mais escura, os crânios são longos e menores. Sendo assim, é possível concluir com os resultados desta pesquisa que os povos, as culturas e as línguas indianas são resultadas de um grande processo de miscigenação envolvendo as populações nativas e os grupos PIE saídos das estepes ucranianas, incluindo até mesmo as castas, o que influenciou diretamente na diversidade fenotípica deste país.

PALAVRAS-CHAVE: Antropologia. Arqueogenética. Fenótipo. Índia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 10

A FESTA DE LABATUT EM PIRAJÁ: UMA CELEBRAÇÃO JUSTA?

AUTORA: Maria Eduarda Costa de Souza¹

ORIENTADORA: Mariana Oliveira Conceição²

INSTITUIÇÕES: ¹Escola SESI Reitor Miguel Calmon,

²Faculdade de Tecnologia e Ciências, Salvador, BA

E-MAILS: mariaaeduardaccosta.2006@gmail.com,

conceicaomariana30@gmail.com

A Festa de Labatut, ocorre tradicionalmente no bairro de Pirajá, com intuito de celebrar a participação do general francês Pierre Labatut na Independência do Brasil na Bahia. Considerando que o ano de 1822 não findou as relações entre Brasil e Portugal, como muito se esperava, Pirajá tornou-se palco de batalhas e centro de resistência da população soteropolitana que lutava bravamente contra a dominação portuguesa; escravizados, recém libertos, mulheres e indígenas formaram a força necessária para a tão sonhada liberdade de uma jovem nação, e como herança a história os apresentou com a voz do esquecimento ao enaltecer a figura do europeu branco agraciado com inúmeras honrarias, mesmo tendo sido acometido por denúncias de ter sido o autor de violências a senhores de engenho, posse de tesouros do engenho, fuzilamento de quilombolas e abuso a mulheres. Atualmente o bairro de Pirajá é um bairro popular, que carece de infraestrutura e abriga uma população em sua maioria negra e parda, com renda que varia da média a baixíssima. Essa realidade se contradiz diante da representatividade de um herói francês que foi construída, negando a legitimidade dos que protagonizaram o conflito. Ao longo do desenvolvimento bibliográfico do projeto, foram levantadas hipóteses a respeito da comemoração ser direcionada somente a Labatut, já que dentre a camada da sociedade, salientam-se outros personagens históricos, tão ou até mais relevantes que o General. Sendo possível concluir que, na

época, o Brasil precisava de heróis para gerar um sentimento de patriotismo no povo, e Labatut foi assim usado, já que indígenas, escravizados e personagens femininas como Maria Felipa não entrariam nesse padrão exigido da época. No dia 01 de julho de 2022 foi realizada uma visita técnica para observar a cerimônia da chegada do Fogo Simbólico a Pirajá, onde foi efetuada enquête com residentes e visitantes da localidade, tornando notório que, parte dos entrevistados desconhece o que é comemorado no local, ou considera apenas Labatut como protagonista da narrativa da independência. Assim, destaca-se a necessidade de ações que visem evidenciar e rememorar a trajetória histórica da localidade através de palestras e rodas de conversa principalmente com estudantes das escolas públicas locais, além de discutir a real relevância do general e de sua festa para o bairro de Pirajá.

PALAVRAS-CHAVE: Batalha de Pirajá. Festa de Labatut em Pirajá. Independência da Bahia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 11

A IMPORTÂNCIA DA PRÁTICA DE EXERCÍCIO FÍSICO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

AUTORES: Mateus Ribeiro Leal dos Santos, William Limoeiro Petilo

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA

E-MAILS: mateusribeirolealdossantoscbe@gmail.com, williamlpetilo@gmail.com, icaroandrades@gmail.com

A atividade física está presente em nossas rotinas, ainda que de maneira inconsciente, pois de acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a atividade física é qualquer movimento corporal produzido pelos

músculos esqueléticos que requer gasto de energia, ou seja, quando trabalhamos, fazemos atividades domésticas, caminhamos até a padaria, por exemplo, estamos realizando atividades físicas. Apesar dos exercícios físicos também serem atividades físicas, eles se diferenciam pois são planejados, fazem parte da rotina e geralmente é acompanhado por um especialista da área. Natação, corrida, boxe, futebol são alguns exemplos de exercícios físicos. A discussão sobre a prática de exercícios físicos para crianças e adolescentes é de grande relevância atualmente, por conta do significativo aumento no estilo de vida sedentário. Com base nisso, foi realizada uma pesquisa com abordagem qualitativa, que teve como objetivo investigar a relação dos estudantes de um determinado colégio em Salvador com a prática de exercícios físicos, a fim de discutir a importância dos benefícios dessas práticas para a vida das crianças e adolescentes. Após a revisão bibliográfica, foi aplicado um questionário. A maioria dos voluntários eram menores de idade, logo para participar da pesquisa foi necessário além do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), o consentimento dos responsáveis. O instrumento utilizado para coleta de dados foi o questionário através da plataforma Google Forms e os dados foram tabulados no Microsoft Word. Participaram desta pesquisa 14 estudantes com idades entre 11 e 18 anos. 71,4% dos entrevistados afirmam praticar exercícios físicos, como futsal/futebol (28,6%), artes marciais (14,3%), basquete (7,1%), dentre outros. Dos voluntários entrevistados, 92,9% reconhecem os benefícios dos exercícios físicos e 60% já perceberam mudanças em suas vidas por conta da prática dos exercícios físicos. É interessante que os exercícios físicos para crianças e adolescentes seja algo prazeroso para o indivíduo. Nesta pesquisa 64,3% responderam que gostam muito dos exercícios que fazem. Nesse sentido, os dados deste estudo revelam que os voluntários da pesquisa tem relação positiva com as práticas de exercícios físicos, o que é de extrema importância, pois o estilo de vida sedentário é um fator de risco para desenvolvimento de uma série de problemas graves

de saúde, enquanto a prática de exercícios físicos, sobretudo quando iniciada na infância, minimizam desenvolvimento de doenças crônicas, contribuem no controle do peso, melhora o humor e a disposição, dentre outros benefícios.

PALAVRAS-CHAVE: Atividade física; Exercício físico; Sedentarismo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 12

A INFLUÊNCIA DOS ESTADOS UNIDOS NA CULTURA BRASILEIRA

AUTORA: Yasmin Pereira Leal

ORIENTADORA: Gabrielle Silva Gonçalves de Souza

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: yasmin.pe.leal@gmail.com,

gabrielle7silva@hotmail.com

A cultura norte-americana, com foco nos Estados Unidos, um país ele relevância global, exerce influência significativa sobre diversos aspectos do cotidiano brasileiro. O Brasil, possuindo uma rica diversidade cultural que combina elementos africanos, indígenas e europeus, revela-se receptivo à assimilação de traços culturais e outras nações. Impulsionado pelas transformações decorrentes das Guerras Mundiais, os Estados Unidos emergiram como uma potência de destaque. A abertura da economia brasileira durante o período de Getúlio Vargas atraiu gradualmente a potência norte americana, introduzindo diversidade e “modernidade”. Na contemporaneidade, nossas culturas estilo entrelaçadas, tomando complexa a distinção entre o “brasileiro” e o “estrangeiro”. Muitos dos elementos que incorporamos, não apenas materiais, refletem influências dos Estados Unidos. Essas influências permeiam nossos costumes, como a adoção do “american way of life”, que foi apresentado aos brasileiros como uma nova forma de “progresso”. Hollywood desempenhou um papel significativo na

disseminação dessa cultura, introduzindo novos hábitos, como o consumo de alimentos enlatados e fast food, que são comuns em países desenvolvidos. Através da ampla oferta de filmes e séries em língua Inglesa, levando essa língua ao uso em escolas. Gêneros musicais como rock ‘n roll, rap e hip hop também foram introduzidos. Por Isso, os meios de comunicação desempenharam um papel essencial na propagação de todas essas influências. Sob esse ponto de vista, o estudo em questão tem como objetivo aprofundar a investigação e a exploração das múltiplas formas nas quais os Estados Unidos exercem influência no cotidiano da sociedade brasileira. Este estudo foi elaborado com base em discussões e troca de conhecimentos realizado no grupo “influência das Tecnologias norte-americanas na cultura brasileira” e foi construído a partir de dados levantados através de pesquisas em fontes bibliográficas de pesquisa documental, que apresentavam as diversas conexões sociais, culturais e econômicas entre Brasil e Estados Unidos. Além disso, foi realizada uma entrevista com um especialista no campo da Geografia, visando aprofundar a compreensão sobre como exatamente essa influência se manifesta e se desdobra. Este estudo também incluiu a concepção de um Jogo Interativo, abordando a temática das influências dos Estados Unidos no contexto brasileiro. Por fim, a pesquisa resultou em uma considerável sabedoria sobre a presente situação que interliga a cultura brasileira com a estadunidense, tendo compreensão sobre quais elementos do seu dia a dia são de fato influenciados por fatores externos, tendo percepção da influência norte-americana entre a população brasileira.

PALAVRAS-CHAVE: Influência. Cultura. Estados Unidos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 13

A MULHER NEGRA LGBTQIA+ NO CINEMA: UMA ANÁLISE DE RAFIKI (2018)

AUTORAS: Elis Silva de Jesus Soares Santana, Maria
Maura Lopes Costa Simões

ORIENTADORA: Fabiane Lima Santos

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA.

E-MAILS: mariamaurasimoes@gmail.com,

eliss3122@gmail.com, fabianelsantos@gmail.com

Na indústria cinematográfica, o recente protagonismo de grupos minoritários em filmes de destaque contrasta com a persistência de representações estereotipadas, especialmente no contexto LGBTQIA+. A comunidade em questão tem presença limitada em obras de sucesso, muitas vezes restrita a casais brancos homoafetivos, predominantemente homens cisgêneros, e frequentemente sujeita à sexualização. A dominação de narrativas brancas, cis e masculinas também se reflete nos filmes que buscam apresentar personagens LGBTQIA+. Este estudo explora as origens e a influência ideológica das opressões no espaço cinematográfico, concentrando-se nas mulheres negras e sáficas e tendo como metodologia a revisão bibliográfica dos conceitos de imagens de controle, representação e estereótipo e também de heteronormatividade, além da análise do filme “Rafiki” (2018). Dirigido por Wanuri Kahiu, o longa conta a história de duas jovens quenianas, Ziki e Kena, que se apaixonam e vivem um romance atravessado por problemas relacionados tanto a disputa política entre seus pais, quanto a, e principalmente por, situarem-se em um país onde a homossexualidade é criminalizada. A personagem Kena apresenta uma expressão de gênero masculinizada, enquanto Ziki seria considerada feminina pelas normas e padrões sociais, o que reproduz a ideologia heteronormativa de “homem e mulher da relação”. Ainda, a primeira descrita é uma

mulher negra retinta, enquanto a segunda possui a pele mais clara. À vista disso, observa-se que apesar da obra avançar no que diz respeito à representatividade LGBTQIA+ negra, a mesma ainda perpetua estereótipos prejudiciais que contribuem para o pré-julgamento dessa comunidade. A pesquisa possui como objetivo discutir sobre como a presença desses rótulos na mídia influencia percepções raciais, sexuais e de gênero, além de investigar como o cinema contemporâneo possui técnicas de controle midiático que solidificam essas representações. Como resultado, espera-se que ela possa contribuir para a desmitificação e desconstrução de estereótipos na indústria cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Mulher negra.
LGBTQIA+. Cinema.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 14

A UTILIZAÇÃO DOS COSMÉTICOS NATURAIS EM CABELOS CACHEADOS E CRESPOS: UMA PERSPECTIVA SOBRE A DIMINUIÇÃO DO USO DE SILICONES E PARABENOS REFLETINDO SOBRE A SAÚDE HUMANA

AUTOR: Davi Levingston Andrade Leão Neto

ORIENTADORA: Camilla Hetenhausen

INSTITUIÇÃO: CAT-Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: davilevingston123leao@gmail.com, camilla@
anaterezavirtual.com

A estrutura do cabelo humano é composta principalmente por queratina, uma proteína rica em aminoácidos, também encontrada em unhas, que desempenha papel essencial na proteção e saúde dos cabelos. Esse componente é de extrema importância para a curvatura dos cabelos crespos e cacheados. Quanto mais uniformemente distribuída a queratina no córtex capilar, mais liso é o fio,

por outro lado, uma distribuição irregular resulta na formação de curvaturas. Através Pesquisas bibliográficas e de pesquisas em sites do Google Acadêmico que falem sobre o assunto, relatórios técnicos, dissertações e artigo cheguei a conclusão que uma alternativa benéfica para cabelos com curvaturas é a queratina vegetal, encontrada em plantas como a Aloe Vera, que pode ser obtida a partir da hidrólise do sumo da planta. Seus benefícios incluem a redução da porosidade dos fios, protegendo-os contra a perda de água e nutrientes e mantendo a oleosidade natural por mais tempo. Os cabelos crespos e cacheados, devido ao seu formato encaracolado, têm dificuldade em distribuir a oleosidade produzida na raiz até as pontas, o que leva ao ressecamento. A queratina vegetal surge como aliada para combater esse problema, mostrando que soluções naturais podem substituir os produtos químicos, como sulfatos e parabens, prejudiciais à estrutura dos cachos. A babosa, rica em aminoácidos, carbono, nitrogênio e oxigênio, é um exemplo de insumo natural que traz diversos benefícios para o cabelo. No entanto, a indústria cosmética atual tem preferido utilizar mais substâncias químicas em suas formulações, diminuindo o uso de insumos naturais. A exemplo disto, tem-se, os Sulfatos, com a função de criar espuma para limpeza, removem a camada protetora natural da pele e os lipídios do couro cabeludo, causando ressecamento e irritação em indivíduos com o couro cabeludo sensível. Ao escolher a babosa em vez de produtos com silicones e parabens, a opção é por uma abordagem mais saudável e sustentável para os cabelos e o meio ambiente. Assim, conclui-se que, o uso de ingredientes naturais e a redução do consumo de produtos químicos nocivos. Utilizar a babosa como aliada nos cuidados capilares é uma maneira consciente de obter cabelos deslumbrantes de forma natural e ecologicamente responsável.

PALAVRAS-CHAVE: Queratina. Cabelos crespos e cacheados. Queratina vegetal. Aloe Vera (babosa).

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 15

ABORDAGEM DOS BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DE COSMÉTICOS NATURAIS NA REDUÇÃO DE PROCESSOS ALÉRGICOS CUTÂNEOS

AUTORA: Maria Clara Santana de Souza

ORIENTADORA: Camilla Hetenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: idael.regiane@hotmail.com, camilla@

anaterzavirtual.com

No Brasil, os Cosméticos Naturais dizem respeito à vertente cosmética de origem fundamentalmente vegetal, possuindo em sua composição no mínimo 5% de matéria prima orgânica, e os outros 95% restantes podem conter insumos naturais certificados ou não. Nesse sentido, percebe-se a sua utilização como grande aliada na diminuição de processos alérgicos cutâneos provenientes da cosmetologia sintética, uma vez que enfatizam o uso de substâncias naturais em detrimento às químicas, sendo livres de alérgenos industriais, tais quais os metais pesados e os conservantes sintéticos. Dessa forma, almeja-se responder a seguinte problemática: “De que forma os cosméticos naturais auxiliam na diminuição de processos alérgicos cutâneos?” Objetivando identificar os benefícios da utilização dos fitocosméticos, destacando especialmente sua capacidade de promover a melhora significativa das dermatites alérgicas, além de analisar a toxicidade da cosmetologia sintética, apoiando-se nos objetivos de desenvolvimento sustentável, especialmente saúde e bem-estar e, ainda, consumo e produção responsáveis. Esse trabalho foi realizado através da metodologia de revisão bibliográfica, buscando resultados qualitativos, com fundamentação teórica realizada por meio de fichas de leitura de revistas e artigos científicos disponíveis on-line no intuito de coletar fontes a respeito da biossegurança de insumos naturais, bem como da toxicidade dos cosméticos convencionais. A

partir disso, verifica-se que o uso de componentes sintéticos expõe os consumidores a todos os elementos químicos presentes, dessa forma, causando reações adversas, já que algumas substâncias utilizadas na fabricação podem levar consigo elementos tóxicos inevitáveis. Assim, evidencia-se os malefícios dessas preparações para a pele, visto que os compostos químicos, presentes em quantidade nos cosméticos convencionais, são sensibilizantes cutâneos capazes de gerar inúmeras doenças dérmicas, dentre elas as dermatites de contato. Portanto, identifica-se os fitocosméticos como alternativa viável à redução de alergias, posto que é classificado como seguro e sustentável para os indivíduos e o meio ambiente, com baixa ou nenhuma nocividade, no viés que são compatíveis à pele devido a seletividade da escolha de insumos, sendo indicados à pessoas que tenham suscetibilidade ao quadro alérgico. Sendo assim, para que prejuízos sejam amenizados se torna necessário o incentivo à produção natural, visando responsabilidade ambiental e biossegurança.

PALAVRAS-CHAVE: Cosmetologia Sintética. Cosmetologia Natural. Saúde dérmica. Alergias Cutâneas.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 16

ADOLESCÊNCIA, E AGORA? A PERCEÇÃO DOS ADOLESCENTES ACERCA DAS MUDANÇAS COMPORTAMENTAIS, EMOCIONAIS E SOCIAIS NESTE PERÍODO DE TRANSIÇÃO

AUTORAS: Luana Mattos Cairo, Maria Clara Motta Santos de Oliveira

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: luanna.cairo@escolapark.com.br; maria.

oliveira@escolapark.com.br; wagner.silva@

escolapark.com.br

A adolescência é o período de transição do indivíduo entre a infância e a vida adulta, e segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS) ocorre entre 10 e 19 anos de idade. Caracterizada por mudanças físicas, psicológicas e comportamentais essa etapa pode ser considerada por muitos adolescentes como uma fase marcada por confusão, incompreensão e conflitos. Dessa forma, este estudo teve como objetivo enumerar e discutir a percepção dos adolescentes acerca das mudanças comportamentais, emocionais e sociais pertinentes ao período da adolescência. Assim, após um período de fundamentação teórica foi elaborado um questionário na plataforma Google Formulário com sete perguntas discursivas, que foi disponibilizado para adolescentes do 6º ao 8º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais de uma instituição da rede privada, localizada em Lauro de Freitas, Bahia. No total, 22 adolescentes, entre 11 e 14 anos de idade, responderam ao formulário, e assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Os principais resultados obtidos demonstram que a maioria dos adolescentes (82%) consideraram a adolescência um período complicado. Dentre os fatores que contribuem para tornar essa fase de transição complicada, destacaram-se entre as respostas: as mudanças corporais, as responsabilidades e preocupações com o futuro. Quando questionados sobre como se sentem em comparação ao período da infância, 59% dos adolescentes responderam que se sentem mais sensíveis, enquanto 45% dos entrevistados se dizem mais estressados. Em relação a se sentirem compreendidos pelas pessoas que estão ao seu redor, 41% dos entrevistados responderam afirmativamente, seguidos de 32% que disseram que depende da situação e 27% que demonstraram que não são compreendidos. Nesse ponto, as respostas são semelhantes ao observado em outros estudos, que demonstram que nesse período os adolescentes se sentem incompreendidos e preferem se “abrir” e conversar com os amigos mais próximos, que na maioria das vezes têm idades semelhantes. Os nossos resultados demonstram que a adolescência

cia, além de ser um período com diversas mudanças, é uma parte da vida em que os adolescentes precisam de auxílio e compreensão, sobretudo no que diz sentido a enfrentar as incertezas e angústias momentâneas. Por fim, é importante considerar que a adolescência é tudo, menos um momento simples e fácil de entender, e que essas mudanças fazem parte de uma alteração biológica que afetam todas as pessoas. Mas, a diferença é que o adolescente reflete o contexto social, econômico e cultural do seu próprio tempo.

PALAVRAS-CHAVE: Adolescência; conflitos; incompreensão; puberdade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 17

ANÁLISE HISTÓRICA DA TATUAGEM: DA PRÉ-HISTÓRIA À CONTEMPORANEIDADE

AUTOR: Carlos Eduardo Ribeiro Galvão Barata

ORIENTADORA: Camilla Hetenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: carloseduardoribeirogalvaobara@gmail.com, camilla@anaterzavirtual.com

A tatuagem se tornou um elemento popular na contemporaneidade, com diversas celebridades contendo ao menos uma em seu corpo e sua aparição constante na cultura POP, o que acabam por representar as inúmeras pessoas tatuadas, ademais houve um aumento nos estilos tanto para a sua realização quanto em tipo de traço. Não obstante a isso, a popularidade desta marca não está atrelada com o conhecimento histórico propriamente dito, muitos indivíduos apresentam uma certa ignorância sobre o assunto, logo o objetivo deste trabalho é recolher o máximo de informações para a construção do entendimento sobre o assunto, utilizando o método de análise bibliográfico. Em seguida investigando o seu

surgimento com os primeiros vestígios na região norte da África, suas diferentes interpretações nas variadas regiões do globo e suas respectivas maneiras de realizá-la, não se limitando apenas à esses conceitos, como também optando por solucionar a motivação da marginalização daqueles que tem tatuagem, analisar os atritos entre os costumes religiosos e culturais dos povos durante a expansão das nações na Europa e outros continentes na colonização, tal qual os resultados desses conflitos, dos quais levaram a técnica próxima de sua “extinção” e exclusiva de grupos marginalizados, que só veio a se reverter no século XX, com sua introdução em grupos populares de época, uma marca de pertencimento para um determinado grupo, que veio ocupando mais espaços com a passar dos anos. Essa análise histórica visa orientar as pessoas de conhecimento comum ter ao menos uma base sobre a história da tatuagem, compreendendo a sua associação com a péssima reputação e entender a sua importância ao longo da história, não só como também, busca servir como material de apoio para projetos referente ao assunto de tatuagem.

PALAVRAS-CHAVE: Tatuagem. História. Preconceito.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 18

ANÁLISE TEÓRICA DOS BIOCOSMÉTICOS: OS EFEITOS DA DEMANDA E DO CONSUMO

AUTORA: Sara Yasmin Santos Souza

ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

E-MAILS: saraysantossouza@gmail.com, camilla@anaterzavirtual.com

Os cosméticos são produtos de formação química usados para melhorar ou proteger a aparência ou o odor. A busca por uma

estética dentro dos padrões sociais gera maior engajamento a esse setor. Entretanto, os itens convencionais, quando se analisa todo o seu ciclo de vida, causam inúmeras consequências ao consumidor, ao trabalhador e ao meio ambiente. Em contrapartida a eles, com a evolução da Ciência e da humanidade, os biocosméticos tornam-se atrativos, sendo a alternativa de produtos que não são prejudiciais à saúde. Hodier-namente, os produtos sustentáveis ganham uma maior atenção no mercado, uma vez que não se preocupam apenas com a receita, mas também com o fim da vida útil do produto. Séculos de uso de materiais poluentes abrem espaço para soluções ambientalmente corretas. Desse modo, a procura por produtos naturais vem aumentando, uma vez que esses insumos reduzem tanto a chance de irritações na pele quanto os prejuízos causados à natureza. Por meio deste artigo, tem-se por objetivo principal contribuir para a compreensão da adoção dos biocosméticos por meio da sensibilização dos danos causados pela indústria dos cosméticos. Aborda-se sobre os efeitos do uso desses itens, contextualizando sobre o comportamento de seus consumidores, sua demanda comercial, além da prática de pós-consumo. O debate sustentável traz a tendência de crescimento da demanda das indústrias do setor da beleza que atende aos biocosméticos, representado por produtos naturais, ecológicos e sustentáveis; que serão conceituados. Por diante, apresentou-se sobre o cenário dos biocosméticos no mercado e sobre o fim da vida útil desses itens. O projeto de iniciação científica apresenta uma pesquisa explicativa, aquela que conecta ideias para explicar as causas e os efeitos de alguma questão. Os procedimentos requisitados seguem fonte de pesquisa primária que demonstram conceitos e informações coletadas e reunidas em dissertação. Foi-se usado revisão bibliográfica e pesquisa documental. Com pesquisa apresentada de modo qualitativo-expositivo. Portanto, após todos esses argumentos defendidos, pode-se afirmar que através do uso dos insumos naturais, na indústria dos cosméticos, é possível atingir a sustentabilidade, já que nesses produtos

leva-se em conta uma produção limpa, caracterizada, por exemplo, pelo não uso de materiais químicos, o que acarreta a diminuição dos impactos ao ambiente, reduzindo a poluição ambiental e uso desenfreado dos recursos naturais. Com isso, tem-se a melhora do ambiente de vivência e de trabalho, tornando as condições de vida e trabalho saudáveis para o consumidor e trabalhador.

PALAVRAS-CHAVE: Biocosméticos. Consumo. Demanda. Sustentabilidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 19

ANTROPOCENO: ANÁLISE SOBRE AS MUDANÇAS CLIMÁTICAS E O COLAPSO AMBIENTAL POR INGERÊNCIA HUMANA

AUTOR: Gabriel Jones Marques

ORIENTADOR: Jorge Bugary Teles Junior

INSTITUIÇÃO: SARTRE-ESCOLA SEB, Unidade Monet, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: gabrieljmarques2005@gmail.com, jbugary@hotmail.com

As diferentes classificações feitas para denominar determinados períodos da história do planeta Terra baseada em seu tempo geológico têm por objetivo auxiliar no estudo mais categórico de suas principais características, fenômenos marcantes e o modo como esses afetaram o planeta em sua totalidade. Apesar dos primeiros indícios da espécie humana moderna remontarem apenas cerca de 200 mil anos, comparando aos 4,5 bilhões de anos desde a origem do planeta, o ser humano mostrou-se como um poderoso agente modificador da superfície terrestre, sendo capaz de alterar direta ou indiretamente a composição química da atmosfera, o nível de acidez dos oceanos, os recursos minerais do solo, o fluxo migratório ou mesmo a própria existência de diversas espécies animais, a

presença de ecossistemas em um determinado ambiente, eventos meteorológico e a temperatura do planeta de forma drástica e veloz, intensificando-se a partir da Revolução Industrial, no Século XVIII. Tal magnitude de interferência em toda biosfera expôs a necessidade de analisar o tempo geológico do ser humano como algo singular e com características próprias que divergem de outros períodos do Holoceno, sendo assim criado o “Antropoceno”, marcado pela ação humana na Terra. Levando isso em conta, entender os impactos antrópicos observáveis na hodiernidade é essencial para compreender o panorama atual e traçar possibilidades de futuro para a humanidade. O principal objetivo dessa pesquisa é analisar as consequências das ações do ser humano no meio ambiente, no clima e seus efeitos em outras pessoas. Tendo aplicabilidade para estudos do meio ambiente, com ênfase na área de ecologia política, a pesquisa, de método científico, se caracteriza pelo objetivo descritivo e estudos em revisão bibliográfica e ex-post-facto. É imperioso destacar que essa pesquisa não tem por propósito de antecipar eventos futuros ou propor alternativas para as situações apresentadas, mas sim, analisar de maneira crítica e minuciosa a realidade do modo em que se encontra para então entendê-la.

PALAVRAS-CHAVE: Antropoceno. Clima. Ecologia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 20

AQUA SYSTEM: UTILIZAÇÃO DE CHUVEIROS INTELIGENTES NO GERENCIAMENTO DO CONSUMO HÍDRICO

AUTOR: Luiz Filipe da Silva Pereira Santos
 ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara,
 Lorena Brito Góes Vieira
 INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon,
 Salvador, BA

E-MAILS: luizfilipesantos009@gmail.com, carolina.costa@fieb.org.br, lorena.goes@fieb.org.br

Um dos principais elementos naturais para a existência e manutenção da vida na terra é a água. Em nosso planeta, a maior parte dos recursos hídricos está nos mares, contendo altos níveis de salinidade e a parcela que pode ser considerada potável, tem sido muitas vezes utilizada de maneira inconsciente, como por exemplo, nos banhos, visto que o tempo de utilização dos chuveiros não é administrado corretamente, ocasionando um expressivo desperdício de água. Analisando essa situação, surge o projeto “Aqua System” que visa controlar o tempo gasto com o chuveiro aberto utilizando um cronômetro estipulado em sua programação através da utilização de um Arduino e sensores, a fim de cumprir com os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) 6 (Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todas e todos) e 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis). O projeto consiste em um chuveiro gerenciado por um microcontrolador (Arduino UNO) que atua em conjunto com uma válvula solenóide, um sensor infravermelho e um led RGB. A válvula é responsável por interromper ou liberar o fluxo de água conforme o sinal do sensor infravermelho, que identifica a aproximação da mão do usuário, constatando a necessidade de abertura ou fechamento do chuveiro. Após o início da utilização, uma contagem é iniciada, podendo ser pausada quando o chuveiro é desligado temporariamente e, ao ser finalizada, impossibilita um novo uso do chuveiro por um curto período. Sendo assim, o projeto Aqua System visa estimular a economia hídrica, tendo como possibilidade o controle do tempo de uso durante o banho, diferentemente dos chuveiros tradicionais, transformando o equipamento em uma ferramenta que contribui com a conscientização e a sustentabilidade do planeta terra.

PALAVRAS-CHAVE: Água. Desperdício. Arduino. Economia hídrica.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

FINANCIAMENTO: Instituto Euvaldo Lodi – IEL



VJC 21

AS AUTORIAS INDÍGENAS PARA A DESCONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS: CONSEQUÊNCIAS DE UMA IMAGEM GENÉRICA

AUTORA: A'm'ni Ferreira Santos

ORIENTADORA: Camilla Hetenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: ferreiraamni@gmail.com, camilla@

anaterazavirtual.com

Observa-se que os povos originários do Brasil abrangem uma imensa diversidade étnica-cultural que precisa ser mais evidenciado dentro de toda sociedade brasileira. Argumenta-se que existe uma carência de priorizar conteúdos produzidos por indígenas para a implantação da Lei 11.645/2008 que demanda uma preparação e conteúdo adequados. Precipuamente, destaca-se que essas etnias são colocadas dentro de uma imagem estereotipada e antiquada desde o começo da influência e manipulação colonização brasileira. Nessa perspectiva, o termo pejorativo “índio” carrega de forma genérica todos os estigmas, estereótipos e preconceitos criados pela imposição eurocêntrica, tornando-se necessário pontuar a forma relatada historicamente e a permanência da massificação da ideologia europeia na historiografia brasileira para a compreensão atual. O objetivo deste artigo é problematizar a reprodução, normalização e disseminação de assuntos indígenas abordados de forma distorcida por não indígenas, bem como viabilizar o protagonismo e fundamentação direta de narrativas e diversidades étnicas culturais desses povos. Esse é um trabalho que traz uma abordagem de uma pessoa indígena sobre questões relacionadas aos povos indígenas. Os métodos utilizados nesta pesquisa foram a análise de bibliografias, assim como um estudo exploratório dentro de uma visão indígena. Apresenta a necessidade de visibilizar concepções e envolvimento diretamente de pessoas e grupos originários para o reconhecimento e respeito às diferenças. Os acontecimentos históricos como o mito do achamento do Brasil, escravidão, catequização, bandeirantes, romantismo e a tentativa de embranquecimento são os poucos momentos de visibilidade da

participação indígena e mesmo esses fatos possuem alterações e destaques descontextualizados, consequência do domínio e manipulação do colonizador na historiografia brasileira como narrativa oficial. Constantemente são informações relacionadas ao passado e qualquer um diferente disso não é considerado dentro da visão não-indígena como um “índio autêntico”. A problematização é a contínua utilização de apenas uma imagem voltada para os mesmos traços físicos, comportamentais e aspectos culturais sendo que as temáticas indígenas são mais profundas e significativas por englobarem diversas alteridades e cosmologias distintas sendo muito complexas para ter uma transversalidade que resolva essas particularidades. Considera-se premente uma abordagem etnográfica aprofundada com característica êmica que possibilite uma representatividade adequada para os grupos indígenas, principalmente em matérias de fácil acesso a toda população. Fontes diretas originárias precisam ser reconhecidas e utilizadas para uma compreensão real e inclusiva. As singularidades indígenas ficam mais evidentes quando possuem representatividades condizentes, isto é, transmitir pertencimento e identificação de pessoas e etnias originárias.

PALAVRAS-CHAVE: Identidade. Representatividade. Preconceitos. Historiografia. Etnocentrismo Europeu.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 22

IMAGENS DE CONTROLE NO CINEMA BRASILEIRO: UMA ANÁLISE DOS ESTEREÓTIPOS IMPOSTOS ÀS MULHERES NEGRAS EM LONGAS METRAGENS.

AUTORA: Bianca da Silva Ferreira

ORIENTADORA: Fabiane Lima Santos

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalmá Pessoa, Salvador, BA

E-MAILS: biancadasferreira@gmail.com,

fabianelsantos@gmail.com

O cinema brasileiro sempre foi um espaço de prevalência branca e masculina representado nas telas, tendo pessoas e ambientes repre-

sentados por sua ótica. Sob esse viés, é nítido que os grupos historicamente minorizados da sociedade são refletidos - na maior parte das obras - de forma distorcida e pejorativa, ainda mais quando se fala sobre mulheres negras, que são o principal objeto dessa pesquisa. Tendo consciência sobre esses fatos, é possível observar diversas produções que minimizam as identidades, vivências e subjetividade de mulheres pretas e pardas, as reduzindo a padrões e estereótipos socialmente construídos. Na busca de compreender como as mulheres negras são representadas no cinema brasileiro foram selecionados filmes a partir da década de 80, onde foi identificado e catalogado arquétipos de mulheres negras sexualizadas como a mulata boazuda, a empregada que “faz parte da família”, a mãe-preta, a militante politizada, a nega maluca, entre outros. Essa análise foi realizada tendo como aporte teórico o estudo sobre o conceito de Imagens de Controle da autora Patrícia Hill Collins, com o objetivo de desconstruir estereótipos que originam e reforçam historicamente as violências praticadas contra mulheres negras, objetificando-as e reduzindo suas vivências e experiências a padrões simbólicos racistas e misóginos. A partir desses objetivos, espera-se construir um olhar mais crítico e amplo sobre a pluralidade feminina negra, aumentando a gama de obras que abordem as diversas nuances dessas mulheres e as representem em toda sua pluralidade.

PALAVRAS-CHAVE: Mulher negra. Cinema brasileiro. Imagens de Controle. Racismo. Estereótipos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 23

AS REPRESENTAÇÕES DE ESTEREÓTIPOS FEMININOS NO CINEMA: AS VISÕES DA SOCIEDADE EM RELAÇÃO ÀS MULHERES A PARTIR DO AUDIOVISUAL

AUTOR: Júlia de Araújo Leal¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

E-MAILS: soueujulieta@gmail.com, uilliam@anaterdezavirtual.com

Desde o nascimento do cinema até as últimas décadas (1895-2010), era possível observar muitos filmes onde as figuras femininas eram objetificadas, inferiorizadas e estereotipadas, não só no contexto brasileiro, como também no cinema mundial. Essa representação pode influenciar e moldar a maneira como a sociedade constrói sua ideia de como as mulheres devem ser. O objetivo deste trabalho é analisar os principais estereótipos femininos representados na indústria cinematográfica desde o início do século XX e entender como as obras cinematográficas interagem com o inconsciente e o imaginário coletivo. Ao abordar este tema, destacamos sua importância para ajudar a entender como os estereótipos são construídos e como as pessoas, especialmente os homens, veem e naturalizam “padrões” de como as mulheres deveriam ser, baseando-se em seus imaginários. Nesta análise, também se apresentam os possíveis danos que esses estereótipos podem causar na vida das mulheres e se discute a relação entre as ‘imagens de controle’, conceito da socióloga Patrícia Hill Collins, e os padrões sociais. Este artigo foi desenvolvido a partir de uma revisão bibliográfica e tem caráter descritivo. Nos resultados, observou-se que os papéis limitados e previsíveis atribuídos às mulheres nos filmes impactam a maneira como a sociedade as percebem. Em consequência, tende-se a associar a imagem das mulheres ao lado “emocional”, não apresentando a complexidade e diversidade das personalidades femininas nas representações. Foi observado que existiram e ainda existem mulheres que, por meio de sua escrita, direção e construção, contribuíram para a reconfiguração e desconstrução de alguns estereótipos. No entanto, a indústria cinematográfica, ao longo do século XX e XXI, evidencia o machismo estrutural através da escassez de filmes escritos, dirigidos e produzidos por mulheres, tanto em animações quanto em outros formatos. Este artigo destaca além dos estereótipos, algumas das mulheres que participaram na reconfiguração das imagens femininas de formas múltiplas e positivas em suas obras audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, Estereótipos femininos, Representações de mulheres, Perspectivas da sociedade, Imagens de

Controle.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 24

AS VARIAÇÕES LINGÜÍSTICAS DAS REGIÕES SUL E SUDESTE DO BRASIL (TESOUROS LINGÜÍSTICOS DO SUL E DO SUDESTE: MINIDICIONÁRIO ILUSTRADO)

AUTORES/AS: Arianne Oliveira M. dos Santos, Rafael Bleiques Ribeiro dos Santos

ORIENTADORA: Bruna G. Castro

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: ariane.o4331@aluno.anaterezavirtual.com,

rafael.b4139@aluno.anaterezavirtual.com, bruna@anaterezavirtual.com

O dicionário é uma ferramenta fundamental no mundo moderno da comunicação e da linguagem. Trata-se de uma compilação organizada de palavras, seus significados, pronúncias e, em muitos casos, informações adicionais, como origens etimológicas e exemplos de uso. Eles são ferramentas essenciais para estudantes de todas as idades, desde crianças aprendendo vocabulário básico até estudantes universitários e pesquisadores que buscam um entendimento mais profundo de termos técnicos e acadêmicos. À vista disso, o “Tesouros Linguísticos do Sul e do Sudeste: Minidicionário Ilustrado”, traz à luz um arcabouço de léxicos referentes às variações linguísticas do Sul e do Sudeste, com o objetivo de compreender as variações presentes nestas regiões, a fim de desvendar a riqueza e complexidade da identidade brasileira, além de enaltecer a cultura, história e diversidade linguística dessas regiões, que se tornaram um mosaico da multiplicidade linguística existente no território brasileiro. O foco do minidicionário é reunir um número considerável de palavras, expressões e até mesmo gírias, bem como os seus respectivos significados com a finalidade de apresentar ao leitor a riqueza cultural e a identidade plural dessas regiões. O “Tesouros Linguísticos do Sul e do Sudeste: Minidicionário Ilustrado” foi produzido com o auxílio de uma ferramenta gratuita de design gráfico camada “Canva”; toda a estruturação, fonte, diagramação, pequenas ilustrações etc. foram desenvolvidas,

selecionadas e organizadas, etapa por etapa, por essa ferramenta. Para a impressão utilizou-se o papel offset e o minidicionário também passou pelo processo de encadernação através de uma gráfica. A seleção das palavras foi feita a partir de pesquisas bibliográficas orientadas. O “Tesouros Linguísticos do Sul e do Sudeste: Minidicionário Ilustrado” tem como objetivo promover a compreensão, o respeito e a admiração da diversidade linguística das Regiões Sul e Sudeste do Brasil, além de contribuir para a preservação e promoção das línguas e culturas presentes nestas regiões.

PALAVRAS-CHAVE: Diversidade Linguística. Brasil. Minidicionário.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 25

BIOCOSMÉTICOS: PRODUTOS QUE VEM DAS COMUNIDADES TRADICIONAIS

AUTORAS: Geovanna Ribeiro, Maria Clara Marques, Yasmin Azevedo

ORIENTADORA: Valdirene Cátia Moreira Barreto¹

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: ribeiro.celia@hotmail.com¹, angellmarquess@yahoo.com.br² e yasminazemos@gmail.com³

A utilização de cosméticos tradicionais vem agredindo ainda mais o meio ambiente, além de que é mais produzido e vem sendo consumido cada vez mais pela população. A maioria desses produtos aplicados à pele, não são naturais e não promovem benefícios à natureza, diferente dos biocosméticos. Os biocosméticos, além de serem produzidos com materiais sustentáveis, não afetam o meio ambiente e, ao serem descartados se decompõem facilmente, sendo geralmente descartados de maneira correta. No entanto, há a problemática de sua criação, a qual, muitas empresas, de grande porte que se intitulam sustentáveis, procuram uma forma de ludibriar o público, subtrair o ganho de comunidades tradicionais e vender por preços absurdos. As comunidades tradicionais são grupos de pessoas que possuem formas

próprias de organização. Essa população faz uso de recursos naturais, não apenas para seu sustento, mas também para a reprodução social, cultural e religiosa. O conhecimento desses povos é passado de geração a geração, sendo assim, um conhecimento hierárquico. Em sua maioria, os povos tradicionais estão entre os mais vulneráveis, visto que, ocupam territórios ameaçados pelo setor agropecuário, pelo desmatamento, ou pela exploração desenfreada dos recursos naturais. Este projeto tem como objetivo demonstrar que é possível empreender e produzir cosméticos sustentáveis artesanalmente e, consequentemente, contribuir na mudança de vidas de povos tradicionais que vivem em situação vulnerável. Trata-se de uma pesquisa exploratória, para tanto foi realizada uma pesquisa bibliográfica para embasamento teórico, sendo consultado artigos nacionais publicados na Scielo (Scientific Electronic Library), além de sites e revistas especializadas. Foram confeccionadas fichas de leituras e produção do plano de pesquisa. Diante dessa premissa e analisando os desafios destas comunidades, residentes em áreas vulneráveis da capital baiana, propusemos maneiras de ampará-las por meio de oficinas de capacitação para produção de cosméticos naturais em uma escola pública em situação vulnerável em Salvador. A proposta é de que os biocosméticos possam ser produzidos de forma acessível, não prejudicial ao meio ambiente e que possam contribuir para o desenvolvimento socioeconômico da comunidade e do estado. A produção de cosméticos trará outra realidade para as pessoas que vivem em situação vulnerável. Desse modo, colaborando para a circulação desse conhecimento para gerações futuras que possam agregar de forma positiva em seu desenvolvimento socioeconômico.

PALAVRAS-CHAVE: Comunidades Tradicionais, Biocosméticos, Produção e Oficina.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 26

BIOPANC: BIOPROSPECÇÃO À BASE DE CORAÇÃO DE BANANEIRA PARA A ELABORAÇÃO DE UM BIOETANOL

AUTORES/AS: Heloísa Serra Rodrigues de Souza,
Rodrigo dos Santos Brito, Talita Alves Silva.
ORIENTADORAS: Lorena Brito Góes Vieira, Carolina
Costa Freitas Alcântara

INSTITUIÇÃO: Escola Sesi Reitor Miguel Calmon,
Salvador, BA

E-MAILS: heloisaserra419@gmail.com, rbrito0102@gmail.com, talvessilva28@gmail.com, lorena.goes@fiieb.org.br, carolina.costa@fiieb.org.br

O bioetanol é um combustível alternativo promissor para substituir os combustíveis fósseis e seus derivados, para isso é necessário a produção de uma biomassa resultante em uma agroenergia advinda de um composto vegetal que diminui a emissão de gases do efeito estufa (GEE). Baseado nesse cenário surge a criação do BioPANC, um bioetanol através da bioprospecção e a utilização de uma biomassa do coração da bananeira (*Musa Acuminata*), que também pode ser conhecido como flor de banana, que está presente no grupo de Plantas Alimentícias não Convencionais, as PANCs. Esse conjunto de vegetais apresenta uma grande ausência na cadeia de produção no Brasil, fazendo com que as variedades que compõem o mesmo precisem ser exploradas. A Flor de banana compõe a morfologia da bananeira, que se apresenta como uma das plantas mais importantes e cultivadas no mundo, mesmo com a sua tamanha produção. Sendo assim, há um grande descarte de diversas partes, principalmente o coração da bananeira, em que geralmente os agricultores desconhecem suas potencialidades. Desta forma, esse projeto objetiva-se em diminuir a dependência dos combustíveis fósseis como fonte de energia; reduzir as emissões de gases do efeito estufa na atmosfera e evidenciar uma nova utilização do coração da bananeira. Logo algumas questões norteiam a elaboração deste estudo, como: É possível minimizar a emissão dos Gases do Efeito Estufa (GEE) através do BioPanc? O coração da bananeira se mostra

eficiente na elaboração do bioetanol? O BioPanc será capaz de evidenciar uma nova forma de utilização da flor de banana. Portanto, torna-se premente a realização da análise química do potencial do coração de bananeira, visto que existe um déficit de trabalhos científicos sobre esta temática, culminando assim no desuso pela maior parte dos agricultores desse fruto.

PALAVRAS-CHAVES: Biocombustível; PANCs; Efeito estufa.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 27

BIOPLÁSTICOS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DE BIOTECNOLOGIAS ALTERNATIVAS À CRISE DO PLÁSTICO

AUTORA: Larissa Nascimento de Jesus¹

ORIENTADORA: Patrícia Silva de Assis²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza, ²Universidade Católica do Salvador – UCSal, Salvador, BA

E-MAILS: larissanj01@gmail.com, psilvadeassis@gmail.com

Os bioprocessos começaram na alimentação e permanecem essenciais para o desenvolvimento da humanidade, a partir destes conhecimentos os quais utilizam de estruturas biológicas, a biotecnologia, a qual mescla a biologia, a química e a engenharia, foi aprimorada e beneficia diversas áreas da sociedade. O debate acerca do plástico convencional (de origem fóssil e popularizado a partir da Segunda Guerra Mundial) retrata seus malefícios que geraram a alarmante crise plástica da atualidade e corrobora para discussões de possíveis soluções e alternativas, sendo um exemplo: os bioplásticos, polímeros normalmente de fontes renováveis, entretanto apresentam ressalvas em sua biodegradabilidade e marketing. Nessa perspectiva, o presente trabalho científico tem como objetivo geral investigar as aplicações, fabricação e contrariedades destes biopolímeros no cenário brasileiro industrial e no contexto da crise plástica; outrossim como objetivos específicos: conceituar bioprocessos

e biotecnologia, entender a historicidade do plástico e seus malefícios, e conceituar o bioplástico como alternativa; caracterizar seus processos de produção, suas matérias-primas e de cultura; e analisar a atual situação da indústria brasileira no quesito biotecnologia ademais a maior implementação de bioplásticos. O estudo foi estabelecido em dois intervalos: o primeiro dentro da iniciação científica sobre biotecnologia industrial e o segundo de forma específica no tema desse trabalho; dessa forma, o período foi de março de 2023 até julho de 2023. Baseando-se em pesquisa acadêmica a partir de referências bibliográficas, como: artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, revistas científicas, informativos, entre outros, a fim de analisar e descrever fenômenos, fatos e dados da temática estudada. Cabe destacar que os bioplásticos podem ter origem biodegradável ou não bem como serem de fontes fósseis ou renováveis, nessa perspectiva, dentro do estereótipo de sustentabilidade, apresentam problemas quanto ao seu caminho pós-indústria, visto que podem equiparar-se aos polímeros convencionais em descarte, já que muitos mostram uma degradação específica inatingida no sistema de descarte e contribuindo para o centro da causa plástica: o consumo exacerbado do material ademais a permanência no ambiente e suas consequências. Dessarte, como resultados da pesquisa, foi-se observado que o uso de biopolímeros deve estar coeso com diminuição do consumo da matéria-prima, outrossim o melhor funcionamento do sistema de descarte juntamente com o aprimoramento dos métodos de biodegradabilidade dos bioplásticos com fito de melhorar a situação residual no Planeta.

PALAVRAS-CHAVE: Bioplásticos. Biodegradabilidade. Polímeros. Indústria.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.





VJC 28

CINEMA NEGRO: A PRESENÇA NEGRA ATRÁS DAS CÂMERAS

AUTORA: Rebeca do Nascimento Azevedo1

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro1,2

INSTITUIÇÕES: 1Colégio Ana Tereza – Unidade São Marcos, 2Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: rebecanascimentonascimentoazev@gmail.com, uilliam@anaterazairtual.com

O presente artigo se debruça sobre o papel das pessoas negras na produção de cinema, a partir da observação e análise de dados estáticos buscando observar de forma aproximada a participação das pessoas negras no processo de produção audiovisual de forma comparada no contexto brasileiro e norte-americano, buscando compreender quantas pessoas negras, dirigem, produzem ou são responsáveis pelo roteiro do filme. Visando compreender a atuação de pessoas negras na área do audiovisual, vamos analisar quais as principais funções e atribuições de direção, planejamento, organização e controle das áreas da empresa, recursos financeiros, administrativos, estruturação, racionalização, e adequação dos serviços para que um “cinema negro” seja feito. Ao levantar quantitativamente e qualitativamente dados sobre as obras produzidas, direcionados e roteirizados por pessoas negras, temos um auxílio para observar a ausência e desigualdade social na questão do cinema e a questões que pessoas negras enfrentam no meio do audiovisual. Essa ausência pode ser observada também na discrepância entre o número de pessoas negras e brancas na construção do cinema nacional, e de negros no cinema norte americano, concluindo que há uma grande desvalorização do trabalho efetuado por pessoas negras nestes ramos de direção e roteiro no campo do audiovisual. A partir dessa ausência falada acima, percebemos como os roteiros sofrem estereotipificação, uma incidente falta de representatividade, no levantamento verificado no contexto do Brasil os dados apontam que a presença de negros no sistema de produção não é maior que 3%, havendo uma desvalorização maior quando se trata de mulheres negras dirigindo um filme, a grande maioria dos filmes são dirigidos por ho-

mens brancos, onde contém ideias de estereótipos onde os negros são sempre taxados como criminoso, escravo, e no caso das mulheres são extremamente sexualizadas, já uma parte dos filmes que são dirigidos por pessoas negras, contém outras realidades do povo negro na sociedade, ou representando a cultura afrodescendente de forma digna incentivando outros futuros. Este artigo conclui que a abertura de caminhos para diretoras/es negras/os assim como produtoras/es negras pode construir um audiovisual mais rico culturalmente e diverso.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema Negro. Produção Audiovisual. Diretoras/es negras/os.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 29

CONSERVAÇÃO DOS PATRIMÔNIOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE SALVADOR

AUTORAS: Maria Fernanda Falcão Coutinho,
Lorena Queiroz

ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa,
Fernanda Valente da Silva

INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz,
Salvador, BA

E-MAILS: mariacoutinho@cnsluz.com.br,
lorenapinho@cnsluz.com.br

silvanacosta@cnsluz.com.br, coordfund2@cnsluz.com.br

Salvador é uma cidade repleta de história e cultura. Sendo a primeira capital do Brasil, está carregada de monumentos históricos e manifestações culturais de extrema importância para a nação brasileira. De acordo com Francisco Porfirio, professor de sociologia, a valorização do patrimônio histórico/cultural é a valorização da identidade, desse modo, os patrimônios de uma cidade contribuem para a compreensão da atual conformação de uma sociedade. Este projeto de pesquisa teve por objetivo tentar identificar os principais motivos para a falta de interesse da população de

Salvador em preservar os patrimônios culturais e históricos da cidade, além de propor soluções para que esse cenário possa mudar no futuro. A falta de interesse da população em conhecer e querer preservar os edifícios históricos e manifestações culturais da cidade de Salvador pode ser oriunda de vários fatores, os principais são a falta de capital cultural, falta de incentivo por parte dos pais/responsáveis em visto que as instituições de ensino possuem outras demandas e não conseguem realizar, sozinhas, o trabalho necessário para que as crianças se sintam interessadas no tema, embora a educação seja o meio mais eficiente para mudar o cenário de conservação de nossos patrimônios. Dessa forma, a primeira etapa deste trabalho foi realizada em 2022 através da realização de dinâmicas com os alunos do 4º ano do ensino fundamental do Colégio Nossa Senhora da Luz, seguido da aplicação de questionário com os pais onde os pais relataram interesse dos filhos por passeios culturais. A segunda etapa foi realizada através de um questionário aplicado em locais públicos da cidade de Salvador entre maio e julho de 2023. A partir das pesquisas presenciais e de um formulário online, identificou-se que a maior reclamação dos soteropolitanos é a respeito da segurança nos pontos históricos. Todavia, mais da metade dos participantes acreditam que o estado de preservação dos nossos patrimônios vem melhorando gradativamente com o passar do tempo. Propor dinâmicas e debates que despertem o interesse em alunos dos anos iniciais no tema, foi a solução mais eficaz encontrada durante a realização dessa pesquisa. A falta de conhecimento por parte da população em relação a importância de conservação dos patrimônios históricos e culturais de uma cidade pode incorrer em consequência como a tentativa de evangélicos de vender acarajé com o nome de “bolinho de Jesus”.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônios históricos, Capital cultural. Cultura e educação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 30

CONSTRUÇÃO DE MODELOS DIDÁTICOS COMO ATIVIDADE AVALIATIVA NAS AULAS DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

AUTORAS: Giovanna Silva Moura Matutino, Nathália Beatrice Neves Salustiano

ORIENTADOR: Rafael Pereira do Nascimento

INSTITUIÇÃO: Escola Geração Eleita, Salvador, BA

E-MAILS: rafaelnascimento@anaterzavirtual.com, pereira.rafaelsae@gmail.com, josysalustiano25@gmail.com, gessianne1616@gmail.com

Os modelos didáticos são ferramentas poderosas para enriquecer as aulas de Ciências, estimulando a curiosidade e promovendo a aprendizagem prática e interativa nos estudantes. Neste artigo, exploramos a utilização de modelos didáticos como uma estratégia de ensino inovadora e eficaz para estudantes do oitavo ano, com a construção de um modelo de usina hidrelétrica de Maremotriz como atividade avaliativa do I bimestre deste ano. O objetivo deste

estudo é apresentar a importância dos modelos didáticos e os benefícios cognitivos e sociais alcançados ao utilizá-los como recurso pedagógico na disciplina de Ciências. Para alcançar os objetivos propostos, realizamos uma revisão bibliográfica qualitativa e exploratória, fundamentando a importância dos modelos didáticos com base em nossa vivência e experiência no desenvolvimento das atividades em sala de aula. Os modelos didáticos têm se mostrado ferramentas valiosas, tornando o aprendizado de Ciências mais dinâmico e significativo. Eles auxiliam no desenvolvimento de atividades práticas, exercícios físicos, socialização, construção de conhecimento e habilidades cognitivas. Com base nos resultados obtidos, concluímos que os

modelos didáticos são de extrema importância para o ensino de Ciências no oitavo ano e a sua utilização como recurso pedagógico, proporciona uma abordagem lúdica e enriquecedora ao

processo de aprendizagem, envolvendo-nos de forma mais efetiva.

PALAVRAS-CHAVE: Modelos didáticos. Aprendizagem. Aula prática.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 31

CONTOS SOCIAIS

AUTORES/AS: Davi Polat Carneiro, Laura Marchezini Cerqueira, Matheus Augusto Pires de Carvalho, Saulo Monteiro Hubner

ORIENTADOR: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa
INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: davi.carneiro@conceptstudent.com.br, laura.cerqueira@conceptstudent.com.br, matheus.carvalho@conceptstudent.com.br, saulo.hubner@conceptstudent.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

Contar histórias é uma poderosa ferramenta educacional há séculos. No contexto atual, sua relevância cresce, principalmente para introduzir assuntos às crianças. Através de narrativas envolventes, podemos estimular a curiosidade, imaginação e aprendizado dos pequenos, promovendo um desenvolvimento intelectual, emocional e social mais rico e completo. Neste trabalho, exploraremos a importância dessa prática ancestral como um meio eficaz de cativar as mentes jovens e cultivar futuras gerações de pensadores criativos e críticos. Foi visto como foco apresentar alguns assuntos um pouco delicados para crianças menores: nazismo de Adolf Hitler, o preconceito racial, democracia representativa, machismo, entre outros. Foi feito ilustrações chamativas, capazes de representar o conteúdo para facilitar o entendimento das crianças. Durante a produção dos contos, foi utilizado iPads, Apple Pencil, o aplicativo Google Docs/Documentos e algumas plataformas de desenho, como o procreate e o ibispaint. O projeto “Contos Sociais” tem o objetivo de apresentar assuntos delicados e complexos que seria bom saber o básico quando se é

criança. Os contos foram lidos para estudantes de 8 anos que não tinham o conhecimento sobre os temas abordados, e agora, já sabem o básico sobre os assuntos tratados no conto. No final da leitura, os estudantes fizeram perguntas e deram feedbacks, fazendo com que fosse melhorado a história, fazendo-a mais atraente ao público. O conto pode criar diversos momentos interessantes para nossa vida e através de metáforas, proporcionar um entendimento melhor.

PALAVRAS-CHAVES: Contos. Crianças. Delicados.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 32

CULINÁRIA E SUAS CONEXÕES CULTURAIS: A FEIJOADA

AUTORAS: Katarina Matos, Julia Dias, Maria Clara Alves

ORIENTADOR: Rafael Pereira do Nascimento
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-MAILS: rafaelnascimento@anaterrezavirtual.com, katiatany2@gmail.com,

drikkadyas35@gmail.com, claritaalves24@gmail.com

Este artigo aborda a importância cultural e econômica da feijoada, um prato nacional brasileiro desenvolvido no século XIX, influenciado pelos indígenas, europeus e africanos no contexto da escravidão. A feijoada é representativa da culinária afro-brasileira, conhecida por seus sabores únicos, presente em diversas receitas em todo o país e carregando consigo narrativas culturais de diferentes comunidades brasileiras. Reconhecida como patrimônio sociocultural da culinária nacional, a feijoada transcende a experiência gastronômica, incorporando histórias, afetos e conexões. O objetivo deste estudo é explorar a relação entre a feijoada, a cultura brasileira e seu impacto econômico, especialmente no contexto baiano. Utilizando uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, examinamos os impactos econômicos e sociais gerados por esse prato na rotina da população. Ao longo de

vários meses, conduzimos pesquisas por meio de fichas de leitura e entrevistas para obtermos informações concisas e relevantes. Concluímos que a feijoada oferece uma viagem pela memória, permitindo às pessoas reviverem momentos do passado. Além disso, ressaltamos seu papel afetivo e sua capacidade de conexão na cultura e economia brasileiras. Este prato representa um símbolo de união entre diferentes comunidades e exerce uma influência significativa na economia local. Sua habilidade desperta memórias e experiências passadas o torna uma parte essencial da identidade culinária do país, fortalecendo os laços culturais e econômicos que o conectam à nação brasileira.

PALAVRAS-CHAVE: Feijoada. Culinária brasileira. Cultura alimentar. Impacto econômico. Conexões culturais.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 33

CULTURA DIGITAL E PROTAGONISMO JUVENIL - PROJETO DE EDUCAÇÃO MIDIÁTICA DO COLÉGIO ESTADUAL OLIVEIRA BRITTO

AUTORES/AS: Altair Renan Bonfim Lima Santos¹, Evelyn Pereira da Silva Jesus¹, Heloisa Beatriz Lima Santos¹, Jennifer Stephanye Santos de Jesus¹,

Suélia Beatriz de Jesus Ferreira Costa¹,
ORIENTADOR: Rafael de Jesus Souza²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Oliveira Britto,

²Universidade Federal da Bahia², Salvador, BA

E-MAILS: altairrenan18@gmail.com,

evelynnp31mp@gmail.com, helolyp@

gmail.com, jenniferjesuslopes09@gmail.com,

sueliabeatriz45@gmail.com, rafael.souza.

historia@gmail.com

A educação para as mídias, ou educação midiática, reúne as reflexões teóricas e práticas sobre as ações comunicativas em diversos âmbitos, sobre o impacto das ações comunicativas nas democracias, possibilidades de exercício da cidadania, entre outros debates. Já o protagonismo juvenil é um

conceito amplamente discutido que apesar das divergências costuma considerar a juventude como um conceito sociológico e também valoriza a participação social dos jovens. Nesse sentido, essa pesquisa consiste em uma investigação sobre as possibilidades de participação social e protagonismo juvenil no ambiente escolar e considera o novo paradigma da comunicação, marcado pela cultura digital, como objeto fundamental de sua análise. Como pergunta de investigação e questão disparadora para ações de nosso projeto temos o seguinte problema: De que forma a educação para as mídias pode contribuir para o exercício do protagonismo dos estudantes do Ensino Médio do Colégio Estadual Oliveira Britto? Inicialmente fizemos um estudo teórico de algumas temáticas correlatas à cultura digital: Cultura dos memes, Inteligência Artificial, como funciona a internet, entre outras. Após um estudo teórico houve momentos de socialização das pesquisas. Findada esta primeira etapa partimos para uma proposta de intervenção na escola. Com o objetivo de recriar o site do colégio, os estudantes propuseram temáticas para produção de matérias jornalísticas. Cada matéria contou com etapas de idealização, leitura bibliográfica, coleta de dados, análise documental, produção audiovisual a depender das necessidades geradas pelo problema formulado por cada equipe. O processo de construção das matérias contou com reuniões de orientação com o professor de História, com a colaboração de outros profissionais da escola, bibliotecária, gestores, merendeiras, professores, além da participação dos estudantes das outras turmas. Os colaboradores da pesquisa foram explicitados, em todas as etapas necessárias, dos objetivos da pesquisa e concordaram com a participação e uso da imagem. Avaliamos que o projeto de estudo e intervenção possibilitou troca de experiências entre a comunidade escolar, reflexão sobre os problemas e potencialidades da comunidade escolar e contribuiu para o engajamento dos estudantes na defesa da escola pública.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Digital, Protagonismo Juvenil, Educação Midiática.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 34

CULTURA GEEK: ENTRETENIMENTO OU ESTILO DE VIDA?

AUTOR: Hugo Francisco Figueiredo Alves Melo
 ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: hugo.melo@colegioimperio.com.br,
 icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.

silva@colegioimperio.com.br

O universo geek faz parte do cotidiano de inúmeras pessoas, das mais variadas idades, ideologias e interesses. Representada de diversas formas, mobiliza milhões de pessoas ao redor do mundo. Durante muito tempo o termo nerd foi utilizado de forma pejorativa, principalmente, na tentativa de estereotipar um grupo de pessoas que não se “encaixavam” em determinados padrões sociais e, geralmente, estavam mais interessadas pelos estudos, literatura e/ou mídias específicas. Por outro lado, outras publicações consideram os geeks como um subgrupo dos nerds, apresentando alguns interesses em comum, como por exemplo, o interesse por computadores e tecnologia. Com base nisso, este estudo teve como objetivo discutir se a relevância do universo geek na vida das pessoas vai além do entretenimento. A pesquisa foi realizada através de um levantamento bibliográfico, tendo como principal referência a Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek (volumes 1, 3 e 4) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Para organização dos dados, foram estabelecidas categorias (cinema, quadrinhos, games, etc.) que visam uma melhor compreensão acerca da possível influência da cultura geek no estilo de vida das pessoas. Os resultados desta pesquisa demonstram que por muitos anos o termo geek foi considerado como sinônimo de nerd, porém com uma conotação menos “ofensiva” do que aquela adotada nos anos 80 e 90, em que essas pessoas eram ridicularizadas em séries e filmes. Atualmente, pessoas com diferentes idades comprando, vestindo e adquirindo variados

produtos relacionados a marcas mundialmente conhecidas como Star Wars, Stranger Things, Game of Thrones, Harry Potter, O Senhor dos Anéis é algo cada vez mais frequente. No Brasil, nota-se nos últimos anos um acentuado crescimento no interesse pela cultura geek, sobretudo no que diz respeito a produções relacionadas a séries, cinemas, games e grandes eventos. O que justifica o número de eventos relacionados ao tema crescendo cada vez mais em nosso país, com destaque para a Comic Con Experience (CCXP) e Campus Party Brasil. Assim sendo, a influência da cultura geek vai muito além do entretenimento associado aos heróis, RPG e action figures (réplicas ou representações de personagens de quadrinhos, séries e filmes), pois está diretamente relacionado ao comportamento e estilo de vida desse público. Por fim, podemos considerar que a cultura geek ainda tem muito a oferecer, razão pela qual segue sendo um tema de grande relevância para futuros estudos nas mais diversas áreas acadêmicas.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura. Geek. Nerds.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 35

DA LAPINHA AO ILÊ: ANÁLISE HISTÓRICA E SOCIOECONÔMICA DO BAIRRO DA LIBERDADE

AUTOR: Antônio Regis Cerqueira Da Hora

ORIENTADORA: Mariana Conceição

INSTITUIÇÃO: Escola Sesi Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: antonioregisdahora@gmail.com,
 conceicaomariana30@gmail.com

A cidade é uma forma de desenvolvimento das relações sociais, o que sucessivamente cria uma identidade de um povo, onde são desenvolvidas diversas manifestações culturais. São encontrados exemplos desse tipo de manifestação no bairro da Liberdade,

em Salvador, que é uma localidade de forte influência afrodescendente, no qual desde o início de sua formação, tinha uma grande presença de quilombos, onde negros libertos e fugitivos residiam e que posteriormente, pós abolição da escravatura, formaram pequenos núcleos habitacionais. O local é palco de um exemplo de como a movimentação econômica podem trazer investimentos em infraestrutura, tendo como exemplo a inauguração do Plano Inclinado Liberdade-Calçada. A região desde sua formação faz oposição ao racismo brasileiro e tem como sua principal característica a resistência, a partir do momento em que sua comunidade enfrentou a segregação urbana, falta de infraestrutura e a marginalização de suas matrizes. Essa pesquisa foi realizada com base na coleta de dados bibliográficos, por meio de artigos científicos e pesquisas que abordam a informações sobre a cercania estudada; e tem como objetivo explicar a formação histórica e socioeconômica do bairro e relacionar suas características e fatores ocorridos ao longo da história local ao contexto histórico da cidade de Salvador. É importante externar que o fato de se tratar de um bairro com forte contribuição da matriz africana foi uma das principais causas da marginalização, na qual a mesma sofreu com o assédio do poder público por muito tempo. E essa pesquisa tem sua relevância instaurada quando busca mostrar como essa característica contribui para a formação identitária e demonstrar como agentes sociais do bairro, como bloco afro Ilê Aiyê, participam nesse processo de resistência e reafirmação.

PALAVRAS-CHAVE: Liberdade. Resistência. Matrizes africanas. Marginalização.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 36

DA TELA GRANDE À ANIMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NEGRA NO CINEMA

AUTORA: Raíssa de Souza Oliveira¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia,

Salvador, BA

E-MAILS: nattinhaflor@hotmail.com, uilliam@anaterzairtual.com

A partir dos anos de 2010 até o presente momento, já é possível citar diversos filmes com protagonismo e participação tanto no elenco como também na produção e direção com pessoas negras, mas não é por esse motivo que anulamos a presença da discriminação na área cinematográfico, e se comparado com tempos históricos mais antigos (1889 – 1998) é perceptível que a comunidade do cinema mantinha uma postura mais discriminatória e preconceituosa quanto ao trabalho de artistas, diretores e produtores negros. O objetivo desse artigo é destacar a importância da participação de pessoas negras dentro das produções e a observação a reverberação dentro das produções de animação, ou seja, diagnosticar se houve ampliação ou diminuição de personagens/protagonistas negros/os nas animações audiovisuais a partir do aumento de pessoas negras atuando nesta área. Como método de pesquisa para a formação desse artigo foi feito um levantamento de dados qualitativo e quantitativo a partir de artigos científicos e jornalísticos que apontavam os estudos sobre representatividade e audiovisual publicados pela ANCINE em 2016, quantitativa a partir dos números oficiais levantados pela pesquisa supracitada e qualitativa ao observar os possíveis impactos econômicos das bilheterias feitas por estas produções de filmes de animação centrado e produzidos por pessoas negras. Foi observado ainda a discrepância entre pessoas brancas e negras na produção audiovisual e como isso reforçou mais ainda o racismo no meio artístico, não apenas com aqueles que aparecem na tela,

no caso os atores e atrizes, incluindo também diretores, roteiristas, produtores, técnicos de cinema, equipe de filmagem e etc. Em suma, este artigo apresenta alguns pontos de avanço na luta contra a discriminação que foi essencial e necessária para a construção e desenvolvimento da sétima arte no campo da animação, trazendo um novo significado para ela em relação às pessoas negras e não brancas dentro das telas, assim como os desenhos animados no Brasil, que com levantamento de dados foi possível perceber que ao avanço do tempo, passaram a ter representatividade negra e até mesmo protagonismo, e tivemos como conclusão que ao passar dos tempos o cinema tem sido ressignificado por pessoas negras e não brancas, mas infelizmente o preconceito racial continua presente no meio cinematográfico, mas as animações podem apontar caminhos para auxiliar na construção de uma sociedade um pouco mais antirracista.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema negro. Animação. Representatividade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 37

DESAFIOS PARA GARANTIR UMA EDUCAÇÃO DE QUALIDADE VOLTADA À EXISTÊNCIA QUILOMBOLA NO BRASIL

AUTORA: Ana Júlia Pereira Alves de Souza
 ORIENTADORA: Michele Sodré das Neves
 INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa
 E-MAILS: 0000209517@escolasesiba.com.br, sodre.michele@hotmail.com

A Lei 10.639/2003 estabelece o ensino de História e Cultura Afro-brasileira como obrigatório nas grades curriculares do ensino básico. Entretanto, ainda existem desafios para que ela seja efetivada na prática, como a dificuldade para a implementação das diretrizes curriculares para a educação quilombola. Diante disso, o presente trabalho se debruçou na elaboração de um paradidático para estudo e valorização das comunidades quilombolas,

visto que a Bahia lidera entre os estados brasileiros com 736 comunidades certificadas pela Fundação Cultural Palmares, de acordo com a Coordenação Nacional de Articulação de Quilombos (CONAQ). Assim, é necessária a existência do paradidático acessível às redes de ensino que ressalte a importância dessas comunidades, além de fazer parte do currículo de ensino oficial. A construção do paradidático está em andamento e é feita de forma coletiva, contando com a participação do Coletivo de Estudantes Quilombolas da UFBA, de líderes quilombolas, da Fundação Palmares, da Secretaria de Promoção da Igualdade Racial (SEPROMI) e de pesquisadores e educadores que atuam nessa temática. Tais participações ocorreram por meio de entrevistas. Além das entrevistas, como suporte para construção do material, foi revisada a Lei 10.639/2003 e suas bases legais e o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB). O resultado preliminar é que o paradidático trará conhecimento socialmente referenciado, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem com discussões e metodologias que qualifiquem e tornem o estudo da História e Cultura Afro-brasileira uma realidade nas escolas da Bahia.

PALAVRAS-CHAVE: Lei 10.639/2003. Quilombolas. Educação. Paradidático.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 38

DIGESTEC: GERAÇÃO DE BIOGÁS A PARTIR DE DEJETOS DE PESCADOS

AUTORES/AS: Deborah Roberta Bomfim Sampaio, Gabriel Barreto Ferraz Fraga, Gabriel Batista Souza de Jesus, Kauã Eduardo Moreira da Silva de Souza.

ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Goes Vieira.
 INSTITUIÇÃO: Escola Sesi Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA.

E-MAILS: deborahsampaio2016@gmail.com, gabrielbff2006@gmail.com, gabybatista270820@gmail.com,

kauaeduardomss@gmail.com, carolina.costa@fiab.org.br, lorena.goes@fiab.org.br.

Na conjuntura hodierna, há um evidente acúmulo de resíduos sólidos (como os orgânicos) que foram acentuados pelas Revoluções Industriais e o desenvolvimento tecnológico, causando a degradação do ambiente urbano e natural, além de constituir meios para o desenvolvimento e proliferação de vetores patológicos (FILHO; SOBREIRA, 2007). Essa problemática afeta especialmente a população de baixa renda de países em desenvolvimento, visto a deficiência nos instrumentos de saneamento básico, escassez de áreas de deposição (FILHO; GURGEL; REINALDO, 2011). Paralelamente a isso, há um grande acúmulo de resíduos orgânicos no Porto das Sardinhas, localizado no bairro São João do Cabrito, em Salvador, Bahia. Esses sólidos são provenientes dos restos do tratamento de peixes, sendo descartados indevidamente no ambiente laboral e, conseqüentemente, ocasionam fortes odores de peixe (causados pelo gás trimetilamina) bem como a proliferação de vetores de doenças. Uma alternativa viável para a atenuação do acúmulo de matéria orgânica é a utilização de biodigestores. Esses dispositivos são projetados para decompor matéria orgânica, de forma a gerar como produto gases, por exemplo, o metano (CH₄), que é encontrado em maior concentração, bem como o gás carbônico (CO₂). O metano, como principal produto do biogás, é obtido a partir da fermentação anaeróbica de dejetos orgânicos, ao qual dispõe de um alto potencial de recurso energético. O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um biodigestor em tamanho de bancada, baseado na maquete digital 3D desenvolvida no software Tinkercad para geração de energia sustentável. Para fins metodológicos da pesquisa, serão utilizados os dejetos orgânicos acumulados no Porto das Sardinhas, que por sua vez advêm dos peixes Sardinella janeiro (sardinha) e Caranx latus (guaricema). No sistema 3d e físico, são empregados uma placa de Arduino UNO e sensores de Arduino como o MQ 135, MQ 4 e MQ 2, por serem financeiramente acessíveis e eficientes, de modo a identificar e monitorar os gases gerados para posteriormente, tratá-los e separá-los, a fim de obter biometano. Como resultado esperado, a fermentação dos dejetos de peixe em quantidades necessárias para a criação de biogás é chave para o

desenvolvimento do projeto. Diante do exposto, conclui-se que com o uso do biodigestor é possível reutilizar a matéria orgânica acumulada no Porto das Sardinhas, de modo a atenuar os impactos no ambiente laboral, bem como a obtenção de uma fonte energética alternativa, através da geração do Biogás.

PALAVRAS-CHAVE: Biogás. Biodigestor. Reutilização de Resíduos. Arduino.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 39

DIGNIDADE MENSTRUAL NO BRASIL

AUTOR: Rafael Martins

ORIENTADORA: Eniara Figuerêdo

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro,
Salvador, BA.

E-MAILS: rafaelmartins@anglobra.com.br,
eniara@anglobra.com.br

A pobreza menstrual vem atingindo, em grande parte, meninas com menos de 19 anos. Dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), de 2013, revelaram que um percentual significativo de meninas entre 10 e 19 anos deixou de fazer alguma atividade, como estudar, realizar afazeres domésticos, trabalhar ou, até mesmo, brincar por problemas menstruais. Considerando esse cenário, este trabalho tem como objetivo quebrar os padrões, falar sobre o assunto e normalizá-lo. Para refletir sobre essa realidade, foi produzida uma apresentação oral no qual é apresentada a temática de nosso trabalho. Para chegar a esse resultado, foi realizada uma entrevista com a professora responsável pelo projeto social de uma escola particular de Salvador, análises de dados do IBGE, pesquisas bibliográficas e apreciação de filmes. Após a leitura e a reflexão do material reunido, chegou-se à conclusão que uma pessoa gasta uma média de R\$12 ao mês com absorventes descartáveis, considerando o valor de R\$0,60 por unidade, o que leva a um custo anual de R\$144 e quase R\$6 mil durante toda a idade fértil da mulher que vai de 14 aos

45 anos. Sabe-se que hoje, no Brasil, ao menos 13% da população vive com menos de R\$246 por mês, o que configura uma situação de pobreza extrema. Dentre as principais causas da pobreza menstrual estão a ausência de itens básicos, como absorventes; a falta de acesso à infraestrutura e serviços de saneamento básico; e também a falta de informações e conhecimento a respeito do tema. As principais consequências desse problema são a evasão escolar e o comprometimento da saúde mental e física daquelas que se encontram nessa situação. Em relação às medidas de combate à pobreza menstrual mais citadas, pode-se enumerar: investir em políticas públicas que facilitem o acesso a insumos adequados para o manejo menstrual e em divulgação de conhecimentos sobre o funcionamento do corpo; investir em infraestrutura de água e saneamento e em espaços que garantam privacidade, segurança e higiene às meninas e mulheres. Concluímos que o tema é crítico não só para o Brasil, mas para quase todo o mundo. Dessa forma, por meio da produção audiovisual, espera-se contribuir para a quebra do tabu que envolve a menstruação e a consequente normalização desse assunto, a fim provocar a reflexão sobre a necessidade de reduzir o índice de pobreza menstrual em nosso país.

PALAVRAS-CHAVE: Menstruação. Pobreza. Pobreza menstrual. Brasil.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 40

DOS BLOCOS AFRO AOS PALCOS DO MUNDO: AS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO NA MODA

AUTORAS: Ana Julia Caetano Borges, Esther de Jesus Almeida,
Lara Marcella Santos Rocha¹

ORIENTADORA: Luisa Cristina Santos Pereira²
INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos,

²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

E-MAILS: caetanodiva@gmail.com, vaniajs2@hotmail.com,
laramarcella2000@gmail.com, luibass10@gmail.com

O projeto teve como base a história do axé music, focalizando na sua expansão da Bahia para o cenário mundial. O processo consistiu em analisar a trajetória dessa música desde os blocos afro até os palcos globais, considerando sua relevância no mercado fonográfico. Adicionalmente, foram explorados dois tipos de desfiles: comercial e conceitual, para entender como as histórias são contadas por meio da moda. O principal propósito desta pesquisa foi a criação de uma coleção cápsula inovadora que se destacasse pela singularidade. Inspirados pela história do axé music e pelo desejo de criar algo distinto, foi proposto um vestido decorado. No método de pesquisa que adotamos, objetivamos aprofundar e destacar uma análise sobre a cultura afro-baiana, que oferece múltiplas vias de conhecimento. Nossas principais referências foram as exposições de moda e os artigos analisados na fase inicial, os quais foram fundamentais para a concepção e inspiração do nosso produto. Baseado no levantamento da pesquisa apresentado, pode-se perceber a influência marcante das culturas afro em diversos aspectos de nossas vidas, incluindo música e moda. Atualmente, temos diversos ritmos, bandas e blocos de axé renomados, como Olodum, Banda Didá e Ilê Aiyê. Assim, nosso protótipo final cumpriu as expectativas estabelecidas, produzindo resultados satisfatórios em nossa pesquisa e nas análises conclusivas do conteúdo abordado com fotografias. A ideia foi cruzar elementos tradicionais de linhas do tempo, que usualmente contêm imagens, com o conceito de moda. A fusão entre moda e história resultou na concepção de um vestido com fotos, unindo narrativas históricas com expressão artística. Esse design não apenas celebra a trajetória do axé music, mas também exemplifica como é possível inovar na moda, integrando-a com outros campos de estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Moda. Blocos afro. Axé music.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 41

ECONOMIA INFORMAL EM SALVADOR: UMA ANÁLISE DOS PERFIS E CONDIÇÕES DE TRABALHO DOS VENDEDORES AMBULANTES DA AVENIDA CAMINHO DE AREIA

AUTOR: Christian Limoeiro Petilo

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro,
Salvador, BA.

E-MAILS: christianpetilo.cbe@gmail.com;
icaroandrades@gmail.com

A Organização Internacional do Trabalho (OIT) define a economia informal como todas as atividades e unidades econômicas que, na lei ou na prática, não estejam cobertas ou estejam insuficientemente cobertas por disposições formais. Se o trabalhador não pagar os impostos devidos não tem direitos como os trabalhadores formais. A economia informal representa uma parte significativa da atividade econômica em muitas cidades, pois contribui consideravelmente para a movimentação dos recursos financeiros. Manicures, professores, advogados e vendedores ambulantes são alguns dos exemplos dos trabalhadores informais. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), há cerca de 3,16 milhões de trabalhadores informais no estado da Bahia. Apoiado nisso, foi realizado um estudo de caráter quali-quantitativo, que teve como objetivo geral identificar os perfis dos vendedores ambulantes da Avenida Caminho de Areia, bem como analisar as suas condições de trabalho. A Av. Caminho de Areia fica localizada no bairro Caminho de Areia - Salvador, Bahia. Esta avenida é caracterizada pela quantidade de comércios, sejam eles, farmácias, restaurantes, mercados, diversas lojas e uma grande variedade de vendedores ambulantes. De acordo com o objetivo proposto, foi utilizado o questionário como instrumento para coleta de dados e participaram da pesquisa dez trabalhadores. Todos os princípios éticos foram seguidos. Os dados foram tabulados no Microsoft Excel para melhor análise. Dos entrevistados, 60% eram mulheres. 50% se autodeclararam pretos e a média da faixa etária ficou entre 45 e 50 anos. 60% dos trabalhadores foram para o mercado

informal após perderem seus empregos. 70% dos entrevistados têm renda exclusiva do comércio informal, que varia entre R\$301 e R\$500 mensal. Apenas 30% recebem algum auxílio dos programas do governo. 90% dos voluntários não obtêm suporte de associação de moradores e/ou associação de vendedores ambulantes. Dos 90% dos trabalhadores que já trabalharam de carteira assinada, apenas 20% tem interesse em retornar para o mercado formal. Os trabalhadores apontam que o transporte das mercadorias, assim como o local para guardá-las e falta de cobertura nos locais de vendas, o que os expõe a tempos com sol intenso ou chuvas, são as principais dificuldades enfrentadas. Posto isto, é possível compreender com esta pesquisa, que os trabalhadores informais são invisibilizados e silenciados mesmo diante de tamanha importância para economia local. Portanto, urge a necessidade de melhores condições de trabalho, implementação de políticas públicas e formalizar esses trabalhadores com taxas sociais para que tenham seus direitos preservados.

PALAVRAS-CHAVE: Ambulantes; Caminho de Areia; Condições de trabalho; Economia informal; Trabalho informal.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 42

ECOPHONE – CELULAR ECOLÓGICO

AUTORES/AS: Bruno Rodrigues Muniz Lima, Clara Muniz Ferreira Santos, João Pedro Lopes Leal, Maria Liz Pimenta Rosa, Sofia de Matos Ribeiro.

ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa.
INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA
E-MAILS: brunomunizlima05@gmail.com,
clarasilveira2010@gmail.com, jota.lopes.2010@gmail.com, rosa.marializ11@gmail.com, smribeiro3@acbeu.org.br, carlacostabiologa@gmail.com

No Brasil, o uso de energia limpa ganha, cada

vez mais, visibilidade. Além de ajudar o meio ambiente, o sistema de energia solar fotovoltaica pode reduzir o valor da conta de luz em até 15%. De acordo com o site Ecycle, um celular tipo smartphone gasta em média 2,3 kWh por ano. Considerando que em 2021 haviam 242 milhões de celulares inteligentes em uso no Brasil, o consumo anual de energia desses celulares seria de aproximadamente 556.6 GWh (gigawatts-hora) por ano. Só para se ter uma ideia, se levarmos em consideração o consumo da cidade de São Paulo, no ano de 2020, que foi de 47.5 TWh (terawatts-hora) de energia elétrica, constata-se que o consumo anual de energia dos celulares inteligentes no Brasil seria suficiente para alimentar a cidade de São Paulo, por aproximadamente 11.7 dias. Com base nessas informações, propomos a criação de um celular que será recarregado por energia limpa, que não causa danos ao meio ambiente e, que auxiliará na redução do consumo de energia elétrica. Além disso, o aparelho ajudará a reduzir a quantidade de poluentes emitidos por energia não sustentável. O celular será composto por uma placa fotovoltaica que absorverá a radiação solar. Quando a luz solar passar pela placa acontecerá uma reação química, convertendo a radiação solar em energia térmica. Isso fará com que os elétrons fluam, se movendo do polo negativo para o polo positivo, realizando o carregamento do celular. Na ausência de radiação, a reação química acaba e o carregamento do aparelho será interrompido. A partir desse momento, ele funcionará apenas com a carga já absorvida pela bateria. Com este projeto esperamos um mundo que tenha uma energia limpa mais acessível e funcional.

PALAVRAS CHAVE: Celular. Energia Solar. Bateria. Sustentabilidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 43

EDUCAÇÃO E SAÚDE: O PSE COMO ESTRATÉGIA DE INFORMAÇÃO, PREVENÇÃO E BEM-ESTAR

AUTORAS: Ellen Marter Nascimento, Raíssa Sales Santos, Stephanie Roberta Silva de Souza

ORIENTADORA: Michele Sodré das Neves

INSTITUIÇÃO: Escola Sesi Djalma Pessoa, Salvador, BA

E-MAILS: ellen_marter@hotmail.com, cissa19sales@gmail.com,

stephanieroberta108@gmail.com, michele.sodre@fieb.org.br

O Programa Saúde na Escola (PSE), implementado em 2007 pelo Governo Federal através do Decreto nº. 6286, foi uma iniciativa conjunta dos setores de Saúde e Educação. O objetivo do programa é “[...] contribuir para a formação integral dos estudantes por meio de ações de promoção, prevenção e atenção à saúde, com vistas ao enfrentamento das vulnerabilidades que comprometem o pleno desenvolvimento de crianças e jovens da rede pública de ensino” (PSE. Ministério da Educação, 2007). Apesar do potencial, a adesão ao PSE ocorre mediante pacto formalizado entre as Secretarias Municipais de Saúde e Educação com os Ministérios da Saúde e da Educação. Nesse processo, o município assume a responsabilidade de indicar as escolas e as creches conveniadas que participarão do Programa. Diante do número de estudantes que poderiam ter acesso ao PSE, mas que ficam excluídos em virtude da não adesão do município, o presente estudo propõe-se a contribuir para a criação de um Observatório do PSE nas escolas de Educação Básica da rede pública, não ficando condicionado ao pacto entre secretarias municipais e os ministérios. Para fundamentar a construção do Observatório, revisamos o PSE e suas bases normativas. A análise reforçou a importância fundamental da escola no processo de formação dos estudantes e no acesso às políticas públicas. Além disso, ressaltamos que o Programa pode mitigar a sobrecarga do Sistema Único de Saúde (SUS), uma vez que a ênfase preventiva do PSE pode contribuir

positivamente nesse sentido. Acreditamos ainda que o Programa pode ser incluído nas políticas de reparação e de combate ao racismo, visto o histórico e consequências do racismo científico para a população negra, que por muito tempo sofreu com o acesso restrito à assistência médica ou foi submetida a experimentos médicos sem seu consentimento. No sentido de avaliar o interesse dos estudantes em relação ao Programa, um formulário, previamente aprovado pelo comitê de Ética da Iniciação Científica Jr. da escola onde estudamos, foi aplicado para 19 estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). O número de participantes foi limitado porque a maioria deles não tinha acesso à internet para responder ao formulário.

PALAVRAS-CHAVE: Programa Saúde na Escola. Informação. Prevenção. Bem-estar. Combate ao racismo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 44

EDUCAÇÃO SEXUAL DE ONTEM E DE HOJE: REPRESENTAÇÃO SOCIAL DE SUJEITOS JUVENIS

AUTORES/AS: Ana Júlia Silveira Damascena
Lima Silva, Luana dos Santos Lima,
Ronald Cândido Sales dos Santos.

ORIENTADORES: Leandro dos Passos Xavier,
Marcelo Barroso Barreto

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa,
Salvador, BA

E-MAILS: ana.julia.ssa.2006@gmail.com,
luanalima.2006@hotmail.com, ronald.candido@
hotmail.com, leandro.px@fieb.org.br, marcelo.
barroso@fieb.org.br

As famílias brasileiras, quase sempre, delegaram a escola a responsabilidade de educar sexualmente os sujeitos infanto-juvenis brasileiro, o que fomentou o surgimento da educação sexual formal escolar, em meados do século XX. No princípio, a educação sexual visou apenas contribuir com o controle de infecções sexuais em prol da saúde coletiva, tendo como principal meio de divulgação científica as enciclopé-

dias e dicionários. E como a ciência está diretamente vinculada a cultura e práxis temporal local, conceitos deletérios que se contrapõem aos direitos de gênero, igualdade sexual, relacionamento e afetividades humanas foram amplamente difundidos socialmente. Na contemporaneidade, a educação sexual, adequada aos problemas sociais atuais é antagonista aos conceitos concebidos na década de setenta e tira a educação sexual das “mãos” das ciências médicas e biológicas e a torna multidisciplinar e necessária para combater teorias pré-concebidos e danosos socialmente. Mas, diante dessa virada de definições, surgimento de leis e retomada de práxis relacionais diversas, a pesquisa questiona, como realmente os jovens que estão em idade escolar pensam conceitos vinculados a: relacionamento, família, direitos de gênero e afetividade? A metodologia utilizada foi a de estudo de caso, com pesquisa de abordagem quantitativa, de cunho etnográfico, desenvolvida em situação institucional e contextualizada. A pesquisa foi desenvolvida com 180 estudantes da terceira série do ensino médio, os quais tiveram o termo de assentimento e consentimento assinados pelos responsáveis e pelos mesmos. A coleta se deu por meio de formulário eletrônico – tendo como base a Resolução Federal nº 510/2016 e a Orientação sobre ética em pesquisa em ambientes virtuais da FIOCRUZ/2020 –. Assim, foi possível construir um espectro analítico tendo como polos opostos a década de setenta e a contemporaneidade e categorizar os estudantes, após a tabulação de dados. Deste modo, foi possível observar que os estudantes de ensino médio flutuam entre as educações sexuais antagonistas e a concepção de tanta diversidade conceitual faz com que os conceitos contemporâneos, apesar de bem entendidos, ainda se misturam aos conceitos antigos. E talvez ter a educação sexual apenas como tema transversal no currículo básico comum brasileiro e fora do novo ensino médio, seja um fator preponderante.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Sexual. Conceito científico. Preconceito.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 45

ENTRE TRANÇAS E TURBANTES: NEGRA JHÔ E A VALORIZAÇÃO DA HERANÇA AFRICANA EM SALVADOR

AUTOR: Antônio Pedro carvalho Assis de Jesus¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

E-MAILS: antoniopedrocaj@gmail.com, uilliam@anaterazairtual.com

Esta pesquisa busca observar a importância e a possível influência de Negra Jhô, criadora do Instituto Kimundo que busca manter práticas da cultura africana viva auxiliando na construção da autoestima de pessoas negras através da estética. Aos 62 anos, Negra Jhô prefere continuar a trabalhar nesta organização que criou, em um compromisso contínuo na preservação e valorização da identidade e autoestima de crianças e adolescentes negras de Salvador através da estética, mas não só. Durante a pesquisa utilizando o método de revisão bibliográfica a partir de artigos científicos e jornalísticos, observamos como o Instituto capitaneado por ela busca propagar preservar os valores étnicos, desenvolvendo atividades que valorizam a autoestima da mulher negra, por sua marca de assinatura, o turbante. Durante a pesquisa foi observado a trajetória e importância histórica do turbante, que além de mudar a sua vida através dos projetos que a tornaram referência quando se trata deste assunto, pode ser percebido também que o instituto não se limita a dimensão estética, mas promove também oficinas para crianças e adolescentes buscando através da educação auxiliar as crianças a adolescentes a se identificarem na herança cultural africana. Foi observado que Negra Jhô também promove exposições e ações junto com outras organizações sociais. Nesta pesquisa descrevemos que ela fez/faz, e a importância dos seus ensinamentos sobre a valorização da cor, do cabelo e da beleza negra, através do uso de cabelos (tranças) e turbantes. Observamos também, a participação em diversos movimentos culturais, onde suas atuações em defesa da cultura afro-brasileira

e as tradições ancestrais de matriz africana, valeram a negra Jhô recebeu o título honoris causa da Ordem dos Capelães do Brasil por propagar a identidade negra da Bahia para o país e o mundo através de suas intervenções. A partir dessa pesquisa concluímos que a trajetória da Negra Jhô tem auxiliado a comunidade negra a reafirmar e promover estética e culturalmente a identidade afro-brasileira.

PALAVRAS-CHAVE: Negra Jhô. Turbante. Estética Negra.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 46

FALA GAROTA

AUTORAS: Marcela Batista de Oliveira, Elisa Calvão Dumas

ORIENTADOR: Thiago Vaz

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA.

E-MAILS: marcela.oliveira@conceptstudent.com.br,

elisa.dumas@conceptstudent.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

Esta pesquisa apresenta uma plataforma online chamada "Fala Garota", que busca promover o empoderamento feminino e conscientização sobre as diversas formas de violência sofridas por mulheres. Em uma sociedade que necessita de mudanças estruturais em relação às questões de gênero, é essencial existirem espaços que fortaleçam a autoestima e autoconfiança das mulheres, encorajando-as a reconhecer e defender seus direitos de forma assertiva. O objetivo desta pesquisa foi criar um ambiente virtual seguro e acolhedor onde as garotas possam encontrar apoio, orientação e suporte emocional, além de oferecer recursos de estudo com referências de personalidades históricas, sugestões de livros e filmes sobre o tema para ampliarem seu conhecimento sobre seus direitos. Utilizando a metodologia do design thinking, o projeto desenvolveu as etapas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste para a criação da plataforma. Os resultados iniciais já incluem um protótipo do site "Fala Garota", que foi apresentado à comunidade

escolar para avaliação e validação. O projeto continua em desenvolvimento e busca se tornar uma referência fundamental no combate à violência de gênero e no apoio às garotas que decidem romper o silêncio e lutar por seus direitos. Ao desenvolver pesquisas como essa, estamos contribuindo para a construção de uma sociedade que não apenas ajuda as mulheres a se protegerem contra abusos e violências, mas também para a efetivação de um mundo mais justo, equitativo e seguro para todos. É esperado que meninas que visitem nosso site se sintam mais seguras para denunciar qualquer abuso que sofreram.

PALAVRAS-CHAVE: Empoderamento feminino. Violência de gênero. Fala garota.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 47

BIOFERTILIZANTE DE CARVÃO ATIVADO A BASE DA BORRA DE CAFÉ

AUTORAS: Anna Carolina Pereira da Silva,
Isabelle Araújo do Nascimento,
Viviana Oliveira Lisboa de Assis

ORIENTADORAS: Lorena Brito Góes Vieira,
Carolina Costa Freitas Alcântara

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel
Calmon, Salvador, BA.

E-MAILS: annac7880@gmail.com,
vicklisboa369@gmail.com, isabelle.araujon@gmail.com,
lorena.goes@fieb.org.br, carolina.costa@fieb.org.br

A borra é um subproduto resultante do processamento do café solúvel, correspondendo, em média, a 48% da quantidade de café verde utilizada no processo de produção. A geração em grande escala desse resíduo tem acarretado problemas ambientais para as indústrias. Embora haja uma quantidade significativa de estudos voltados para encontrar uma solução adequada para o destino desse resíduo, poucas medidas práticas foram adotadas até o momento. A partir dessa problemática, esse projeto visa utilizar a borra do café para a produção de um biofertilizante de carvão ativado, visto que tal material apresenta uma alta capacidade de retenção de água, além de, restaurar aos macros e micronu-

trientes, trazendo uma melhora na estrutura do solo. Deste modo, o método experimental utilizará a transformação da borra de café para carvão ativado, mediante o processo de ativação física, em que na primeira etapa será realizado a carbonização ou pirólise do produto através da utilização de uma temperatura mínima que varia entre (500°C – 600°C) para o controle de outras espécies atômicas atreladas ao carbono, a fim de produzir uma massa de carbono fixado com uma estrutura porosa muito rudimentar. Para realizar a ativação desse produto, será utilizado um forno de calcinação contendo vapor d'água, dióxido de carbono, atmosfera inerte ou uma mistura com ambos em uma temperatura entre 800°C a 1000°C. É importante destacar que antes da carbonização o produto irá passar por um processo de picagem e peneiragem. Após esse processo de transformação será empregado a casca da banana e do ovo, ambos triturados, e adicionados ao carvão ativado da borra de café, para reposição dos elementos de macro e micronutrientes do solo e das plantas. Para verificação da eficácia do biofertilizante, será analisada a cultura da alface crespa (*Lactuca Sativa* var. *Crispa*) a partir de testes físico-químicos. Por fim, espera-se que o biofertilizante de carvão ativado possa contribuir para melhorar a estrutura do solo e agir ativamente na produtividade agrícola.

PALAVRAS-CHAVE: Borra de café. Carvão ativado. Fertilizante.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 48

FESTEJANDO O RECÔNCAVO: CONHECER PARA CELEBRAR

AUTORES/AS: Deud Barros França Tannus,
Guilherme da Hora Azevedo dos Santos, Pâmila
Guiomar Figueiredo de Assis

ORIENTADOR: Aislân Damascena Souza da Silva
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Unidade São

Marcos, Salvador, BA

E-MAILS: deud.b14720@aluno.anaterzavirtual.com,
dahoraguilherme119@gmail.

com, pamguiomar4@gmail.com, aisllan@anaterrezavirtual.com

Os municípios do território de identidade Recôncavo se apresentam com as mais variadas e tradicionais festas populares que agitam a população e fazem parte de seus respectivos patrimônios culturais. A partir de leituras desenvolvidas, constatou-se que esse território de identidade tem sido retratado como lugar de uma significativa vida cultural, sendo inúmeras as manifestações culturais e festas populares que ocorrem nos municípios inseridos nesse contexto regional da Bahia. Portanto, o objetivo deste estudo pauta-se em mapear as principais festas populares do Recôncavo, bem como entender a relação desses eventos com a dinâmica e transformação do espaço geográfico. O trabalho foi desenvolvido a partir do levantamento e estudo de fontes que discutem a regionalização atual da Bahia em Territórios de Identidade, bem como a relação do Recôncavo com as festas populares e com a cultura, além de pesquisa in loco por meio de uma aula de campo nas cidades históricas de Santo Amaro, Cachoeira e São Félix. Por fim, realização de entrevista focalizada com uma jornalista, da cidade de Cachoeira, especialista em festas populares. Os resultados deste estudo foram sistematizados por meio de uma expografia intitulada “Festejando o Recôncavo: conhecer para celebrar”. Nessa atividade, foram expostas 10 fotografias de festas populares do Recôncavo, sendo 6 autorais e 4 cedidas pela colaboradora entrevistada – sob assinatura de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para o uso das fotografias e da entrevista na expografia. Cada fotografia exposta foi acompanhada de uma breve descrição e de QRCode contendo, em áudio, uma breve síntese histórica de cada festa. Os resultados deste trabalho, que culminou com a realização da referida exposição, mostram que o Recôncavo é, de fato, um território que ostenta grandiosa diversidade de manifestações culturais, festas populares e saberes-fazer dos diferentes sujeitos sociais. Além de que as festas populares contribuem com a dinamização das 1 Esse trabalho é fruto das discussões promovidas no Grupo de Pesquisa “Nas trilhas culturais das Geografias do Recôncavo” - que reúne alunos/pesquisadores do 7º e 8º ano. Nesse grupo, os estudantes desenvolvem estudos voltados sobre a dinâmica geográfica e diversidade cultural do Recôncavo, enquanto

Território de Identidade da Bahia. economias locais, bem como atraem turistas e curiosos para vivenciá-las nos mais diversos municípios que fazem parte dessa região da Bahia. Tudo isso pode e deve ser abordado numa sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Recôncavo. Festas populares. Cultura. Aula de campo. Expografia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 49

FOCUS: A PRÁTICA DA ESCRITA TERAPÊUTICA INSERIDA NA ROTINA ESCOLAR COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

AUTORAS: Anna Beatriz dos Santos Barreto, Luciana Correia dos Santos Almeida, Hanna Conceição de Jesus da Silva
 ORIENTADORAS: Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara
 INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA
 E-MAILS: annabeatrizdossantosbarreto@gmail.com, lucisesie@gmail.com, lorena.goes@fieb.org.br, carolina.costa@fieb.org.br

É imprescindível o entendimento sobre como o atual contexto pós-pandemia demanda do educando um bom rendimento estudantil. Neste viés, o mundo digital contemporâneo surge como facilitador da aquisição desse objetivo. Sites, videoaulas, lista de exercícios online e aplicativos com finalidade acadêmicos são algumas das muitas ferramentas utilizadas pelo estudante para alcançar esse maior desempenho educacional. Com a pandemia do Covid-19, houve um aumento na utilização de ferramentas educacionais digitais para o desenvolvimento de competências e habilidades do estudante. Todavia, ao passo que existe um grande quantitativo de diversas formas de estudo, nem todas abrangem os diferentes estilos de aprendizagem que cada estudante possui, e nem sempre eles podem seguir à risca o que aquela determinada maneira de estudo

exige, por muitas das vezes não sabem organizar as suas ideias. A prática da escrita como terapia pode se tornar um momento prazeroso para o estudante, como também uma importante ferramenta no processo de aprendizagem. Neste contexto, o conceito de Literacia Digital se apresenta na construção de competências e habilidades que o estudante pode alcançar de maneira satisfatória, por meio de atividades organizadas e programadas em um espaço virtual, incluindo habilidades de leitura, interpretação e escrita para obtenção de novos conhecimentos. Através desta reflexão, justifica-se o objetivo deste projeto: desenvolver um aplicativo no formato de uma agenda digital que auxilie no desenvolvimento de competências e habilidades socioemocionais, por meio do exercício da escrita terapêutica, acrescido a uma rotina de estudos, no uso de funções direcionadas para criação de resumos e mapas mentais digitais. A pesquisa possui uma natureza qualitativa e para análise dos dados foi aplicado um questionário para duas turmas da 1ª série do Novo Ensino Médio da cidade de Salvador-Bahia. A partir desses resultados foram obtidas informações que contribuíram para o processo de construção da interface do aplicativo. Nessa perspectiva, pretende-se desenvolver o aplicativo utilizando a programação Java, com o intuito de permitir ao seu usuário um ambiente que seja acolhedor, dinâmico e intuitivo de modo eficaz.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativo. Literacia Digital. Escrita Terapêutica.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 50

GRAFENO, MATERIAL FUTURAMENTE USADO EM CONDICIONADORES DE AR, PODE MUDAR NOSSAS VIDAS?

AUTORES/AS: Ana Rosa Savoy de Andrade, Larissa Silva Veneza, Luana Soliani Gonçalves, Luiza Marques de Meireles Medeiros, Mateus Brandão Daneu Fernandes
Orientador: Roque Araújo
INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro,

Salvador, BA.
E-MAILS: anaandrade@anglobra.com.br,
larissaveneza@anglobra.com.br,
luanasoliani@anglobra.com.br, luizamedeiros@anglobra.com.br,
mateusfernandes@anglobra.com.br, roque@anglobra.com.br

Salvador é uma cidade com temperaturas elevadas, causando, por vezes, desconforto aos cidadãos em suas casas. Certamente, para amenizar esse problema, muitas pessoas utilizam o condicionador de ar, aparelho que resfria o ambiente à base de energia. Porém, o eletrônico traz malefícios para o meio ambiente e também para a existência humana. O condicionador de ar traz prejuízos a partir da emissão dos gases hidrofluorcarbonos (HFC), que podem ser milhares de vezes mais fortes que o dióxido de carbono (CO₂), apontados como responsáveis pelo aquecimento global e o efeito estufa. Desse modo, como o condicionador de ar é algo utilizado com frequência, foi elaborada uma forma de reduzir esses danos trocando tubos de cobre, encontrados dentro do condicionador de ar, por tubos de grafeno. Essa troca favorece a vaporização do refrigerante, a redução do consumo energético e a minimização da liberação de poluentes. Após pesquisas bibliográficas e entrevistas com Cecília Silva, professora na Universidade Presbiteriana Mackenzie e pesquisadora no Instituto Mackenzie, foi observado que o grafeno pode funcionar dentro do condicionador de ar. O material é uma das formas cristalinas do carbono, sendo o cristal mais fino conhecido, além de ser um grande condutor de eletricidade. Todavia, a substância não se decompõe facilmente em lagos e rios e possui um alto custo. Portanto, espera-se, com este trabalho, e a longo prazo, reduzir o custo do condicionador de ar e deixá-lo mais ecologicamente adequado para o meio ambiente.

PALAVRAS-CHAVE: Grafeno, Condicionador de ar. Meio ambiente. Temperatura.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 51

GUIANDO A CALMA: ESTRATÉGIAS EFICAZES PARA O CONTROLE DE CRISES EM CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NO COLÉGIO DOM BOSCO

AUTORES/AS: Dimitri Sá Franco, Gabriela

Ribeiro de Souza, Maria Fernanda

Oliveira Ferreira, Mariana Rosario dos Santos,

Thainara da Silva Capistano

ORIENTADOR: Erick Nunes Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Dom Bosco, Salvador, BA

E-MAILS: dimitrisafranco@yahoo.com, gabriela.

rsouza27@gmail.com,

mariafernandaof04@gmail.com,

marianarosario179@gmail.com,

thainaracapistano0508@gmail.com,

ericknunesantos@hotmail.com

A escola se configura como um ambiente de socialização e diversidade. Ao examinar a rotina diária nesse espaço, é possível identificar a presença de momentos desafiadores. No colégio em que realizamos nossos estudos, nos deparamos, em alguns momentos, com situações de crise envolvendo crianças autistas. Esse cenário serviu como estímulo à investigação de estratégias que visam a redução desses episódios, com o propósito de minimizar os níveis de

estresse, tristeza e angústia experimentados por essas crianças. Ademais, almejou-se contribuir para a promoção de um ambiente escolar ainda mais agradável e acolhedor, facilitando, assim, seu pleno desenvolvimento. Sendo assim, a presente comunicação oral tem como propósito abordar estratégias voltadas à mitigação e controle de episódios de Meltdowns (colapsos emocionais) em crianças e jovens diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), na instituição Colégio Dom Bosco, situada em Camaçari, Bahia. Para a concretização deste projeto, foram examinados e analisados diversos artigos científicos de reconhecida credibilidade, juntamente com dados estatísticos oriundos de fontes oficiais. Os resultados deste estudo indicam que a

utilização indireta dos neurônios-espelho, uma classe de neurônios que desempenham um papel crucial na emulação de ações e na interação social, em conjunção com dispositivos e efeitos sonoros, promove tanto a compreensão quanto a comunicação desses indivíduos, além de atuar na atenuação dos Meltdowns. A abordagem indireta dos neurônios-espelho é efetuada por meio da exposição a imagens e sons, os quais estimulam a atividade desses neurônios, intensificando, por conseguinte, a atividade cerebral correspondente às ações retratadas, amplificando assim a capacidade de aprendizado e comunicação dos sujeitos. Adicionalmente, a incorporação de um aplicativo ou dispositivo de reprodução sonora contribui para a contenção e gerenciamento dos episódios de Meltdowns. Observou-se a partir de análises e investigações anteriores que o uso de efeitos sonoros, músicas e vozes com entonação afetuosa desempenham um papel significativo na redução dessas crises. Ressalta-se que todos os indivíduos envolvidos nessa pesquisa deram seu consentimento ao assinar os documentos TALE e TCLE. Como resultados obtidos, a aplicação da estratégia de reproduzir sons agradáveis e mensagens de áudio de seus entes queridos durante as crises, demonstrou facilitar a integração social de indivíduos autistas no ambiente escolar do Colégio, demonstrando um aumento de percepção de sentimentos dessas crianças. Essas estratégias, aliadas a recursos didáticos especializados, se configuram como uma contribuição valiosa para a promoção do bem-estar e aprendizado de crianças e jovens com TEA, fomentando um ambiente inclusivo e favorável ao desenvolvimento.

PALAVRAS-CHAVE: TEA. Neurônios-espelhos. Controle de Meltdown. Colégio Dom Bosco.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.





VJC 52

INCLUSÃO DE PESSOAS SURDAS E DEFICIENTES AUDITIVAS NO ENSINO DAS ESCOLAS EM SALVADOR

AUTORAS: Alice Souza, Ana Luiza Wogeley, Luana Cavalcante, Maria Fernanda Bengnami, Nicole Brandão

ORIENTADORES: Uelen Moura, Alberto Andrade
INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA

E-MAILS: souzaaliice21@gmail.com
analuiawogeley123@gmail.com lua.cavalcante.119@gmail.com mbengami@gmail.com nicole.s.brandao@hotmail.com, coordem@cns Luz.com.br

A linguagem desempenha um papel fundamental na formação social do indivíduo. Para as pessoas surdas, a dificuldade em adquirir a língua oral, pode levar a déficit cognitivo e consequências emocionais, sociais e acadêmicas. Dados preocupantes mostram que muitas dessas pessoas com incapacidade auditiva enfrentam desafios no acesso à educação e ao mercado de trabalho no Brasil, com o resultado de 93% dos surdos brasileiros não possuem a formação do ensino superior completo. A inclusão destes no ambiente escolar é essencial para promover uma sociedade mais justa e igualitária, beneficiando todos os alunos, permitindo a interação e a troca de experiências culturais. A pesquisa busca entender a realidade destas pessoas nas escolas, suas experiências de inclusão e os desafios enfrentados. A abordagem metodológica inclui a coleta de dados por meio de vídeos em linguagem de sinais, permitindo uma comunicação mais acessível e formulários para os profissionais da educação, visando compreender o contato e os métodos de ensino para esse público. O objetivo busca destacar a importância da inserção para o desenvolvimento acadêmico, social e emocional dos alunos com incapacidade auditiva. A estratégia propõe o ensino obrigatório da língua de sinais como disciplina nas escolas e a criação de um jogo interativo nivelado pela faixa etária e competência na linguagem de sinais. Desta

forma, promove-se a plena inclusão destes alunos em todo o ambiente escolar, ou seja, não só durante a sala de aula, mas também nos outros espaços escolares. Deste modo, a pesquisa busca sensibilizar a sociedade para os desafios enfrentados pelas pessoas surdas no acesso à educação e fomentar um ambiente educacional inclusivo, onde todos tenham oportunidades de aprendizado e crescimento.

PALAVRAS-CHAVE: Surdez. Inclusão. PcD. Jogo Interativo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 53

INTOLERÂNCIA AO CANDOMBLÉ EM SALVADOR-BA NOS ANOS DE 2013 A 2019. COMO ISSO AFETA NA VIDA DOS PRATICANTES?

AUTORA: Maria Lara Andrade dos Santos
ORIENTADORA: Mariana Oliveira Conceição
INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA
E-MAILS: maria.lara.andrade.santos@gmail.com, conceicaomariana30@gmail.com

O presente projeto trabalha o processo da intolerância religiosa ao candomblé na Bahia, onde é questionado o porquê, mesmo após tantos anos, a falta de respeito com a religião de matriz africana se faz tão presente na vida de grande parte da sociedade, e como esses atos afetam na vida dos praticantes. Dessa forma, ao decorrer do estudo foram analisados alguns conceitos sobre a religião, tal como o seu contexto histórico, sincretismo, intolerância religiosa e também sua cultura e rituais, para compreender o impacto social dessas atitudes ofensivas na vida das pessoas, como também entender por que os adeptos temem o preconceito a essa religião. Seguindo essa vertente, foram feitas pesquisas bibliográficas, onde está sendo feito um apanhado de informações sobre os principais trabalhos científicos sobre intolerância ao candomblé, além da pesquisa de campo, na qual será feita

a análise da vivência dos candomblecistas por meio da entrevista semiestruturada, e por fim desenvolver um gráfico para demonstrar a média de casos de intolerância registrados nesses períodos, cujos anos de interesse foram os de 2013 a 2019 ocorridos na capital baiana com dados fornecidos pela secretaria de Promoção da Igualdade Racial do Estado (SEPROMI) para, assim, refletir que essas atitudes são constantes na sociedade atual. Todo esse preconceito foi passado de geração em geração por pessoas intolerantes e ignorantes sobre o conceito do candomblé, resultando em uma repulsa estrutural por uma religião que desde dos primórdios sofreu julgamento, mesmo sendo a forma dos escravizados recuperarem os seus costumes que lhes foi tirado quando foram sequestrados e traficados para trabalharem aqui no Brasil. Junto a isso, é de extrema importância apresentar para as pessoas o quanto essa intolerância afeta na vida dos praticantes, além de desmistificar a demonização da religião do candomblé.

PALAVRAS-CHAVE: Intolerância religiosa. Candomblé. Preconceito.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 54

IRRIGATION SYSTEM 2000: UMA ESCOLHA SUSTENTÁVEL

AUTORES: Lucas Dunham Sales, Marcelo Guerra, Miguel Vieira Ziemer, Rian da Silva Fiscina, Thiago Queiroz de Deus Santana
 ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa
 INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, Bahia
 E-MAILS: lucasdunhamsales@gmail.com, celoguerra2011@gmail.com, migziemer@gmail.com, rsfiscina01@hotmail.com, thiagoqueirozdedeusantana@gmail.com, carlacostabiologa@gmail.com

De acordo com o IBGE, o PIB brasileiro em 2022 foi avaliado em 9.9 trilhões de reais, e segundo o Secretário Nacional da Agricultura, o agronegócio em 2022 contribuiu com 24,8%

do PIB brasileiro. Além disso, das propriedades rurais do país, 84% são propriedades de pequenos agricultores. É visto que pequenos produtores não possuem verba para contratação de empregados ou tempo para regularmente irrigarem suas plantações. Com isso em mente e visando cada vez mais a sustentabilidade e a qualidade dos produtos exportados e comercializados, propomos um protótipo de sistema de irrigação o qual será automático e controlado por uma placa de circuito e um detector de umidade, assim, o tornando barato e mais eficiente que o sistema de gotejamento que conhecemos. A pesquisa comprovou que este sistema de irrigação controlado por placa de circuito inteligente e sensores de umidade é mais eficiente na distribuição de água racionando ainda mais a água e só a cedendo com a necessidade, otimização do crescimento das plantas. Esse sistema pode ser utilizado em diversos cenários agrícolas e o mesmo permite a utilização de fertilizantes líquidos solúveis em água. A estrutura do projeto conta com hastes de sustentação e logo acima com uma estrutura convexa como uma espécie de meia lua com pequenos furos na qual terá a função de distribuir a água que na mesma cairá para todo o solo. Ademais, a estrutura poderá ser alterada de acordo com a necessidade do produtor. Por fim, espera-se contribuir com a irrigação para pequenos agricultores, além da economia de água e com a sustentabilidade do planeta.

PALAVRAS-CHAVE: Irrigação. Pequenos Produtores. Agricultura.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 55

IWÁ - HISTÓRIA DOS POVOS IORUBÁS E SUA RELAÇÃO COM O ILÊ AYIÊ

AUTOR: Miguel Lins Ventin de Bastos¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos,

²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: miguel.l14762@aluno.

anaterzavirtual.com, uilliam@anaterzairtual.com

Essa pesquisa irá explorar no campo da história dos povos lorubás, os seus reinos, a sua cultura, e a sua estética. Nesse estudo será apresentado de forma sintética a história dos lorubás, desde as suas origens rastreáveis em fontes históricas, passando pelos seus grandes reinos, junto a seus reis e rainhas, observando também o aspecto da colonização e as reverberações dessa violência até os dias atuais. O objetivo dessa pesquisa é encontrar uma relação entre a história dessa população que vive no oeste do continente Africano e seus conceitos de beleza e estética. Além de difundir o conhecimento sobre esse povo e as suas vivências, trataremos o conceito de (iwá) ou traduzindo do idioma lorubá: caráter, e analisar a influência desses povos aqui no Brasil. Compreendendo as heranças estéticas, como também a herança que gerou as matrizes religiosas afro-brasileiras que edificaram A metodologia escolhida foi a revisão de literatura, utilizando como base de dados a Scielo, foram encontrados 15 artigos, após a leitura dos resumos desses artigos e a aplicação dos critérios de inclusão (texto completo, e texto em português) e dos critérios de exclusão (textos repetidos, textos incompletos e não abordados ao tema central) restaram apenas 06 desses artigos que tratavam de fato sobre a temática a ser desenvolvida. Durante a revisão podemos observar como a língua se fez e faz presente no contexto brasileiro possibilitando a sobrevivência religiosa, como também de diversos valores éticos, filosóficos e estéticos. A contribuição dos povos lorubás pode ser percebida em diversos aspectos socioculturais e organizações sociais como no processo educativo da Associação Cultural Bloco Carnavalesco Ilê Ayiê, que além

dos festejos tem um processo de formação de caráter ético e cultural de reafirmação da identidade e da herança dos povos negros no território. Concluímos que a herança lorubá está presente na associação do Ilê Ayiê em muitos aspectos além de seu nome, mas principalmente em seu Iwá (caráter) político e cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Iorubá. África. Matriz africana.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 56

LETRAMENTO RACIAL E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O CURRÍCULO ESCOLAR

AUTORAS: Jamile Ane Pinto Alves da Boa Morte, Maria Alice Santos Pereira, Yasmim Almeida de Araújo dos Santos

ORIENTADOR/A: Edmundo Santos Silva, Lorena Brito Góes Vieira.

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: anadeboraany@gmail.com, maramariaalice08@gmail.com, arajujo.

yasmim175@gmail.com, edmundo.s@fieb.org.

br, lorena.goes@fieb.org.br

O letramento racial é uma prática pedagógica de reeducação em questões raciais, de forma a auxiliar na formação do senso crítico nas situações de racismo no cotidiano e na quebra de ações e pensamentos racistas. Essa temática pode ser abordada por meio de livros, tirinhas e História em Quadrinhos (HQs) que trazem protagonismo preto com histórias narrativas decoloniais. O interesse pelo referido tema se justifica na necessidade de trazer como a falta do letramento racial afeta a vida de pessoas negras desde a infância até a vida adulta seja em ambientes acadêmicos, de lazer, religiosos e em todos os âmbitos da vida do indivíduo. Buscando obter um maior entendimento a res-

peito do tema abordado, a pesquisa tem como objetivo compreender como o processo educacional pautado em uma educação afrocêntrica fomenta as contribuições literárias africanas e afro-brasileiras no currículo escolar. A pesquisa tem uma natureza qualitativa, sendo consideradas algumas etapas para o desenvolvimento do percurso metodológico como: levantamento de referenciais teóricos acerca do tema; catalogação de literaturas infantis com a temática étnico racial na biblioteca Professora Nilzete Ramos Ribeiro, localizada na escola SESI Reitor Miguel Calmon; proposta de intervenção com contação de histórias aos sujeitos da pesquisa; e aplicação de questionário a um público com idade entre 10 a 12 anos em turmas do Ensino Fundamental II. Para a proposta de intervenção com os estudantes, utilizou-se as literaturas infantis que retratam a pauta étnico racial e estigmas raciais na infância. As obras trabalhadas foram: “MOCRI - Mamãe por que eu sou branca e Ritinha é negra?” do autor Jaime Sodré (2015) e “Sulwe” da autora Lupita Nyong’o (2019). Para a análise dos dados, foram respondidos 18 questionários. As análises de algumas respostas, evidenciaram que 58% dos participantes se denominam pardos, 27% pretos e 11% brancos. Quando perguntados sobre se eram incentivados pela família a praticar leitura, 74% dos estudantes disseram que sim e 22% que não. Quando questionados se realizavam a leitura de livros ou HQ’s com protagonistas negros(a), 67% disseram que fazem uso da leitura e 33% que não fazem a leitura. Diante do exposto, compreende-se a necessidade de discussões pautadas em temáticas que desenvolvam o letramento racial no currículo escolar, a fim de fomentar a implementação da lei 10.639/2003.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento Racial. Decolonialidade. Literaturas, Currículo escolar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 57

MARCAS PARA RECORDAR: O PASSADO AFRO-BRASILEIRO

AUTORA: Mylla Fiuza

ORIENTADORA: Clemilta Carneiro da Cruz
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: clemilta@anaterzavirtual.com,
myllafiuza9@gmail.com

A cultura brasileira é rica em todos os aspectos, principalmente na junção e integração de outras linhagens, com destaque na africana. Mesmo depois de muitos anos de escravidão, o preconceito sofrido por esses povos reflete muito hoje em dia. Todas as tentativas de um possível “embranquecimento” cultural e visual, são espelhos da propagação do ódio, racismo e intolerância. Acreditamos que a propagação da cultura de forma correta, é capaz de criar uma nova identidade visual, construída por anos e cheia de estereótipos deixados pelo pensamento do eurocentrismo e da branquitude. Pensando numa forma de propagar histórias, e visar a importância e a visibilidade da sociedade africana, dentro da cultura brasileira, com ensinamentos partidos de gêneros textuais, foi criado: “Marcas para recordar, o passado Afro-brasileiro”, que busca não se tratar apenas de histórias, se trata de uma identidade cultural através da leitura, e o próprio conhecimento de sua cognição. “Marcas para recordar: o passado afro-brasileiro”, conta a história de um professor de história, Simba Nkosi, nascido na Nigéria, que dá aula numa sala de aula tão diversa e fica chocado com a falta de conhecimento de seus alunos sobre suas respectivas origens, e os influenciam a procurar, contando histórias sobre suas idas e vindas dos povos africanos. Contudo, tendo foco em gêneros textuais e a propagação de informações, o livro seria uma fonte de pesquisa e ensinamento, além de conter desenhos autorais, fazendo um aprendizado bem mais lúdico para quem lê, não importando a idade.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura. Cidadania. Ensino.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 58**MARINE LIFE: SISTEMA DE ANÁLISE FÍSICO-QUÍMICA DA ÁGUA COM A UTILIZAÇÃO DE ARDUINO**

AUTOR: Luca Andrade Paiva

ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara,
Lorena Brito Góes VieiraINSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon,
Salvador, BA

E-MAILS: lucaandrade.p@gmail.com, carolina.

costa@fieb.org.br, lorena.goes@fieb.org.br.

A degradação do meio ambiente tem aumentado ao longo dos anos, causando a poluição das águas dos rios e mares. A poluição marinha é uma das questões mais preocupantes da atualidade em virtude da abrangência que alcança e das graves consequências que acarreta. Nossas praias podem conter muitas impurezas em suas águas, por motivos como o descarte e o despejo de esgoto e até a presença de lixo, como plásticos, o que podem a longo prazo ocasionar malefícios para o ambiente e para a população litorânea. A análise da água, podem conter substâncias e partículas que a depender da sua concentração pode ser nocivo ao meio ambiente e a população. Dessa forma, o objetivo do projeto é criar um sistema de detecção de impurezas na água através da utilização de um sensor TDS (Total Dissolved Solids). A partir da utilização de sensores de Arduino será realizada a coleta de amostras de água, de diferentes praias de Salvador, a fim de verificar as variáveis físico-químicas como temperatura, turbidez da água, composição química, densidade, particulados e pH. Busca-se por meio desse projeto, minimizar os efeitos da poluição marinha, de forma a atender o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS 14), Vida na água: conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

PALAVRAS-CHAVE: Água. Vida marinha. Arduino.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 59**MARKETING DIGITAL E OS SEUS IMPACTOS POSITIVOS EM MICROEMPREENDEDORES**

AUTOR: Miguel Souza de Ataíde Silva

ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

E-MAILS: miguel.s4346@aluno.anaterezavirtual.com,
synara@anaterezavirtual.com

O e-commerce é um método de comércio online feito para facilitar as formas de negociação para as empresas no geral, criado na década de 70, utilizando apenas uma linha telefônica e um televisor adaptado para criar esse sistema para compras online. Este tipo de comércio traz diversos benefícios para o cliente e o vendedor, tais quais funcionamento 24 horas por dia, maior alcance, e o surgimento de novos empreendedores no mercado. O surgimento dessas novas empresas tem se dado por variados fatores, sendo um dos principais deles o aumento no número de desempregados no país, e por esses motivos surgem as microempresas criadas por esses trabalhadores fora do mercado de trabalho formal para conseguir sua renda. Já o marketing digital é um conjunto de estratégias utilizadas por empreendedores grandes e pequenos para promover seu empreendimento através do âmbito digital em plataformas como as redes sociais. O marketing tem sido uma ferramenta crucial para a evolução de microempresas, sendo indispensável para qualquer empreendedor que queira se manter no mercado e conseguir novos clientes ao mesmo tempo, porém existe uma dificuldade em utilizar este recurso devido a falta de conhecimento de muitos sobre a sua importância. O objetivo deste trabalho é investigar como beneficiar microempresas através de estratégias de marketing digital, e auxiliar desenvolvê-las de forma com que atinja o público alvo do empreendimento, e quais as principais motivações que levam alguém a empreender no ano de 2023. A realização deste estudo foi possibilitada através de pesquisas em fontes confiáveis, e da leitura de artigos jornalísticos e de textos associados ao tema desta pesquisa. O marketing digital tem

apresentado impactos positivos substanciais em micro empreendimento. Através da utilização estratégica de plataformas online, essas empresas têm alcançado um público mais amplo e direcionado, aumentando sua visibilidade e reconhecimento no mercado. A segmentação precisa e personalizada das campanhas digitais permite um melhor entendimento das necessidades e preferências dos clientes, resultando em maior engajamento e fidelização. Além disso, o marketing digital oferece um custo-benefício vantajoso em comparação com métodos tradicionais, possibilitando que microempresas com recursos limitados alcancem resultados notáveis. Em suma, a adoção eficaz do marketing digital tem impulsionado o crescimento, a competitividade e a sustentabilidade dos micro empreendimentos, fortalecendo sua presença no cenário econômico atual.

PALAVRAS-CHAVE: Marketing Digital, Microempreendedor, Estratégias de Marketing.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 60

MATÉRIAS PRIMAS RENOVÁVEIS PARA OBTENÇÃO DE COMBUSTÍVEIS PARA DIMINUIR A DEPENDÊNCIA DOS COMBUSTÍVEIS FÓSSEIS EM PROL DE UM FUTURO SUSTENTÁVEL

Autor: Bernardo Olinda Mato Grosso Pereira
Orientador: Eliomar Oliveira de Souza
Instituição: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-mails: bomgpjc2007@gmail.com,
eliomaroliveir@gmail.com

O presente artigo aborda o tema dos biocombustíveis como fontes de energia renováveis e naturais, que podem substituir parcial ou integralmente os combustíveis fósseis, que são fontes de energia não renováveis e poluentes. O mesmo explica o conceito de biocombustíveis, os tipos de matérias primas existentes, as vantagens e desvantagens de cada um, e a sustentabilidade dos biocombustíveis em relação aos aspectos ambientais e sociais. O ob-

jetivo do trabalho é analisar a importância dos biocombustíveis para a construção de um futuro sustentável, onde haja uma menor dependência dos combustíveis fósseis e uma maior implementação de fontes de energia limpas e renováveis. O artigo foi elaborado a partir de pesquisas bibliográficas em treze artigos/portais científicos de especialistas na área e sites da internet sobre o tema dos biocombustíveis. O estudo destaca as culturas energéticas como fontes de biocombustíveis mais sustentáveis do que os microrganismos geneticamente modificados, pois são mais estudadas e têm menos impactos ambientais e sociais. Entretanto, o mesmo reconhece as vantagens e desvantagens das culturas energéticas e dos microrganismos, e propõe um planejamento e gerenciamento cuidadosos para evitar problemas ambientais e sociais. O estudo conclui que os biocombustíveis são uma alternativa sustentável aos combustíveis fósseis, pois podem reduzir as emissões de gases de efeito estufa, melhorar a qualidade do ar, criar empregos e diversificar as fontes de energia. No entanto, também há um alerta sobre a produção de biocombustíveis, que precisam de um planejamento e gerenciamento cuidadosos para evitar impactos ambientais e sociais negativos, como o desmatamento, a competição com a produção de alimentos e o uso excessivo de fertilizantes. O artigo, também sugere que a área dos microrganismos é promissora e precisa ser estudada para achar formas mais viáveis e seguras de utilizá-los na produção de biocombustíveis.

PALAVRAS-CHAVE: biocombustíveis, combustíveis fósseis, fontes de energia, desmatamento.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 61

MEI PROJECT- APLICATIVO PARA AUXÍLIO DOS MICROEMPREENDEDORES INDIVIDUAIS PÓS-PANDEMIA

AUTORAS: Cibele Vale Sacramento, Sofia Vale Sacramento

ORIENTADORAS: Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: cibelevalesacramento@gmail.com, sofiaavalesacramento@gmail.com, lorena.goes@

fiab.org.br, carolina.costa@fiab.org.br

É inegável que os instrumentos de gestão financeira nas corporações vêm se tornando uma vertente de extrema relevância para o âmbito empresarial. Contudo, em decorrência dos impactos políticos e econômicos gerados em razão da pandemia da Covid-19, tal cenário comprovou a negligência da administração pecuniária do microempreendedor individual (MEI). Por essas razões, visando a maior qualificação na gestão e desenvolvimento da microempresa, o presente projeto buscou desenvolver um instrumento configurado como um aplicativo para que se tenha maior controle no planejamento de atividades econômicas de microempreendedores empresariais. Essa informação será contabilizada por meio de informações disponibilizadas pelo usuário após o cadastro ao aplicativo, no qual o MEI apresentará dados sobre a condição econômica das empresas, e assim o software exibirá informações sobre a situação financeira do negócio, através da disposição de gráficos e tabelas explicativas. Para a construção do projeto, foi realizado um levantamento bibliográfico para fundamentação teórica da pesquisa, além da elaboração e construção do protótipo por meio da plataforma Android Studio, através da linguagem de programação Java. O MEI Project é uma possibilidade de organizar e orientar o gerenciamento financeiro dos negócios, agindo como mediador de empreendimentos estáveis e seguros de uma forma moderna e estimulante. Como resultado,

espera-se que o aplicativo se torne um instrumento auxiliar e acessível para o pequeno empresário, de modo a otimizar as atividades empresariais através da sistematização do processo de planejamento financeiro.

PALAVRAS-CHAVE: Microempreendedor Individual. Gestão Financeira. Empresas. Capacitação. Planejamento.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 62

MENINAS NA CIÊNCIA: O PROTAGONISMO FEMININO EM UM EVENTO PARA JOVENS CIENTISTAS

AUTORAS: Ana Beatriz Sena Sales, Eloá Santos Silva Bispo

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: anabeatrizsena@colegioimperio.com.br; eloasantos@colegioimperio.com.br; icaro.ciencias@colegioimperio.com.br; wagner.silva@colegioimperio.com.br

Os privilégios masculinos são resultados de fatores históricos e socioculturais que estão presentes no comportamento da sociedade ao longo dos tempos, e refletem também no âmbito científico. Onde mulheres, apesar de grandes feitos, muitas vezes, não são reconhecidas. Esta pesquisa tem como principal objetivo analisar o aumento da representatividade das meninas/mulheres na Ciência, através dos dados de participação das meninas/mulheres no Encontro de Jovens Cientistas (EJC) na categoria de Vida de Jovens Cientistas (VJC). Para a realização deste estudo foram utilizados os livros de resumos das últimas cinco edições (2017 a 2022) do EJC. Posteriormente, os dados foram tabulados numa planilha no Microsoft Excel. Para análise, foram definidas as seguintes categorias: Pesquisa realizada exclusivamente por meninas (autoras) e mulheres (orientadoras); Pesquisa realizada com meninas e meninos (autores)

ou homens (orientadores). Nas últimas cinco edições, foram submetidas 363 pesquisas na categoria VJC, sendo que, destas, 272 (74.9%) com a participação de no mínimo uma mulher (seja orientadora ou autora). Quando se refere à participação exclusiva de mulheres, foram 76 (20.9%) pesquisas. Ao analisar os dados de cada edição separadamente, é possível notar o aumento da participação feminina no evento, na referida categoria, já que em 2017, no total de 50 pesquisas, 12 destas, eram exclusivamente de participação de meninas/mulheres. Enquanto em 2022, o total foi de 91 pesquisas, das quais, 21 eram exclusivamente de meninas/mulheres. Com base na literatura, esse aumento pode ser justificado a partir do apoio familiar; a criação de projetos de extensão de universidades públicas (e.g. UFBA e UnB) que visam fomentar a participação feminina nas áreas de Ciências e Tecnologia; além de inspirações de pesquisadoras que se destacam nos diferentes ramos da Ciência. Apesar deste aumento significativo, é importante discutirmos que ainda não é proporcional a quantidade total de pesquisas que tem a autoria exclusiva de meninas. Contudo, os resultados da pesquisa se mostram positivos, pois embora o aumento da participação de meninas no referido evento esteja ocorrendo gradualmente, demonstra-se um sinal de maior protagonismo feminino.

PALAVRAS-CHAVE: Meninas na ciência. Mulheres cientistas. Pesquisadoras. Protagonismo feminino.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 63

MEU PATRIMÔNIO MINHA IDENTIDADE: OS BENS MATERIAIS E A CONTRIBUIÇÃO NA FORMAÇÃO DO POVO BAIANO

AUTORA: Nina Oliveira Costa Vasconcelos
 ORIENTADORA: Estéfane Daiane do Nascimento Santos Sales
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: ninavascon12@gmail.com, estefane@anatezairtual.com

O presente trabalho voltado para o campo da história e antropologia foi desenvolvido no Projeto de Iniciação Científica do Colégio Ana Tereza. O tema gerador corresponde ao patrimônio cultural brasileiro, a linha de pesquisa explorada refere-se ao patrimônio material. Dessa forma, este trabalho busca promover um discurso acerca da compreensão da forma com que os bens materiais integram a identidade do povo baiano, sua importância para a manutenção da cultura e quais os recursos podemos utilizar como ferramentas de preservação. A pesquisa buscou focar na área dos patrimônios materiais baianos, que consistem em bens palpáveis que fazem parte da cultura e formação do povo oriundo do estado da Bahia. Através de pesquisas bibliográficas, entrevista com profissionais da área e visitas técnicas, foi possível identificar a forma com que estes constituintes estão enraizados em nossa história e a sua importância para a compreensão de que a preservação dos patrimônios históricos está altamente associada à identidade e memória, assim tendo a consciência de que ao destruir um bem histórico automaticamente você estará contribuindo para o esquecimento de parte da história de um povo. A partir deste estudo percebeu-se que a memória está fortemente vinculada a identidade cultural, então uma vez que os patrimônios não são preservados essas recordações são automaticamente dissipadas em nossos pensamentos e junto se vai o testamento de um povo, com isso compreende-se que quando uma comunidade esquece de sua história, o que está fortemente atrelada aos patrimônios, ela está correndo o risco de perder sua identidade.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio material, Patrimônio cultural, Identidade cultural baiana.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 64

MICROEMPRESAS E E-COMMERCE: ACESSIBILIDADE PARA OS 60+

AUTORA: Janaina Macêdo dos Santos

ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

E-MAILS: janaina.m3439@aluno.

anaterzavirtual.com,

synara@anaterzavirtual.com

ESCOLARIDADE DO AUTOR: 1 ano do Ensino

Médio

E-commerce, ou comércio eletrônico, é uma transação comercial feita por meio de aparelhos eletrônicos como computadores, tablets e smartphones. Surgiu em 1960, nos Estados Unidos, e no início tinha o objetivo de mostrar aos donos das empresas os interesses dos clientes. No Brasil, o e-commerce ficou famoso no século XXI, sobretudo com o avanço das tecnologias, avanço esse que fez com que o comércio eletrônico começasse a ficar mais conhecido mundialmente, entretanto a utilização da internet por parte dos idosos pode apresentar desafios adicionais devido a uma combinação de diversos fatores. Em primeiro lugar, muitos idosos não foram expostos desde cedo à tecnologia digital, o que pode resultar em falta de familiaridade com dispositivos e interfaces online. Além disso, alterações na capacidade cognitiva e motora que podem ocorrer com o envelhecimento podem dificultar a aprendizagem e a navegação através das complexas plataformas online. A falta de confiança e o medo de cometer erros também podem inibir os idosos, tornando adaptação à internet um processo desafiador para essa faixa etária. Assim, o objetivo do artigo é analisar e verificar o rendimento das microempresas após a melhora na acessibilidade para a classe de idosos com 60+ e identificar a diferença das dificuldades entre os 60+ e das pessoas com menos de 60 anos. Para a construção do artigo foi necessário realizar leituras bibliográficas em sites, artigos e notícias, e a realização de fichas de leituras. Pode-se perceber que o desenvolvimento do Eletronic Data Interchange (EDI) que se deu início ao comércio eletrônico.

Após anos do EDI ser desenvolvido, em 1979, as compras online foram inventadas pelo empresário Michael Aldrich no Reino Unido. Aldrich inventou um sistema que ficou conhecido como televenda, que anunciava produtos e serviços pela televisão, que dava a possibilidade de os consumidores terem acesso a um número para realizar o pedido do produto. Para muitos idosos ter um computador, ou um celular em mãos, e só saber manusear a câmera para tirar fotos e fazer ligações para as pessoas, continua sendo uma exclusão social, pois o restante dos aplicativos não é manuseado. Para melhorar a experiência e segurança dos idosos na internet e em sites de compras, é importante considerar algumas medidas como treinamento e educação digital, design acessível e intuitivo, suporte técnico, medidas de segurança claras, comentários e avaliações, atendimento ao cliente especializado, controles parentais, compras assistidas, simplificação do processo de compra e campanhas de conscientização.

PALAVRAS-CHAVE: E-commerce. Avanços Tecnológicos. Acessibilidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 65

MINI ESTUFA: UM PROTÓTIPO PARA GERMINAÇÃO DE SEMENTES DE INTERESSE COMERCIAL

AUTORES/AS: Gabriel Almeida Resende¹,

Carolina Ferreira Souza de Pinna Lima¹

ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus
Oliveira^{1 2}

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Leffler, Instituto
Gonçalo Moniz, Salvador, BA.

E-MAILS: gabriel80074@alunos.colegioleffler.
com.br, carolina80030@alunos.colegioleffler.
com.br, antonio@prof.colegioleffler.com.br

As plantas de interesse comercial necessitam ser cultivadas adequadamente de acordo com suas necessidades fisiológicas. Nesse cenário, o feijão da família Fabaceae e o milho (Poaceae) são duas famílias de gran-

de interesse econômico no Brasil e que compartilham necessidades básicas como o recurso hídrico e que por serem espécies que em ambiente selvagem não estão no mesmo ecossistema, o crescimento em policultura precisa ser avaliador. Desta forma, o objetivo deste trabalho foi construir um protótipo de uma mini estufa com circulação e renovação hídrica para testar a germinação de sementes de Fabaceae e Poaceae em policultura. Foram utilizados tubos de PVC para construção da mini estufa que foi recoberta com plástico PVC para a retenção de umidade. Na germinação, as sementes foram dispostas em 3 fileiras contendo respectivamente apenas feijão, apenas milho e feijão e milho distribuídos aleatoriamente em terra com húmus. As sementes apresentaram uma germinação de 82% com algumas sementes sem emissão da radícula pela presença de fungos. Foi possível observar uma competição interespecífica entre as sementes das diferentes famílias uma vez que na presença do milho, as sementes de feijão tiveram baixa germinação. Com isso, a mini estufa configura-se como um modelo adequado para germinação de sementes de interesse econômico e este trabalho indica uma possível competição por recursos entre sementes da família Fabaceae e Poaceae sugerindo que a policultura de interesse econômico entre as duas famílias não seja eficaz.

PALAVRAS-CHAVES: Mini estufa, Poaceae, Fabaceae. Competição.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 66

MODALIDADE VIDA DE JOVEM CIENTISTA: O E-COMMERCE E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA MITIGAR O DESEMPREGO NO PERÍODO PANDÊMICO

AUTORA: Marina de Andrade Gonçalves
ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-MAILS: marina.da15488@aluno.anaterezavirtual.
com, synara@anaterezavirtual.com

A economia global enfrentou grandes desafios sem precedentes no contexto pandêmico que assolou o mundo, com uma crise de saúde pública que afetou diversos setores. O E-Commerce - Comércio Eletrônico - foi um dos segmentos que contribuiu e capacitou a adaptação da relação de compra e venda entre empreendedores e consumidores finais, emergindo como uma poderosa ferramenta capaz de diminuir os impactos negativos do desemprego durante esse cenário. Essa situação criou uma urgência para que os comerciantes buscassem alternativas para manter as atividades econômicas de forma segura e eficiente. Nesse contexto, o E-Commerce se apresentou como uma solução viável, proporcionando um ambiente de compra e venda virtual sem necessidade de contato físico. Outra principal vantagem do comércio eletrônico é sua capacidade de transcender fronteiras geográficas, permitindo que pequenos negócios alcancem clientes em diferentes partes do mundo, o que pôde ser evidenciado pelos dados da 42ª edição do Webshoppers, por meio de um relatório semestral sobre o e-commerce do país, elaborado pela Ebit-Nielsen em parceria com a Elo, no qual foi possível verificar que, no primeiro semestre de 2020, o faturamento das lojas online cresceu 47%, o maior em 20 anos. A pesquisa mostra que no primeiro semestre do ano de 2019, o número de vendas era de R\$ 26,4 bilhões contra R\$38,8 bilhões no mesmo período do ano de 2020. O objetivo principal da pesquisa é analisar e entender a relação do crescimento do comércio virtual e o desemprego com enfoque no período pandêmico no Brasil. O presente artigo foi

realizado com base em estudos, pesquisas e leituras de cunho científico por meio de fichas de leitura de artigos sobre o tema debatido e levantamentos de causas e consequência da problemática. Os resultados das pesquisas mostraram que em meio a turbulência causada pela pandemia, o E-Commerce surgiu como um verdadeiro pilar na luta contra o desemprego, oferecendo oportunidades valiosas e abrindo novas perspectivas para milhões de indivíduos em todo o mundo. A inclusão dos pequenos negócios nesse cenário digital também se revelou essencial, preservando empregos e promovendo a economia local em muitas comunidades. O E-Commerce permitiu que lojas locais expandissem suas operações, atingindo um público mais amplo e garantindo sua continuidade. Os avanços em tecnologia, com pagamentos seguros, entrega eficiente, experiência do usuário e a comodidade que as compras virtuais oferecem, impulsionam ainda mais o setor, garantindo o espaço e expansão do E-Commerce no cenário econômico global.

PALAVRAS-CHAVE: Economia. Desemprego. Comércio. Pandemia. Oportunidades.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 67

MOSAICO DA EXTINÇÃO

AUTORES/AS: Bento Carmelo De Siervi,
Henrique Pinheiro Alfano,

Julia Da Mata Boa Sorte, Taina Ferreira Rocha

ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho,

Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador,
Salvador, BA

E-MAILS: bento.siervi@conceptstudent.com.br,

henrique.alfano@conceptstudent.com.br, julia.

sorte@conceptstudent.com.br,

taina.rocha@conceptstudent.com.br, luciana.

chiminazzo@conceptedu.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br.

a atenção e incitar questionamentos. Ela transmite mensagens enigmáticas, muitas vezes, enraizadas em manifestos. A salvaguarda de nossa fauna, sob crescentes ameaças decorrentes de ações antropogênicas, adquire urgência. Nesse contexto, surge o projeto “Mosaico da Extinção”, que emprega a arte como veículo de sensibilização para as espécies à beira da extinção. Representações em silhueta desses animais são enriquecidas com QR codes, proporcionando acesso a fichas técnicas informativas, que incluem descrição e principalmente o(s) motivo(s) sobre cada animal presente no trabalho. O objetivo do Mosaico da Extinção, é fazer as pessoas refletirem sobre diferentes animais com risco de extinção. A materialização artística das espécies foi viabilizada por meio do papel sulfite e lápis. A transição para o meio digital foi através vetorização dos desenhos com a utilização do software VCarve, seguida pela produção das silhuetas em papel duplex preto por uma cortadora a laser. As fichas técnicas, foram construídas após consulta ao ICMBio e posterior tradução pelos estudantes para uma linguagem acessível, usando o Google Docs. Os resultados esperados deste projeto são que as pessoas que percebam os motivos que estão levando os animais ao processo de extinção e mudem hábitos para que isso mude. A necessidade de misturar arte e tecnologia, como exemplificada pelo “Mosaico da

Extinção”, revela um território vasto e promissor para a realização de obras com nuances de conscientização.

PALAVRAS-CHAVE: Arte. Conscientização Ambiental. Extinção de Espécies. Criatividade. Tecnologia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

A arte, intrínseca à natureza humana, emerge como um canal cativante para despertar

VJC 68

MUNDO HUNIMAL

AUTOR: Henrique Costa Mariani Andrade
 ORIENTADORES: Icoos Angelica Flores Lopez, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa
 INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA
 E-MAILS: henrique.andrade@conceptstudent.com.br, icoos.lopez@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br.

Nos últimos 500 anos mais de 311 espécies de animais foram extintas por diversas razões, mas a maioria foi por culpa do ser humano. Nós, humanos, somos os responsáveis por grande parte da destruição do nosso meio ambiente e assim nós somos conhecidos como o animal mais perigoso do mundo. Pensando nesse número, o site Mundo Hunimal foi desenvolvido com o objetivo de divulgar animais que estão em processo de extinção e os motivos que os estão levando para isso, para que outras pessoas possam refletir. Através de exemplos, notícias e artigos, o site Mundo Hunimal tem como foco inicial divulgar, no continente americano, as causas do desaparecimento de alguns animais já extintos e as possíveis causas de como outros podem também desaparecer no futuro do planeta terra como um todo. A ideia é divulgar nas línguas portuguesa, espanhola e inglesa, ou seja, os principais idiomas falados nas Américas. Um exemplo que ilustra o trabalho é a caça de animais como os tubarões e os elefantes que são extraídos barbatanas, marfins e peles. O meio ambiente merece prioridade e o combate ao massacre é uma das nossas missões no site Mundo Hunimal. O site Mundo Hunimal tem sua primeira versão construída na plataforma google sites, o processo contínuo conta com muitas discussões e ainda estamos em fase de desenvolvimento, mas há planos de torná-lo interativo e colaborativo. É esperado alcançar com este projeto, aumentar a visibilidade e o debate sobre animais em perigo de extinção.

PALAVRAS-CHAVE: Animais. Conscientização. Respeito. Site.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 69

NAVEGANDO NA HISTÓRIA DE SALVADOR

AUTORAS: Bruna Dias Carvalho de Magalhães, Julia Vasconcelos Barboza, Maria Clara Andrade Detoni
 ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa
 INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA
 E-MAILS: bruna.magalhaes@conceptstudent.com.br, julia.barboza@conceptstudent.com.br, maria.detoni@conceptstudent.com.br, luciana.chiminazzo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br.

O Google Maps tem se firmado como uma ferramenta amplamente utilizada, tanto por habitantes locais quanto por turistas, no entanto, muitas vezes carece da contextualização histórica necessária para enriquecer as experiências de navegação. Em particular, Salvador, a primeira capital do Brasil, está repleta de marcos históricos de grande significado. O propósito do projeto intitulado Navegando na História de Salvador é proporcionar aos usuários do Google Maps, especialmente aos turistas, a localização e contextualização dos marcos históricos de Salvador, permitindo uma imersão enriquecedora nas narrativas históricas da cidade. Pensando nisso, o Navegando na História de Salvador, usa o Google Maps com marcações específicas de onde aconteceram os eventos, com narração escrita e por áudio, em português e inglês. Para a criação dos roteiros que contextualizam os marcos históricos, foram consultadas diversas fontes de referência confiáveis, e a produção textual ocorreu na plataforma Google Docs. A captação de áudio foi realizada por meio de tablets da marca Apple. Adicionalmente, foi criado um mapa no Google Maps, no qual foram inseridos textos e áudios em português e inglês, visando a disponibilidade para um público diversificado. Os marcos históricos selecionados para inclusão no projeto originaram-se de um trabalho prévio dos estudantes, no qual investigaram a história de Salvador. Estes marcos foram considerados de relevância ímpar e serviram como alicerce para a construção do projeto, enquanto novas marcações podem ser desenvolvidas no futuro. Para aqueles que visitam Salvador, sejam resi-

dentos no Brasil ou estrangeiros, a aplicação resultante desse projeto oferece uma ferramenta valiosa para aprofundar o conhecimento sobre a cidade, ampliando a compreensão da riqueza histórica e cultural presente em cada marco identificado no Google Maps.

PALAVRAS-CHAVE: Google Maps. Marcos históricos. Turismo. Salvador.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

VJC 70

NOTOX – SUSTENTABILIDADE NA ALIMENTAÇÃO

Autores/AS: João Pedro Faria Silva, Lara Pinheiro Marques, Letícia de Oliveira Lins
Orientadora: Carla Regina Nunes Costa
Instituição: Colégio Módulo, Salvador, BA.
E-mails: joaopedro.fariasilva0605@gmail.com, leticialins.14@gmail.com, Itvander@gmail.com, carlacostabiologa@gmail.com

O uso de agrotóxicos nos alimentos é bastante presente na atualidade, com o Brasil sendo o maior produtor e consumidor de agrotóxicos mundial, alguns proibidos em diversos países. A Anvisa publicou estudos elucidando os malefícios que o consumo exagerado de agroquímicos causa ao nosso organismo, como o potencial cancerígeno, por conta da acumulação de metais pesados no corpo. O NoTox é um kit com o objetivo de detecção e eliminação de agrotóxicos. Ele contém um detector de pesticida, uma fita desenvolvida pela USP, já registrada, com sensor eletroquímico, que conectada a um dispositivo eletrônico, é capaz de perceber a presença do fungicida carbenzadina, de ampla utilização no país, embora proibido. O resultado é dado, segundo publicações da USP, no site da Agência FAPESB, em minutos, através de um aplicativo no celular. O kit também contém uma mistura feita com bicarbonato de sódio e água sanitária (uma colher de sopa de cada para um litro de água, usada para remover as substâncias malélicas à saúde humana nos alimentos com

agrotóxicos. Inicialmente é feita uma lavagem dos alimentos em água corrente e colocado em molho com um litro de água, que será usado em todo o processo. O próximo passo é colocar na água o papel e conectar ao dispositivo eletrônico, conforme orientações dos pesquisadores. Após resultado, caso confirme presença do fungicida, é necessário usar a mistura mencionada anteriormente para colocar a comida nela, e esperar trinta minutos com o alimento de molho, de acordo com a orientação da EMBRAPA. O bicarbonato de sódio eliminará as substâncias químicas e a água sanitária ajudará a eliminar os resíduos. Após processo deve-se lavar abundantemente os alimentos, esfregando as cascas com escovas higienizadas, para garantir a retirada dos produtos usados. Concluindo, o kit ajudará a trazer mais qualidade de vida, através de uma alimentação sem resíduos de produtos químicos.

PALAVRAS-CHAVE: Agrotóxicos. Saúde. Removedor. Detector.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 71

O AVANÇO TECNOLÓGICO E A MUDANÇA DO CONSUMIDOR NO MERCADO DIGITAL CONTEMPORÂNEO

AUTORA: Marina Lopes Farias
ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-MAILS: marina.l15118@aluno.anaterezavirtual.com, synara@anaterezavirtual.com

A tecnologia está presente em diversas atividades cotidianas e um dos fatores mais importantes para o mundo ser tão desenvolvido tecnologicamente foi a Revolução Industrial. Essa revolução começou no século XVIII e trouxe muitos avanços tecnológicos, mas também problemas como o consumismo incontrolável, mudando o modo como se compra, trabalha e interage entre consumidores, tornando esses

processos antes cautelosos, lentos e tradicionais, para mais abertos e transparentes. Agora o consumidor tem uma vasta informação de preço, qualidade, avaliação, concorrência e a confortabilidade em escolher os produtos. O final da década de 1960 foi marcado pelo surgimento dos estudos sobre o comportamento do consumidor, que passou a ser considerado um importante campo a ser explorado, e uma estratégia indispensável na construção do planejamento das empresas. O presente trabalho tem como objetivo identificar os fatores que alteram o comportamento do consumidor, analisar o novo modelo de compra e sua relação com o uso dos meios digitais e inferir o impacto da compra via e-commerce na mudança de posição do consumidor. O processo metodológico da pesquisa é de modo qualitativo por método de revisão bibliográfica que envolve a análise e a interpretação de artigos científicos e de dados estatísticos para compreender esse avanço tecnológico e sua influência na mudança de comportamento dos consumidores. Os resultados mostraram como o consumidor se comporta mediante as informações e as influências que lhe são dadas, assim como a importância do investimento de empresas com o intuito de traçar melhores estratégias sobre o que leva as pessoas a comprar de acordo com características pessoais direta e indiretamente na intenção de compra na internet. Portanto, pode-se questionar, quem mudou com o passar dos tempos? O mercado ou o consumidor? A maior mudança que ocorreu com o consumidor está ligada ao volume de informações disponíveis. Por fim, observa-se que a modalidade digital é uma poderosa ferramenta para facilitar e multiplicar a comunicação global entre pessoas e instituições economicamente. O avanço tecnológico é um impulsionador fundamental na transformação do mercado digital contemporâneo, alterando radicalmente os hábitos de consumo dos clientes. A rápida evolução da tecnologia influenciou a maneira como os consumidores interagem com as marcas, exigindo experiências personalizadas, conveniência e acessibilidade em plataformas online. Essa mudança incentiva as empresas a adotarem estratégias inovadoras, atendendo às demandas em constante mudança e criando conexões significativas.

PALAVRAS-CHAVE: Consumidor. Tecnologia. Empresas.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 72

O DESEMPENHO DAS MICROEMPRESAS NO DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SUA INFLUÊNCIA PARA O FUTURO DO BRASIL

AUTORA: Maria Eduarda dos Santos da Silva

ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho

INSTITUIÇÃO: ¹Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

E-MAIL: medsd86@gmail.com, synara@anaterazavirtual.com

O desempenho das microempresas e seu desenvolvimento econômico para o futuro do Brasil é um tema que requer atenção, pois possui bastante presença no cotidiano de todas as pessoas que moram no país, sobretudo considerando que com a entrada e expansão do e-commerce no meio social, facilitou e possibilitou novas oportunidades e características para microempreendedores se renovarem no mercado de trabalho por estar presente no mundo todo. Além disso, nas melhorias em grande escala como a diminuição da desigualdade social, a melhora na geração de emprego e o aumento do PIB (Produto Interno Bruto) em diversos setores da economia, por facilitar a conexão direta entre o consumidor e o produtor/gerador dos pequenos empreendedores. Sendo assim, o objetivo do artigo é analisar as contribuições das microempresas a partir do viés econômico para o Brasil. A metodologia é de cunho qualitativo e exploratório, que viabilizou a observação de como o e-commerce possibilitou às microempresas a expansão de seus comércios, explanou como as microempresas mudaram o mercado no Brasil e expôs a importância das microempresas e como elas trarão uma perspectiva de futuro diferente, pelo conhecimento teórico obtido por meio de fichas de leituras, artigos científicos disponíveis online, revistas digitais etc. É possível observar que o desempenho das microempresas garante um papel fundamental no desenvolvimento econômico do Brasil, contribuindo de maneira significativa para a geração de empregos, distribuição de renda e estimulação da inovação. Como pilares da economia local, as microempresas impulsionam a atividade empresarial em diversas regiões, fomentando o empreendedorismo e a diversificação econômi-

ca. Além disso, ao promoverem a inclusão de segmentos sociais menos privilegiados, essas empresas fortalecem a base produtiva do país. Sua influência para o futuro do Brasil é crucial, uma vez que o apoio contínuo a esse setor pode contribuir para um crescimento econômico mais equitativo e sustentável, estimulando a criação de soluções criativas e adaptáveis às demandas em evolução, e colaborando para a construção de um ambiente empreendedor resiliente e próspero. Porém, é necessário citar que precisa de mudanças nas condições dos trabalhadores e nas qualidades dos salários.

PALAVRAS-CHAVE: Microempreendedor. Microempresas. Economia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 73

O HEROÍSMO DOS DESENHOS ANIMADOS E SUAS POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS

AUTOR: Álvaro Augusto Nascimento de Carvalho

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA

E-MAILS: augusto.alvaro@gmail.com;

icarooandrades@gmail.com

Os super-heróis são personagens do mundo fictício dotados de poderes e habilidades sobre-humanas. Independente dos seus contextos, sempre estão envolvidos em enredos com muita ação que tem como objetivo final salvar o mundo. Os super-heróis mexem com o imaginário de pessoas de várias idades, sobretudo as crianças, que apresentam fascínio ao ver seus super-heróis em ação, e geralmente não conseguem separar o que é ficção e o que é real. Diante disso, o objetivo geral desta pesquisa é investigar como as crianças de um determinado colégio de Salvador veem o heroísmo dos desenhos animados e discutir como esses personagens podem influenciar no comportamento dos telespectadores. Para realização deste estudo, foi feita uma revisão bibliográfica e a utilização do questionário como ferramenta para produção

de dados. Todos os voluntários foram menores de idade, logo os responsáveis precisaram autorizar as suas participações através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assim como os estudantes assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido para então contribuir com a pesquisa. Ao término da aplicação do questionário, os dados foram organizados no Microsoft Word. Tiveram a participação de 19 estudantes nesta pesquisa, sendo nove meninas e dez meninos, com idades entre 9 e 11 anos. 94,7% dos entrevistados associam super-heróis a salvar o mundo. A Mulher Maravilha é a preferida dos entrevistados (26,3%), seguido do Homem Aranha (21,5%), e do Hulk (10,5%), os demais têm preferência por outros heróis. Os entrevistados justificam a sua preferência pela Mulher Maravilha por conta da sua beleza, coragem e por ser guerreira. As roupas e adereços utilizados pelos heróis são o que mais chamam a atenção dos estudantes. 31,5% já reproduziu algum comportamento que aprendeu com um super-herói. 5,3% apontam que os heróis precisam ser menos agressivos e 5,3% dizem que eles poderiam deixar de combater o mal com violência. Com esta pesquisa é possível confirmar a admiração que as crianças têm pelos super-heróis, onde eles se tornam modelos a serem imitados. Para elas, os super-heróis são símbolos de perfeição, força, justiça e coragem. As imitações desses personagens trazem consigo padrões culturais embutidos, como a violência física que é o principal mecanismo utilizado pelos heróis para resolução dos conflitos, o que, segundo KASPRZAK, influencia no brincar da criança e no julgamento moral, o qual pode ser reproduzido na realidade diante de conflitos semelhantes aos dos desenhos animados.

PALAVRAS-CHAVE: Heroísmo. Heroínas. Heróis. Violência.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

VJC 74

O QUE FAZ SALVADOR ESPECIAL?

AUTORAS: Cecília Yumi Nagamine Muricy, Isabel Irujo Rocha

ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: cecilia.muricy@conceptstudent.com.br,

isabel.rocha@conceptstudent.com.br, luciana.

chiminazzo@conceptedu.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br

Um álbum de figurinhas, é um meio visualmente atrativo e cativante, revela-se uma ferramenta capaz de reunir informações sobre um tema específico, de modo a despertar grande interesse entre as crianças. Neste contexto, nossa cidade, Salvador, dotada de uma rica história, cultura e tradições, muitas vezes permanece desconhecida por alguns. Pensando nisso, os estudantes do quarto ano decidiram criar um álbum de figurinhas com elementos de diferentes temas de Salvador. O objetivo do álbum “O que faz Salvador especial?” é apresentar de forma envolvente e divertida os diferentes aspectos da cidade, visando ampliar o conhecimento sobre esse notável cenário. Para a elaboração das figurinhas do álbum, foram realizadas pesquisas meticulosas em diversas fontes confiáveis, garantindo assim imagens de referência e informações precisas sobre Salvador. Os materiais utilizados foram variados, como diferentes tipos de papéis, lápis de várias cores, aquarela e tablets da Apple para a colorização digital. A impressão foi realizada em papel couchê e papel adesivo, buscando qualidade e durabilidade. As temáticas incorporadas ao álbum foram cuidadosamente selecionadas com base em um projeto realizado pelos estudantes, priorizando os temas que consideraram mais relevantes e que se faziam imprescindíveis na composição do álbum. Durante a apresentação do álbum ao público externo, notamos um grande interesse gerado, culminando inclusive em questionamentos sobre elementos de Salvador que, porventura, não estavam contemplados no álbum, o que nos leva a cogitar a possibilidade de elaboração de um segundo exemplar, para que assim

possamos atender a uma demanda ainda mais abrangente, proporcionando uma jornada informativa e divertida pela nossa querida cidade.

PALAVRAS-CHAVE: Álbum. Figurinhas. Salvador. Cultura. História.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

VJC 75

OS PRODUTOS NATURAIS E A SUA INFLUÊNCIA NA ALIMENTAÇÃO

Autor: Robson Nogueira Andrade

Orientador: Eliomar Oliveira de Souza

Instituição: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA.

E-mailS: tatianeoconog@hotmail.com,

eliomaroliveir@gmail.com

Este artigo científico foi elaborado a partir da revisão da literatura especializada, fundamentada em estudos científicos propostos em revistas, artigos científicos de grandes instituições de pesquisa sediadas no Brasil, e aborda o papel fundamental dos produtos naturais na alimentação e sua influência na saúde humana. O consumo de produtos naturais tem sido uma prática ancestral em diversas culturas e é cada vez mais valorizado nos dias de hoje, devido aos seus benefícios nutricionais e potenciais impactos positivos na prevenção de doenças crônicas, como o diabetes. O presente estudo destaca a importância de frutas, legumes, verduras, cereais integrais, ervas e especiarias como componentes essenciais de uma dieta balanceada e rica em nutrientes. Esses alimentos naturais são fontes de vitaminas, minerais, fibras, antioxidantes e fitoquímicos que desempenham papéis vitais na manutenção da saúde e na proteção contra diversas enfermidades. Além disso, o artigo discute a importância de práticas sustentáveis na produção e consumo de produtos naturais através da sua produção por meio da agricultura orgânica, como uma alternativa que não degrada o meio ambiente e promove a biodiversidade, contribuindo para a preservação de ecossistemas. Por fim, esse

estudo aponta os benefícios do consumo de alimentos naturais e da necessidade do acompanhamento de um especialista em nutrição para a prescrição de uma dieta balanceada e saudável, garantindo com isso, o equilíbrio dos micros e macronutrientes importantes para o bom funcionamento do organismo.

PALAVRAS-CHAVE: Produtos naturais. Alimentos naturais. Agricultura orgânica. Benefícios nutricionais.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 76

PARCERIA INTERINSTITUCIONAL NO PORTO DAS SARDINHAS: ANÁLISE E BENEFÍCIOS DOS RESÍDUOS DAS SARDINHAS NA BAÍA DE ITAPAGIPE, SALVADOR/BA PARA A PROTOTIPAGEM DA RAÇÃO PARA /ASO MUNDO PET - 2º FASE.

AUTORES/AS: Júlia Neres Ferreira, Pablo Palma Freitas Santos, Yasmim Rosa Arruda

ORIENTADOR: Anderson dos Santos Rodrigues
INSTITUIÇÃO: SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: anderson.rodrigues@fieb.org.br,
neresjulia290@gmail.com,

pablopalma07@gmail.com, yasmimrosaarruda@gmail.com

O projeto tem como objetivo a análise bioquímica dos resíduos dos pescados, que são descartados sem um fim lucrativo ambiental ou econômico, nesse sentido a pesquisa visa dar um propósito para o que é chamado hoje de lixo dos restos orgânicos. Com base nas informações obtidas diante da primeira fase, o projeto de pesquisa tinha como objetivo identificar e entender a vulnerabilidade socioespacial, a insalubridade de labor das trabalhadoras mulheres/mãe solo e a potencialização econômica do Porto das Sardinhas, Salvador/BA para tais trabalhadoras,

tendo em vista que a pesquisa seria composta por três fases, sendo a última voltada para a comercialização. No segundo trimestre do ano corrente (2023) iniciou-se a segunda fase da pesquisa, que visa a viabilidade econômica que transformará os resíduos orgânicos pós tratamento das sardinhas e frutos do mar, em insumos alimentares para o mundo pet (caninos e felinos), o que poderá agregar outra realidade socioeconômica para as marisqueiras do Porto em estudo. No âmbito atual, o projeto está no período de estabelecer relações interinstitucionais entre a Cooperativa de Pescadores da Baía de Todos os Santos (COOPEBAS), o Serviço Social da Indústria (SESI) e o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), esses já consolidados, em comunhão com uma indústria para ter a viabilidade fabril em larga escala, tendo como objetivo final a produção de ração. A participação da indústria, fecha um ciclo idealizado pelo projeto, no qual inclui a participação direta da comunidade, haja vista que já foram realizados procedimentos testes, pelos autores desta pesquisa com os resíduos de pescados utilizando o processo de dessecação inspirados no Método Weende, que consiste na análise usada para determinar os componentes da alimentação animal, sendo na contemporaneidade amplamente utilizada nas indústrias de ração para saber a viabilidade do processo para a produção de ração em larga escala. Esse procedimento, inicialmente ensaiados aqui na nossa escola em parceria com o SENAI, mas comprovadamente viável e de relativamente baixo custo, isso devido a matéria prima serem atualmente descartadas no Porto. Assim, tal projeto se mostra promissor e plausível na cooperação entre as instituições, sobretudo por terem afinidade social e financeira, mas cabendo ao projeto de pesquisa sedimentar todas as fases e convencer as instituições e a comunidade pesqueira a participarem do projeto de promoção socioespacial, em especial para as mulheres/mães solo, as quais hoje são mais de 90% dos cooperados na Baía de Todos os Santos/BA.

PALAVRAS-CHAVE: Socioeconômica. Matéria prima. Socioespacial. Relações interinstitucionais. Resíduos orgânicos

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 77**PATRIMÔNIO IMATERIAL NO PELOURINHO:
CULTURA DE SALVADOR**

AUTORA: Isabella Santos da Silva

ORIENTADORA: Estéfane Daiane do Nascimento
Santos Sales

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: isabellacafu08@gmail.com, estefane@
anaterzairtual.com

O presente trabalho foi desenvolvido no Projeto de Iniciação Científica do Colégio Ana Tereza e tem como temática o Patrimônio Cultural Imaterial no Pelourinho, localizado na cidade de Salvador. Compreende-se que combater o preconceito e fomentar a valorização dos patrimônios imateriais em Salvador são passos essenciais para construir uma sociedade mais inclusiva e que reconheça a diversidade cultural como um patrimônio a ser preservado e respeitado. Dessa forma, a pesquisa destaca a desvalorização desse patrimônio e os benefícios do conhecimento obtido por meio de entrevistas com profissionais e estudantes da área de História. Com esse projeto se planejou compreender as manifestações culturais na região e enfatizar a importância de respeitá-las. Inicialmente foi feito um estudo sobre o conceito de Patrimônio Imaterial e sua desvalorização devido ao preconceito, em seguida abordou-se as iniciativas do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) para preservar o patrimônio cultural imaterial do Brasil. Ao longo do trabalho foi realizada uma entrevista com uma arqueóloga do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal da Bahia e uma visita técnica ao Pelourinho durante as celebrações da independência da Bahia em 2 de julho. O trabalho destaca a importância da conscientização e políticas de proteção para preservar essa riqueza cultural e construir uma sociedade mais inclusiva. O respeito e a valorização dos patrimônios imateriais podem ser impulsionados por debates e educação sobre a diversidade cultural, contribuindo para a preservação dessas tradições para as gerações futuras.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio Cultural Imaterial. Desvalorização do patrimônio imaterial. Conscientização da sociedade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 78**PRÁTICA DA TATUAGEM INDÍGENA
POR NÃO INDÍGENAS NO BRASIL: UMA
ANÁLISE SOBRE HOMENAGEM OU
APROPRIAÇÃO CULTURAL**

AUTORA: Isabelle Fernandes Barroso

ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza (CAT),
Salvador, BA.E-MAILS: ifb25308@gmail.com, camilla@
anaterzavirtual.com

A arte da tatuagem sofre bastante estereotipação e banalização, o que direciona as pessoas a subestimarem a importância desta prática para diversas culturas, incluindo para a cultura dos povos indígenas. Visto que há a desvalorização dos símbolos da pintura corporal nativa, isto é, as pinturas corporais indígenas são retiradas do seu contexto original e transformadas em meros adornos para fins estéticos, a prática da tatuagem indígena por não indígenas se torna uma problemática muito presente no cenário brasileiro. À vista disso, visa-se analisar se a prática tatuagem indígena por não indígenas se trata de uma homenagem ou apropriação cultural, fundamentando uma contextualização sobre a história da tatuagem indígena, a abordagem da simbologia e interferência da tatuagem na cultura dos povos nativos, bem como a influência da perda dessa tradição na banalização das culturas nativas no cenário brasileiro, devido ao agressivo processo de colonização que acarretou um genocídio físico-cultural. Esta pesquisa apoiou-se na metodologia de revisão bibliográfica de livros, artigos científicos e entrevistas, com fundamentação teórica por fichas de leitura de mesmos materiais, com o intuito de analisar as questões

a serem discutidas numa visão pertencente aos povos indígenas. A datar disso, nota-se que os costumes enraizados de banalização dos símbolos e da importância da pintura corporal indígena derivam diretamente da influência de uma perspectiva eurocêntrica a respeito da imagem das tradições indígenas, pois durante o processo de colonização os povos originários foram doutrinados a deixarem sua identidade e tradições, tornando-se consumidores dos produtos europeus e doutrinados por dogmas da fé portuguesa, acarretando numa consequência contemporânea de subestimação e desacato em relação às culturas indígenas brasileiras. Logo verifica-se que, as pessoas tatuam tais figuras sem compreenderem seu verdadeiro significado ou contexto cultural, desconhecendo a real grandeza da arte para as sociedades indígenas e ao menos sabendo a que etnia determinada pintura pertence, o que torna esse processo de inspiração de tatuagem uma apropriação cultural, contribuindo para o esquecimento tanto interno quanto externo das intenções do grafismo. Dessa forma, para que haja uma maior sensibilização sobre o impacto da tatuagem indígena para os povos originários brasileiros, evitando a constante apropriação e desacato à cultura nativa, é crucial que os tatuadores assumam uma postura ética ao realizar tatuagens com elementos culturais indígenas, buscando consentimento e colaboração das comunidades nativas envolvidas, garantindo que a tatuagem seja feita com respeito e evitando o prejudicial processo de apropriação cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Tatuagem. Indígenas. Simbologia. Colonização. Apropriação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 79

PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM CRIANÇAS EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO

AUTORAS: Giovanna Dias Barreto, Lavinia Belém Cassimiro

ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa, Fernanda Valente da Silva

INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA.

E-MAILS: giovannadias@cnsluz.com.br,
laviniacassimiro@cnsluz.com.br,

silvanacosta@cnsluz.com.br.2, coordfund2@cnsluz.com.br.

A alfabetização é um processo árduo, complexo e de extrema importância para que a criança possa adquirir as habilidades de escrever, ler e começar a interpretar textos. No caso de crianças em tratamento oncológico, o processo de alfabetização é comprometido pelo próprio tratamento, visto que passam por procedimentos invasivos e perigosos, em alguns casos há limitações físicas, além da constante preocupação e tristeza que abalam o emocional delas. Nesse sentido, o presente trabalho teve por objetivo elaborar uma proposta pedagógica respeitando a individualidade de cada aluno e seu nível de escolaridade. O presente trabalho foi resultado de uma pesquisa de revisão de artigos científicos, utilizando como tema “o processo de alfabetização com crianças em tratamento oncológico” e “como deve ser a alfabetização de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)”. Numa segunda etapa foi realizada uma visita ao Núcleo de Apoio ao Combate do Câncer Infantil (NACCI), onde houve interação com crianças e entrevistas com professores. As crianças não foram entrevistadas, por isso não foi necessário Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE). O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) do professor responsável pelo processo pedagógico no NACCI foi obtido via assinatura digital e poderá ser apresentado assim que solicitado pela comissão científica. Ao chegar no NACCI as crianças foram apresentadas às pesquisadoras, onde foi

possível separá-las em dois grupos de acordo com seus conhecimentos sobre o sistema alfabético e numérico. As apostilas foram elaboradas a partir das habilidades previstas pela BNCC tais como: conhecer o alfabeto, dominar as convenções gráficas como letras de fôrma e cursiva, reconhecimento dos números, bem como compreender as diferenças entre escrita e outras formas gráficas. Reforça-se a importância do contato com a professora da turma, pois facilita a continuidade do processo

ensino-aprendizagem, através da troca de informações sobre o aluno. A visita ao NACCI e a troca com as crianças e professores, validou a percepção inicial dos integrantes sobre a disparidade do aproveitamento escolar de crianças internadas e crianças que frequentam o ensino regular, em função do comprometimento da rotina escolar e os danos emocionais em função da própria doença. O acesso à pedagogia escolar proporciona a criança que está hospitalizada, não só a continuidade do processo de aprendizagem, mas promove uma perspectiva de futuro que encoraja e assegura às crianças, contribuindo para a questão sócio emocional durante o tratamento da doença.

PALAVRAS-CHAVE: Oncologia. Alfabetização. Pedagogia hospitalar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 80

PRODUÇÃO DE SWAB BIODEGRÁVEL A PARTIR DA CASCA DA MANDIOCA *MANIHOT ESCULENTA CRANTZ.*

AUTORAS: Yasmin Leite Rosa de Melo, Clara Bulhões Santana

ORIENTADORA: Daniele Santos dos Anjos

INSTITUIÇÃO: Colégio Roselândia, Salvador, BA

E-MAILS: cbiodanielle@gmail.com

O surgimento da Covid-19 gerou um aumento da geração de lixo hospitalar em todo o mundo,

bem como no volume de resíduos perigosos e plásticos domésticos e laboratoriais, diante dessa problemática faz-se necessário ter materiais de laboratório biodegradáveis a fim de promover a proteção ambiental. A pesquisa tem por objetivo criar um swab biodegradável utilizando o bioplástico feito a partir das propriedades da casca da mandioca *Manihot esculenta Crantz*. A metodologia baseou-se nos seguintes materiais 200 gramas de cascas da epiderme da mandioca, 25 ml de glicerina, 25 ml de ácido acético, proveta 100ml, béquer, peneira e panela. Procedimento para fazer bioplástico foi utilizado, 75 gramas das cascas trituradas de mandioca e para 100 ml de água e bater liquidificador e em seguida coar para separar o amido da mandioca presente na epiderme. Retirar o líquido e misturar aos materiais glicerina e ácido acético em fogo médio mexer a solução até adquirir uma consistência em seguida colocar no molde do swab. O bioplástico feito mostrou ser resistente, elástico, macio e consistente, tendo esses aspectos consegue-se provar que é possível sim fazer um plástico biodegradável de matéria-prima orgânica e que não demora muito para degradar, o que pode ser utilizado pelas indústrias na produção de swab a fim de diminuir resíduos utilizados no laboratório.

PALAVRAS-CHAVE: Biodegradável. Mandioca. Swab.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 81

PRODUÇÃO DE DEFENSIVO AGRÍCOLA SUSTENTÁVEL A PARTIR DO EXTRATO DE PIMENTA PRETA

AUTORES/AS: Cauê Henrique, Maise Gabrielle Sacramento Lima, Malu Passos

ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Vieira

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: caue2425@gmail.com, maiselima07@gmail.com https://smallu@gmail.com, carolina.costa@fiieb.org.br, lorena.goes@fiieb.org.br

O consumo anual de agrotóxicos no Brasil tem crescido a cada ano fazendo com que desde 2008, o país seja recordista mundial no consumo de agrotóxicos. Uma alternativa para diminuir a quantidade de agrotóxicos utilizados pelo agronegócio é a utilização de defensivos agrícolas. Os defensivos agrícolas desempenham importante papel na agricultura, visto que previnem perdas de produtividade devido a ervas daninhas, insetos, fungos, dentre outros. Sem eles, a demanda de alimentos tornaria rapidamente maior do que a oferta, em razão de perdas por pragas, por isso, são produtos-chave para garantir a competitividade do setor agrícola, num mundo globalizado. O objetivo geral do projeto é a criação de um defensivo agrícola sustentável a base do extrato de pimenta preta (*Piper nigrum*), que pode ser utilizado por pequenos produtores para ajudar no controle e na eliminação de pragas em plantações. Para fins metodológicos da pesquisa, é utilizado o extrato da semente crioula de pimenta preta, adquirido através do processo de arraste a vapor. A partir do extrato obtido serão adicionados outros produtos, como o hormônio vegetal etileno. Nesse viés a perspectiva futura do trabalho é o desenvolvimento do defensivo agrícola de pimenta preta, que irá inibir o crescimento e proliferação de pragas em plantações, de forma que o produto se torne um importante parceiro no mercado do agronegócio.

PALAVRAS-CHAVE: Defensivo Agrícola. Agrotóxicos. Pimenta Preta.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 82

PRODUÇÃO DE FERTILIZANTES ORGÂNICOS A PARTIR DOS EXCEDENTES DE PESCADOS

AUTORAS: Julia Barboza Santana, Michelle dos Santos Andrade

ORIENTADORAS: Lorena Brito Góes Vieira, Carolina Costa Freitas Alcântara

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAILS: juliabarboza109@hotmail.com;
michellesandrade2006@gmail.com, lorena.goes@
fieb.org.br; carolina.costa@fieb.org.br

Os biofertilizantes são subprodutos obtidos pelo processo de biodegradação, técnica utilizada para decompor a matéria orgânica em um ambiente anaeróbico. Com o auxílio dos seus microrganismos vivos, este atua para o crescimento sustentável e saudável do cultivo, visando a máxima absorção de nutrientes em seu crescimento. Em oposição aos fertilizantes químicos, o uso dos fertilizantes orgânicos apresenta diversas vantagens, como a flexibilidade às oscilações climáticas e o aumento do combate de inimigos naturais. Com base nisso, é importante salientar os aspectos econômicos e ambientais da causa, visto que, a produção agrícola depende dos fertilizantes utilizados. Pensando nisso, o projeto proposto atua diretamente no Porto das Sardinhas, localizado em Salvador - BA, que é marcado pela grande quantidade de dejetos de pescados descartados, visto que o material pode ser reutilizado para fins sustentáveis. O presente projeto tem como objetivo principal a utilização dos componentes dos excedentes de pescado para produzir biofertilizantes, visando evitar o desperdício e promover a preservação ambiental. Para alcançar esse objetivo, pretende-se identificar os excedentes mais adequados por meio de análises físico-químicas, testar formulações eficazes para os biofertilizantes, desenvolver processos de transformação, avaliar o desempenho ambiental, bem como a viabilidade econômica da produção em larga escala. Com esses resultados, o projeto almeja contribuir para um uso mais responsável dos recursos naturais, minimizando o impacto ambiental e impulsionando a economia sustentável. Em suma, os resíduos de pescados podem ser reutilizados para a produção de fertilizantes sustentáveis, considerando a sua rica composição em nitrogênio, potássio e fósforo de forma a possibilitar o desenvolvimento de diferentes culturas.

PALAVRAS-CHAVE: Biofertilizantes. Sustentabilidade. Compostos orgânicos. Agricultura.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 83

PROJETO ROXO

AUTORAS: Julia Alcantara, Júlia Sá, Letícia Peixoto, Mariana Ramos, Marina Tosto

ORIENTADORA: Juliana Abbehusen

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA

E-MAILS: juliaalcantara@anglobra.com.br, juliasa@anglobra.com.br, leticiagois@anglobra.com.br, marianaramos@anglobra.com.br, marinatosto@anglobra.com.br, juliana@anglobra.com.br

Meninas brincam com bonecas e meninos de carrinho, essas são regras sociais estabelecidas e não tem sentido de ser. Nos dias de hoje cada vez mais se tem desconstruído papéis sociais em relação às mulheres dentro de casa, servindo os filhos e o marido, e homens na rua, trabalhando para prover a família. Esses papéis sociais de gênero no mundo adulto estão caindo, mas infelizmente o mesmo não se dá em relação às crianças e seu desenvolvimento. Não deveria existir atividades de menina ou de menino na infância. O adulto quando tolhe o brincar da criança, limita seu aprendizado do mundo e o exercício de sua criatividade. Quando este proibe determinada brincadeira, isso diz mais dele do que da criança, de seus medos e preconceitos que muitas vezes são inconscientes. As crianças sofrem muito com isso, pois quando elas se interessam por algum brinquedo, esporte ou brincadeira considerada para o gênero oposto, pode ser julgada por apenas gostar de algo, trazendo sofrimento e angústia. É importante que as pessoas saibam como é fundamental para as crianças terem voz, vontade ou escolhas e que elas cresçam sem preconceito e generalização, para se sentirem livres, escolhendo como passar o tempo, se divertir e fazendo que ela seja um adulto melhor. Essa discussão é de extrema importância no ambiente da comunidade escolar. O presente trabalho corrobora trazendo reflexões para chamar atenção para esses costumes e busca colaborar com a quebra de padrões para que venha a corresponder melhor com a sociedade atual. Pesquisas e entrevistas com psicólogos promoveram o enriquecimento das nossas discussões. O trabalho traz para discussão

e reflexão esse estereótipo em relação aos brinquedos e brincadeiras em relação ao gênero, permitindo que as crianças cresçam em ambientes mais respeitosos e agradáveis.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo. Gênero. Estereótipo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 84

PSIQUE PRETA: ADOECIMENTO MENTAL DE HOMENS NEGROS EM “POR LUGARES INCRÍVEIS”

AUTOR: Diego Rocha Leal

ORIENTADORA: Fabiane Lima Santos

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Djalma Pessoa, Salvador, BA

E-MAILS: 0000211074@escolasesiba.com.br, fabiane.ls@fieb.org.br

A contemporaneidade nos confronta com diversos desafios que, em conjunto com questões do passado, ao serem internalizadas pelo indivíduo, o influenciam e posicionam-no dentro de uma estrutura social hierárquica. À vista disso, torna-se evidente a inclusão de homens negros nessa hierarquia, com estereótipos raciais e imagens negativas que, quando internalizadas, prejudicam a autoestima dos indivíduos e afetam adversamente seu funcionamento social e psicológico, além de serem frequentemente categorizados como simples “recursos laborais”, desprovidos de emoções. No entanto, essa visão limitada não apenas reduz a complexidade de suas experiências individuais, mas também perpetua estereótipos prejudiciais que afetam não somente esses indivíduos, mas também a sociedade em geral. No presente estudo, é realizado um olhar sobre a comunidade negra, com foco na análise cinematográfica do renomado livro “Por Lugares Incríveis” de Jennifer Niven, com o objetivo de examinar os fenômenos que evidenciam uma perspectiva desumanizadora de meninos e homens negros

e sua relação com a psique. A narrativa do filme em questão retrata um relacionamento romântico entre os jovens Violet Markey e Theodore Finch, mergulhando na trajetória de um casal interracial repleta de desafios pessoais que impactam na saúde mental do jovem, sob a influência de facetas raciais. Para esta análise, foram consultadas fontes acadêmicas e dados de saúde pública. Através desta produção, foi observado que os elementos estruturais destacados na análise psíquica de homens negros estão correlacionados com o aumento das taxas de suicídio e enfermidades psicológicas nesta população.

PALAVRAS-CHAVE: Homem Negro. Saúde Mental. Psique.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

FINANCIAMENTO: FIEB/IEL



VJC 85

REMOÇÃO DE CORANTES TÊXTEIS COM CARVÃO ATIVADO DE BORRA DE CAFÉ

AUTORES/AS: Caio Nunes Santana, Alana Carolina da Costa França, Emily Kanashiro da Hora

ORIENTADORA: Luciene Santos Carvalho

INSTITUIÇÃO: Instituto Federal da Bahia, Campus Camaçari, Camaçari, BA

E-MAILS: caionsantana55@gmail.com,

acfranca472@gmail.com, emilykanashiro6@gmail.com, prof.lucarvalho@gmail.com

O descarte inadequado de diversos resíduos industriais em corpos d'água, como é o caso dos corantes utilizados pelas indústrias têxteis (azul de metileno, índigo carmim, dentre outros), pode acarretar severos danos ao ambiente aquático e à saúde humana. Dessa forma, há uma necessidade urgente de remoção desses resíduos perigosos dos mananciais hídricos. Porém, muitos dos processos empregados com essa finalidade apresentam um elevado custo. Assim, o uso do carvão ativado como adsorvente vem crescendo, por causa de suas vantagens, tais como custo de obtenção relativamente baixo, alta área específica, porosidade regulável

e presença de grupos funcionais superficiais que aumentam a eficiência de adsorção de diversos corantes. Ademais, o carvão pode ser produzido a partir de biomassa, como a borra do café proveniente das cápsulas usadas em máquinas, que é um resíduo inapropriadamente descartado em aterros sanitários, onde pode sofrer processos de decomposição anaeróbia, liberando gases causadores do efeito estufa. Assim, o objetivo deste trabalho foi sintetizar adsorventes do tipo carvão ativado, a partir de borras de café em cápsulas, e comparar o efeito do uso de diferentes agentes ativantes químicos nas propriedades e atividade de adsorção dos materiais obtidos. Para isso, foi feita a coleta da borra de café das cápsulas, seguida de secagem em estufa para a eliminação da umidade e prevenção da proliferação de fungos. Posteriormente, efetuou-se a trituração, peneiração e a impregnação da amostra com os agentes ativantes (ácido fosfórico ou cloreto de zinco). Os sólidos ativados quimicamente foram, então, pirrolisados em mufla, lavados até pH neutro, e novamente secos antes da etapa de caracterização por técnicas como determinação do teor de umidade e de cinzas, análise termogravimétrica, espectroscopia no infravermelho com transformadas de Fourier, microscopia eletrônica de varredura e espectroscopia de raios-X por energia dispersiva. Por fim, a avaliação da capacidade de adsorção do material foi realizada a partir do contato das amostras de carvão ativado com soluções do corante azul de metileno, de concentrações conhecidas, em intervalos de tempo definidos. A concentração final das soluções, após a etapa de adsorção, foi determinada por meio das análises das alíquotas coletadas por espectroscopia na região do visível. A partir dos resultados obtidos, conclui-se que o carvão ativado da borra de café é uma alternativa viável, sustentável e eficiente para a remoção de corantes por adsorção, visto que os materiais produzidos foram capazes de remover cerca de 99% do azul de metileno presente na água.

PALAVRAS-CHAVE: Azul de metileno. Carvão ativado. Adsorventes.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

FINANCIAMENTO: Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação do IFBA.



VJC 86

ROBÔDELAS: ROBÓTICA SUSTENTÁVEL E EMPODERAMENTO FEMININO

AUTORAS: Mailli Vitória Soares Silva Brito, Isabelle Bispo Mendes, Tailane Souza dos Reis, Evelyn Vitória de Jesus

ORIENTADOR/A: Manassés Fernandes Costa Neto, Roberta Cristina Reis Costa

INSTITUIÇÃO: Colégio Municipal Professor Magalhães Neto, Madre de Deus, BA.

E-MAILS: maillivitoriasoares@gmail.com, manasses.fernandes@outlook.com, robertareiz@gmail.com.

A robótica é uma área de estudo e indústria que busca criar dispositivos robóticos capazes de realizar tarefas de forma autônoma ou semiautônoma. No cenário nacional, apesar das conquistas femininas nas áreas de tecnologia, ainda persistem desafios significativos em relação à representatividade das mulheres. O projeto “RobôDelas”, idealizado por alunas do ensino fundamental II da Escola Municipal Professor Francisco Magalhães Neto, em Pojuca na região metropolitana de Salvador, tem como objetivo promover a inclusão e participação ativa das mulheres na área de robótica e tecnologia. A metodologia do projeto abrangeu diversas etapas, incluindo o estudo da história feminina na área de tecnologia, pesquisas sobre a participação feminina no cenário industrial da robótica, além de estudos sobre robótica sustentável e a importância da preservação do meio ambiente, realização de atividades de campo com coleta de lixo eletrônico na comunidade, ressaltando a importância do aproveitamento de recursos e descarte adequado desses materiais e o papel ativo das mulheres na construção dos robôs. Posteriormente, a etapa do processo de abstração para concepção dos modelos de robôs, utilizando o material doado como base para o design e a criação e montagem dos os robôs e por fim a exposição dos dispositivos para a comunidade escolar afim de promover discursões do empoderamento feminino e a importância da representação feminina na tecnologia, visando inspirar futuras gerações

de mulheres a seguirem carreiras em ciência, tecnologia e engenharias, em busca de um futuro com mais igualdade.

PALAVRAS-CHAVE: Robótica. Sustentabilidade. Igualdade de gênero.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 87

RUTH DE SOUZA E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A REPRESENTAÇÃO NEGRA NO CINEMA E AUDIOVISUAL BRASILEIRO

AUTORA: Stefane Kamily do Espírito Santo de Jesus¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Ana Tereza - Unidade São Marcos, ²Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

E-MAILS: stefanekamily@gmail.com, uilliam@anaterzavirtual.com

Este artigo apresenta pontos significativos da trajetória de Ruth Pinto de Souza, mais conhecida como Ruth de Souza, uma das primeiras atrizes negras do cinema e da televisão brasileira. Nascida em 12 de maio de 1921, no Rio de Janeiro, e falecida em 28 de julho de 2019, Ruth de Souza contribuiu imensamente para a representação das pessoas afro-brasileiras no contexto televisivo e cinematográfico durante sua carreira. Ruth se destacou por trazer mais representatividade às obras cinematográficas e televisivas num momento em que a maior parte dos atores da indústria audiovisual brasileira eram brancos. Ela protagonizou como a primeira atriz negra em telenovelas da Rede Globo em 1969, na ‘A Cabana do Pai Tomás’. Este artigo busca explorar a importância e alguns marcos da trajetória de Ruth no cinema e no audiovisual brasileiro. Antes dela, a porcentagem de protagonistas negras era praticamente inexistente, como é evidente pelos registros históricos, onde encontramos apenas a atriz Yolanda Braga, que protagonizou a novela “Em sua pele” na extinta TV Tupi. A

metodologia utilizada para a produção deste artigo foi de natureza qualitativa, descritiva e exploratória, visando à análise de conteúdo por meio de biografias e pesquisas em artigos científicos relacionados a Ruth de Souza e à representatividade negra no cinema. Verificou-se que na maior emissora do país, a Globo, houve apenas outra protagonista negra na novela “A cor do pecado” em 2004, com um intervalo de 35 anos entre uma protagonista e outra. Ruth enfrentou muitos obstáculos em sua carreira, incluindo preconceito, discriminação e racismo. Em sua biografia, ela relata: “As pessoas riam quando eu dizia isso e faziam comentários maldosos: Imagina! Olha o que ela quer! Ela quer ser artista! Não tem artista negra [...]”, referindo-se aos comentários que frequentemente ouvia das pessoas. Após o trabalho pioneiro de Ruth e de outras artistas, foi possível observar a lenta reconfiguração e aparição de outras protagonistas negras em novelas a partir dos anos 2000.

PALAVRAS-CHAVE: Ruth de Souza. Atrizes Negras. Protagonistas Negras. Telenovelas. Cinema Brasileiro.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 88

SABERES E SABORES DA MOQUECA: EXPLORANDO A CULINÁRIA BAIANA

AUTORA: Sophia Oliveira

ORIENTADOR: Rafael Pereira do Nascimento

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: rafaelnascimento@anaterzavirtual.com, so30132007@gmail.com

A moqueca é um prato típico da culinária baiana que reflete a diversidade cultural e os saberes ancestrais presentes na região, com influências indígenas, africanas e portuguesas. Seu segredo está nos ingredientes frescos e regionais, combinados com temperos marcantes, como cebola, alho, coentro e pimenta, além do azeite de dendê e leite de coco que conferem um sabor único. A preparação da moqueca envolve uma técnica especial que utiliza o cozimento

lento e suave no vapor para realçar os sabores. Esta pesquisa teve como objetivo explorar a culinária baiana, destacando a importância, origem, sabores e influências da moqueca. Foi utilizado o levantamento bibliográfico, com base em artigos e sites, para compreender a relevância desse prato icônico e sua conexão com a identidade gastronômica da Bahia. A metodologia utilizada para esta pesquisa foi o levantamento bibliográfico, com busca de informações em artigos e sites, que permitiram a análise e compreensão da culinária baiana e da moqueca. A moqueca se destaca pela fusão de sabores e técnicas de preparo de diferentes culturas, representando um tesouro cultural que preserva tradições e saberes ancestrais. Além de sua irresistível combinação de sabores, a moqueca também carrega conhecimentos sobre manejo sustentável, técnicas de pesca tradicionais e os segredos dos temperos utilizados. A culinária baiana, representada pela moqueca, encanta a todos com seus sabores autênticos e rica herança cultural. Cada mordida desse prato revela a história, criatividade e diversidade da região. Explorar os saberes e sabores da moqueca é uma experiência única, celebrando a identidade gastronômica do povo baiano e sua contribuição para a culinária brasileira.

PALAVRAS-CHAVE: Moqueca. Diversidade cultural. Saberes ancestrais. Identidade gastronômica.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 89

SABERES E SABORES DO RECÔNCAVO¹

AUTORA: Ananda Luiza Ribeiro da Cruz

ORIENTADOR: Aislán Damacena Souza da Silva

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA

E-MAILS: ananda.l14870@aluno.anaterzavirtual.com, aislan@anaterzavirtual.com

Com suas terras férteis no entorno da Baía de Todos os Santos, o Recôncavo é um celeiro de ingredientes naturais e frescos que enchem as panelas de aromas e sabores únicos. Das receitas mais simples às mais elaboradas, cada prato evidencia a herança cultural de povos diversos que ao longo dos séculos ajudaram a moldar a identidade culinária desse importante Território de Identidade da Bahia. Diante disso, esse trabalho objetiva abordar os diferentes saberes-fazer de cozinheiras da região (a partir do contato com os seus conhecimentos populares), bem como mapear os principais pratos típicos regionais, dentre eles, a maniçoba da cidade de Muritiba, o tradicional licor da cidade histórica de Cachoeira, dentre outros. Para a concretização do objetivo elucidado, foi desenvolvido um estudo bibliográfico que desencadeou num seminário didático sobre a relação do Recôncavo com os sabores e saberes tradicionais; também foi realizada pesquisa de campo nas cidades de Cachoeira, Santo Amaro, São Félix e Muritiba, onde foram realizadas entrevistas com três cozinheiras colaboradoras deste estudo e que – a partir da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) – permitiram a utilização de seus relatos para a culminância desse trabalho. Os resultados dessa pesquisa culminaram na criação do “Reconceitas”, um livro de receitas regionais coletadas durante a pesquisa de campo. O livro contém capa, texto de 1 Esse trabalho é fruto das discussões promovidas no Grupo de Pesquisa “Nas trilhas culturais das Geografias do Recôncavo” - que reúne alunos/pesquisadores do 7º e 8º ano. Nesse grupo, foram desenvolvidos estudos voltados a dinâmica geográfica e diversidade cultural do Recôncavo, enquanto Território de Identidade da Bahia.

apresentação, uma breve contextualização do Recôncavo, um breve texto de agradecimentos às cozinheiras da região, sumário, as receitas, por fim, texto de conclusão e agradecimentos. Com a realização desse trabalho, foi possível conhecer algumas cozinheiras que são guardiãs do saber culinário, transmitido com dedicação ao longo de gerações. Seus segredos, passados de mãe para filha, de avó para neto, são um verdadeiro tesouro que nos presenteia com os prazeres da mesa e nos conecta com o passado e o presente de forma única. Foi possível apreender que a cozinha do Recôncavo vai além dos ingredientes e das técnicas; é um elo entre as pessoas, é um convite para celebrar a vida e compartilhar momentos inesquecíveis com as pessoas. A mesa, nesse contexto, é o palco de encontros e de histórias compartilhadas. Vale destacar que o “Reconceitas” não aborda apenas receitas saborosas, mas também a inspiração para valorizar e preservar as tradições culinárias e culturais de nossas raízes.

PALAVRAS-CHAVE: Recôncavo. Saberes-fazer. Cozinheiras. Reconceitas.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 90

SMART TRASH: USO DA LIXEIRA INTELIGENTE PARA CONSERVAÇÃO DOS RESÍDUOS ORGÂNICOS

AUTORAS: Natalice Dos Santos Arcanjo, Caroline dos Santos Barbosa

ORIENTADORAS: Carolina Costa Freitas Alcântara, Lorena Brito Góes Viera

INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA

E-MAIL: natalicearcanjo83@gmail.com, santoscaroline021@gmail.com, carolina.costa@fieb.org.br, lorena.goes@fieb.org.br

O aumento frequente da produção de lixo é um dos responsáveis pelo desequilíbrio ambiental e mundialmente são produzidos uma grande

quantidade de resíduos, sendo o Brasil um dos principais responsáveis. A problemática é que alguns resíduos descartados têm um longo tempo de vida e não se decompõem facilmente e outros produtos quando são decompostos geram subprodutos tóxicos, contaminando solos e rios. A grande controversa é que quando o lixo não é descartado de forma adequada pode acarretar a poluição do solo, da água e do ar. Ademais, o lixo orgânico ao se decompor libera gás metano, grande contribuinte no aquecimento global, e chorume, que em grandes quantidades pode contaminar o solo, os lençóis freáticos, além de atrair vetores de doenças. Deste modo, o objetivo do projeto é a criação de uma lixeira inteligente que retarde o processo de decomposição de resíduos orgânicos. A partir da utilização da lixeira será analisado de forma qualitativa e quantitativa a produção de gases e chorume produzidos, por meio de Arduino e sensores, utilizando a programação C+ e C++ para o controle da temperatura e variação de massa, a fim de evitar cheiros desagradáveis, insetos, larvas e decompositores em locais indesejados. Assim, a lixeira contribui com a redução dos impactos ambientais, contribuindo assim para a preservação do ambiente e a saúde pública. A perspectiva futura do projeto inclui teste para comprovar a eficácia da lixeira em diferentes ambientes, demonstrando como a tecnologia pode ser uma aliada na busca por uma gestão de resíduos mais sustentáveis e responsáveis.

PALAVRAS-CHAVE: Resíduos de lixos. Poluição ambiental. Decomposição de resíduos orgânicos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 91

STARTUP ECOWINGS: DRONES PARA AUXILIAR NA PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE

AUTORES/AS: Augusto Franco, Maria Rita Araujo, Yasmim Florencio
 ORIENTADOR/A: Estefane Bahia, Alberto Andrade
 INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA
 E-MAILS: coordem@cnslnuz.com.br, mrsaraujo1703@gmail.com, yasmimfalves38@gmail.com, augustoolintooficial@gmail.com mbentouze@gmail.com, gustavasantosdesouza492@gmail.com

Os drones são aeronaves não tripuladas de diversos tamanhos que inicialmente possuíam usos militares, mas que hoje em dia possuem uma variedade bem grande de utilizações, desde captação de imagens para eventos, transmissões de imagens para atividades jornalísticas, entrega de objetos para lojas, entre outras funções. O intuito deste projeto é a criação de uma Startup com dois protótipos de drones, para contribuir na conscientização da sociedade sobre a importância da preservação da vegetação brasileira e da qualidade dos ecossistemas costeiros, através da divulgação dos resultados obtidos pelo uso dos drones. Um será utilizado para detecção e mapeamento áreas de vegetações com possíveis focos de incêndio, é acoplado ao drone uma câmera termográfica e um sensor de umidade capaz de prever se a região corre risco de um possível incêndio. Através da utilização do sensor Arduino, conseguimos medir a temperatura do local juntamente com a umidade, caso haja alguma intercorrência na aferição, o sensor envia um sinal direto para a central de comando do drone. O segundo protótipo segue uma vertente diferente, visto que será utilizado para medir a qualidade da água no litoral da Bahia. Desta forma, criou-se um drone aquático controlado remotamente, que possui um compartimento com um sensor de alta precisão para medir níveis de pH e TDS. Um medidor TDS fornece uma leitura medindo a condutividade dos íons dissolvidos em uma solução. após uma leitura da análise, uma fórmula é usada para convertê-

la em uma estimativa do TDS. Essa leitura dará uma indicação da qualidade da água. Prevê-se que ocorra um grande e benéfico impacto social e econômico por meio da startup “EcoWings” na vegetação brasileira e no litoral da Bahia. Além de aumentar a conscientização ambiental e a preservação de áreas naturais sensíveis.

PALAVRAS-CHAVES: Drone. Sensor. Queimadas. Litoral.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

FINANCIAMENTO: Colégio Nossa Senhora da Luz.



VJC 92

SUSTENTABILISHOP: LEMBRE-SE NADA É INFINITO

AUTORAS: Amanda Araújo Sales, Anna Clara Cordeiro Nevs dos Anjos, Bruna Andrade Martins, Maria Luiza Lino Teles Pinto, Rafaela Mayan Testagrossa

Orientadora: Carla Regina Nunes Costa
 Instituição: Colégio Módulo, Salvador, BA
 E-MAILS: aluno.61-008361@colegiobernoulli.com.br, aluno.61008183@colegiobernoulli.com.br, , brunaamartins2010@gmail.com, aluno.61008179@colegiobernoulli.com.br, rafaelamayant@gmail.com, carlacostabiologa@gmail.com

O descarte de materiais não biodegradáveis vem sendo um grande problema dos últimos anos, tanto no Brasil como no resto do mundo. Segundo Pesquisadores do Instituto de Oceanografia da USP em pesquisas realizadas nos últimos anos, observaram que um terço de todo plástico consumido no país tem grande chance de parar no oceano. Essa quantidade corresponde a quase 3,5 milhões de toneladas de materiais por ano. Por dados como esse, estudamos as possibilidades de embalagens sustentáveis, com o objetivo de diminuir o descarte do plástico no ambiente. Para começar a produção do trabalho, pensamos em atividades humanas que têm sido prejudiciais à

natureza e à vida no planeta, assim, chegamos ao grande uso de plástico para embalagens no comércio, desde a prateleira, no produto propriamente dito, até a sacola usada para levar o produto para casa. A ideia é produzir bioplástico para substituir as embalagens convencionais, material esse muito utilizado pelos seres humanos e consequentemente, muito descartado. Dessa forma, desenvolvemos dois produtos, que pudessem substituir as embalagens convencionais, feitos de materiais biodegradáveis. O produto um foi construído a partir de: amido de milho, glicerina, vinagre e água. Obtivemos um bom resultado no protótipo, o produto final estava firme e com resistência adequada. Para o segundo tipo de bioplástico testado utilizamos: gelatina, glicerina e água quente. Assim como o produto um, o segundo também apresentou ótimo resultado. Sendo assim, “Sustentabilishop” significa comprar de forma sustentável, buscando sempre embalagens mais ecológicas, que se degradem no meio ambiente de forma rápida, causando menos impactos ambientais aos nossos ecossistemas. Diminuir a produção de resíduos contribui para o ambiente, mas também para o homem, que depende deste ambiente equilibrado.

PALAVRAS-CHAVE: Plástico. Embalagens. Ambiente.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



VJC 93

TATUAGEM COMO EXPRESSÃO INDIVIDUAL NA CONTEMPORANEIDADE: UMA REFLEXÃO SOBRE AS MOTIVAÇÕES QUE LEVAM À PRÁTICA

AUTOR: Henrique Rodrigues Ferreira Batista
 ORIENTADORA: Camila Hettenhausen
 INSTITUIÇÃO: CAT - Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: henriquferbatista@gmail.com, camilla@anaterzavirtual.com

A prática da tatuagem vem sendo pauta de

diversos debates e discussões vindos de inúmeras fontes. Tatuagem sendo definida como marcas na pele feitas com tinta por agulhas, a falta de conhecimento sobre a prática das tatuagens pode acarretar em preconceitos e violência sobre pessoas que aderem a essa prática, tornando o tema extremamente relevante pelo seu valor social. Ato que vem cada vez mais presente na atualidade e sabendo dos impactos sociais e psicológicos que a tatuagem abrange foram levantados alguns questionamentos como: quais as motivações que levam à sua prática? Qual a relação com a sociedade moderna em sua expressão individual? Há um fator intrínseco ao ser humano que acarreta a adesão às tatuagens? O presente artigo tem como objetivo aprofundar o estudo sobre as Motivações que Levam à Prática da Tatuagem e apontar possíveis razões para o meio de expressão e promover o incentivo do leitor na geração de uma reflexão crítica sobre a problemática apresentada, o método utilizado foi a literatura científica por meio de artigos, assim como a confecção de fichas de leitura. Sob essa análise, a tatuagem parte de seu primeiro exemplar conhecido cerca de 5 mil anos atrás com uma função terapêutica, Heródoto, historiador grego, descreveu uma população chamada pictus, cuja função da tatuagem não era por viés estético, mas sim como marcas na alma que iriam os proteger de inimigos, demonstrando uma funcionalidade ativa na antiguidade comum entre diversos povos. Ademais, a origem do estigma com a chegada da tatuagem ao Brasil foi devido a popularização da prática entre povos tidos pela maioria da época como impuros e sujos, o estigma apenas mudou com a profissionalização e higienização do método de aplicação. Hoje, a sociedade tida como líquida por seus hábitos efêmeros apresenta a tatuagem de forma paradoxal, já que é uma marca permanente, entretanto, na atualidade criar uma identidade subjetiva é um fator marcante na atual sociedade, dessa forma a tatuagem entra como o objeto de culto ao corpo e identidade. Analisando psicanaliticamente, a tatuagem pode ter diversas funções psicológicas responsáveis pela motivação, seja por razões fantasiosas, problemas em materializar algo como experiências que não puderam ser mentalizadas. Dessa forma conclui-se que não há um único fator que determine a prática de todas as tatuagens na atualidade, nem mesmo

um único indivíduo, pois por sua subjetividade pode possuir significados tão ocultos que nem mesmo o indivíduo que realizou a prática saberia.

PALAVRAS-CHAVE: Tatuagem. Sociedade líquida. Psicanálise. Contemporaneidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 94

TATUAGEM: A CONSTRUÇÃO DE UM ESTEREÓTIPO MARGINALIZADO E O PRECONCEITO

AUTOR: Joaquim Gonzalez de Freitas

ORIENTADORA: Camilla Hetenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: jgonzalezdefreitas@gmail.com, camilla@anaterzavirtual.com

A pesquisa científica na área de tatuagem, tem como objetivo, mostrar a contextualização histórica, o por que ela é marginalizada, além de falar como é vista nos dias atuais. Destarte, tatuagem é um assunto muito importante de se falar, um assunto no qual deveria ser mais abordado. Dentro desse contexto, foi decidido usar esse tema para construção de um artigo, como forma de trazer a discussão que permeia o senso comum para o âmbito científico e contribuir para a construção de um estereótipo não marginalizado da tatuagem, ressignificando a arte como mais que a apenas um risco na pele, que tem seus significados e motivos que a levam a fazer. Um dos assuntos abordado no artigo científico, foi como as empresas enxergavam o uso da tatuagem, como as pessoas que já tinham tatuagem já entram nesse mercado em desvantagem. Esse trabalho foi realizado através de revisão bibliográfica, com a leitura e fundamentação através de artigos científicos e revistas científicas. A parti disso, podemos perceber que a tatuagem não é algo marginalizado só nos dias atuais, essa marginalização é algo que vem desde antigas gerações e aos poucos pode-se perceber que esse preconceito vem diminuindo, como

mostrado neste trabalho. O intuito geral desse artigo, foi mostra a real identidade da tatuagem como fala acima, deixar de forma clara, que a tatuagem tem seu lado negativo, que pessoas marginalizadas usavam a tatuagem como forma de registrar comportamentos ilícitos, sendo assim acabou sendo um dos principais motivos qual a tatuagem é tão marginalizada. Consoante a isso, outra coisa importante que foi abordada no artigo científico foram os diversos tipos de tatuagem, o porque muita gente faz determinado tipo de desenhos e identificar as tatuagens que tem envolvimento com o crime e explicamos o que cada uma significava. Sendo necessário que o estado crie projetos e leis que reprimam esse tipo de preconceito. Além do mais esse tipo de discriminação pode acabar sendo porta de entrada para outros tipos de preconceitos.

PALAVRAS-CHAVE: Tatuagem. Preconceito, Marginalização.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 95

TEAGUMMY: CURAR NUNCA FOI TAO DOCE

AUTORAS: Clara Souza Itaboraí, Laura Braga Simões, Maria Carolina Vasconcelos Lins, Nathália Barouchel Medrado, Sofia de Abreu Cordeiro
 ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa
 INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA
 E-MAILS: itaboraiaclaras@gmail.com, laurabs1407@gmail.com, vasconceloslinsm@gmail.com, natibmedrado@gmail.com, sofiliabreu@gmail.com, carlacostabiologa@gmail.com

O cuidado com a saúde é algo essencial na vida dos seres humanos. Em 2000 a.c, na Idade da Pedra, quando o conhecimento era restrito e a tecnologia inexistente, já era realizado o uso da medicina natural, uma grande aliada que permaneceu com os humanos durante toda sua evolução. A mesma é muito importante em nossas vidas, pois nos dá uma alternativa de curar doenças e seus sintomas sem a

utilização de remédios que são industrializados e de grande risco, visto que causam diversos efeitos colaterais indesejados e dependência química. O objetivo do produto desenvolvido é trazer a praticidade do método e a cura por meios estritamente naturais, livres de efeitos negativos. Em relação ao processo de criação, foram realizados três testes até atingir o desejado. No primeiro, foram utilizados os seguintes materiais: água, gelatina incolor e sem sabor, pectina, ervas (camomila, hortelã e erva-doce) e açúcar, ao final do teste, percebeu-se que a consistência não era a esperada. Diante disso, foi realizado um segundo teste, onde se utilizou: gelatina incolor e sem sabor (com uma quantidade maior), pectina (com quantidade reduzida), chá das ervas (em menor quantidade e mais concentrado) e mel. Este teste obteve bons resultados, mas foi utilizado uma quantidade muito grande de mel. O terceiro teste seguiu a receita do segundo, com algumas mudanças: aumentou-se um pouco a quantidade de água no chá, um pacote de gelatina incolor sem sabor e um pacote de gelatina com sabor, sem uso de mel. Alcançando, assim, um resultado esperado. Em suma, este produto é um substituto natural dos medicamentos sintéticos, a partir dele procura-se fornecer saúde e bem-estar para o público que o consome. Ele também resolve o problema da forma de ingestão, já que algumas pessoas recusam tomar chás. As balas de gelatina com ervas Teagummy são extremamente saborosas e teve grande aceitação na nossa comunidade escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Chá. Medicina Natural. Saúde. Bem-estar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

VJC 96

TERAPIA INTEGRATIVA NO TRATAMENTO DE JOVENS MENTALMENTE INSTÁVEIS

AUTORES/AS: Gabriel Lobo, Janaina Britto; Maria Luiza dos Santos, Nicole Cardoso, Rodrigo Barreto
ORIENTADORES: Alberto Andrade Gomes, Diego

Queirozas

INSTITUIÇÕES: Colégio Nossa Senhora da Luz,
Salvador, BA

E-MAILS: janainabritto114@gmail.com,
mariaaldss@icloud.com, guigobarreto27@gmail.com,
coordem@cns Luz.com.br.

Terapia alternativa é o nome popularmente referido a qualquer prática que não se enquadra no tratamento médico tradicional. É reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como um conjunto de práticas de atenção de saúde que são parte de um país. Com esse pensamento, a equipe desenvolveu um jogo interativo que utiliza dessas terapias complementares para o tratamento de jovens emocionalmente abalados. É muito comum se ver pessoas que possuem determinado estigma e preconceito com as terapias alternativas, mesmo estas tendo sido reconhecidas recentemente pela OMS. Muitas pessoas acreditam que as terapias complementares ou integrativas não são tão eficientes quanto a medicina tradicional, o que se trata de um pré-julgamento errôneo. O jogo será feito com o intuito de tornar as terapias alternativas mais difundidas e aceitas pela sociedade, de modo a combater os estereótipos já estabelecidos. Deste modo, pessoas que anteriormente se recusavam a fazer uso desse tipo de terapia passarão a considerá-las, de modo a trazer mais opções e diversidade na forma como ela cuida de sua saúde. A equipe analisou a influência da terapia alternativa no comportamento de jovens e adolescentes a fim de identificar seus benefícios e limitações. O jogo funcionará da seguinte forma: será um baralho de sete cartas, onde cada uma possuirá um desafio diário que aplica uma atividade relacionada a um tipo de terapia complementar. A pessoa deve adicionar ao seu cotidiano os desafios enquanto analisa as diferenças e os efeitos emocionais no seu dia a dia. O jogo foi realizado com o objetivo de

ser sustentável, sendo feito de papelão e jornal. O jogo que foi denominado PsychoGame, foi aplicado em seis jovens diferentes que afirmam sentir no dia a dia certa angústia e ansiedade e de acordo com os resultados após a aplicação do jogo esses jovens passaram a introduzir os desafios no seu cotidiano e desenvolveram um estilo de vida mais mentalmente estável.

PALAVRAS-CHAVE: Terapias Alternativas. Jogo. Jovens.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 97

TRANÇAS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA IDENTIDADE NEGRA

AUTORA: Maria Angélica Nobre Sterling Teixeira

ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: maria.t3719@aluno.anaterdezavirtual.com,
camilla@anaterdezavirtual.com

Em época de submissão vivida no período de escravidão, os povos Africanos que trazidos para o Brasil, não obtinham liberdade de qualquer em qual âmbito como sobre seus corpos, cabelos, religiões, manifestações culturais e toda e qualquer liberdade de expressão. Se houvessem ações ao contrárias das ordenadas por seus senhores, era resultava em uma penalidade muitas vezes de extrema violência. Com o embranquecimento e camuflagem imposta para a população negra por muito tempo, a relação pessoal com as suas imagens e seus cabelos virou um conflito pessoal de tanta negligencia vivida. Com a repressão vivida pelo povo preto, foram necessárias a criação de formas que obtivessem a expressão e identidade dos mesmos, e as tranças foram uma delas. A pesquisa científica visa compreender a contextualização histórica, carga religiosa, relevância, visão contemporânea e significância pessoal que são refletidas na autoestima com a utilização das tranças, trazidas através das vivências que trançistas carregam para fortalecer identidade negra, e a cultura afro-brasileira.

Buscando abordar sobre paradigmas e preconceitos que foram vividos pelo povo negro sobre a época da escravidão, e de que forma que isso pactua com os preconceitos ainda vividos. Para chegar nesses resultados, o trabalho propõe apresentar a metodologia utilizada pesquisas bibliográficas, com referências em artigos científicos que retratam também sobre a mesma temática. Para encontrar uma narrativa fundamentada foi necessário o ponto de vista crítico e analisar o meio em que a sociedade se encontra em relação à pauta levantada, com observações que expõem pontos pouco discutidos na atualidade

PALAVRAS-CHAVE: Tranças. Trancistas. Identidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 98

UNIVERSALIS: APLICATIVO DE FOMENTO À PARTICIPAÇÃO POLÍTICA DOS JOVENS DE SALVADOR – BAHIA

AUTORA: Júlia Carolina Guedes Carvalho
 ORIENTADOR: André Luis
 INSTITUIÇÃO: Colégio Militar de Salvador,
 Salvador, BA
 E-MAILS: juliacarolinajk@gmail.com,
 celinaalvesramos1@gmail.com

A juventude está frustrada com as instituições políticas brasileiras. Como resultado, tem demonstrado baixos níveis de participação política. Tal realidade não é única do Brasil ou mesmo da América Latina, mas, sim, um fenômeno presente em âmbito global. Dessa forma, é preciso transformar o modo como os jovens enxergam política. A participação juvenil na esfera municipal surge como caminho possível devido à proximidade e relativa simplicidade que a escola local oferece. Ademais, as Tecnologias de Informação e Comunicação mostram-se como facilitadoras desse processo. Em vista disso, a presente pesquisa objetivou propor um aplicativo mobile para o incentivo à participação juvenil na política institucional na esfera municipal de Salvador, na Bahia. Para tanto, a metodologia de pesquisa aplicada contemplou uma revisão

de literatura, seguida do Design Thinking, o qual foi dividido em Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Testagem, incluindo pesquisa de mercado, entrevistas com especialistas e um estudo de personas através de desk research, entrevistas semiestruturadas e aplicação de questionário. Também foi elaborado um protótipo do aplicativo, intitulado Universalis, de alta fidelidade com mais de 50 telas através da linguagem de programação de blocos lógicos no software Thunkable. Os questionários foram aplicados a uma amostra de 95% de confiança com 384 jovens entre 16 a 19 anos moradores do locus da pesquisa, sendo coletados mais de 11.000 pontos de dados. Já as entrevistas semiestruturadas foram realizadas junto a 6 jovens e 4 especialistas. A coleta de dados verificou a importância de i) reverter a visão pessimista sobre os políticos, ii) inserir os jovens na política formal, iii) apresentá-los à política de modo acessível e interativo, iv) engajá-los na sociedade civil e v) oferecê-los educação política. Nesse sentido, enquanto 95% dos jovens reconheceram aplicativos mobile como ferramenta poderosa para o fomento ao engajamento político juvenil, os especialistas entrevistados apontaram que o App contribui para a construção de mais políticas públicas que visem à inclusão política dos jovens. Ressalta-se que o App desenvolvido contém funcionalidades ainda não encontradas em nenhum dos mais de 200 aplicativos mapeados ao nível intencional. O Universalis está sendo integrado ao Parlamento Jovem de Salvador, o que poderá ser replicado em outras partes do Brasil e até mesmo no exterior por se tratar de um App de código aberto. Portanto, foi possível construir um aplicativo alinhado com os direitos assegurados pelo Estatuto da Juventude e o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU de número 16.

PALAVRAS-CHAVE: Democracia Digital. Participação Política. Juventudes. Aplicativo Mobile.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 99

USE-ME: INFORMAÇÕES E AUXÍLIO ACERCA DO USO DE PSICOATIVOS

AUTORES/AS: Louis Ganem Trajano, Maria Fernanda Ribeiro de Carvalho Tinôco Melo
 ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira
 INSTITUIÇÃO: Colégio Leffler, Salvador, BA.
 E-MAILS: louisganem26@gmail.com,
 nandatinoco91@gmail.com,
 antonio@prof.colegioleffler.com.br

Droga é toda substância, natural ou sintética, capaz de produzir em doses variáveis os fenômenos de dependência psicológica ou dependência orgânica, sendo considerado um problema de saúde. O uso de substâncias psicoativas pelo indivíduo pode causar o comprometimento do desenvolvimento psíquico, da saúde mental e física. No atual cenário mundial, o uso de drogas lícitas e ilícitas vem se tornando cada vez mais grave, acompanhado da normalização do consumo e da desinformação acerca dos perigos de seu uso. Nesse contexto, nosso projeto visa explorar o modo como estas substâncias funcionam no sistema nervoso e qual o uso delas na atualidade, promover a divulgação científica destes conhecimentos, de forma a prevenir a utilização abusiva de drogas psicotrópicas, e oferecer informações sobre o tratamento, a partir de ferramentas digitais. Para melhor acessibilidade do projeto, construímos um site informativo sobre o funcionamento de psicoativos, características destas substâncias e suas consequências para o usuário, para isso, classificamos elas com base em seus efeitos sobre o sistema nervoso central, identificamos seu comportamento bioquímico no corpo humano e analisamos possíveis consequências do abuso. Como base para a construção do projeto, fizemos a revisão bibliográfica de artigos científicos e publicações realizadas em sites de universidades, e utilizamos o criador de sites “Wix”, de modo que pudéssemos produzir diferentes interfaces para contemplar diversos públicos. O resultado foi a criação de um site que contempla diferentes linguagens e informações, específicas para o interesse e necessidade de cada leitor, onde expusemos

um assunto nem sempre abordado de maneira verídica e esclarecedora.

PALAVRAS-CHAVE: Psicoativos. Substâncias. Site.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

VJC 100

VAZAMENTO DE DADOS PESSOAIS E LGPD

AUTORAS: Bárbara Bonfim de Oliveira Alencar Santos, Laila Gomes Guimarães Barreto
 ORIENTADORA: Synara Silva de Pinho
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: barbara.b15202@aluno.
 anaterzavirtual.com,
 laila.g14674@aluno.anaterzavirtual.com,
 synara@anaterzavirtual.com

Após o alastramento do fenômeno da globalização, surge na década de 70 uma nova configuração de mercado chamado comércio virtual, ou e-commerce, no qual para poder utilizá-lo é necessário a disponibilização de dados sensíveis do consumidor. A partir dos dados coletados através de sites ou aplicativos, donos de empresas e fornecedores têm acesso total a essas informações confidenciais, que podem ser vendidas ou vazadas, a fim de um lucro econômico, ou utilização para fins criminosos. A falta de proteção desses dados se tornou uma insegurança para consumidores que querem adquirir produtos online. Clientes que consomem por meio digital estão protegidos por uma lei chamada a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados) que é uma legislação no Brasil. A urgência na criação dessa lei surgiu após diversos escândalos, de vazamento de dados os quais se tornaram públicos rapidamente, atingindo milhares de usuários. O objetivo principal da pesquisa é analisar e informar como acontece o vazamento de dados sensíveis, sua comercialização ilegal e como os consumidores podem utilizar a LGPD a seu favor para diminuir os danos causados. Nesse artigo foi realizado estudo de cunho qua-

litativo através de revisão bibliográfica, fundamentação teórica realizada por meio de leitura de revistas e artigos científicos, no intuito de coletar informações. Os resultados das pesquisas mostraram que é indiscutível a importância que essas informações armazenadas têm em nossa sociedade, no entanto, nem em todas as situações é possível o impedimento de roubos, ou de compartilhamentos legais. Desta forma, para combater essa prática extremamente imoral, foi decretado pelo Congresso Nacional, em 14 de agosto de 2018, a lei chamada de LGPD que só entrou em vigor em agosto de 2020, com o intuito de estabelecer algumas novas diretrizes relacionadas ao uso dos dados vazados. Uma das alternativas para evitar as disseminações de dados sensíveis são ações como a instalação da confirmação de duas etapas, para pessoas físicas e pesquisar a veracidade do site antes de depositar suas informações.

PALAVRAS-CHAVE: Vazamento. Dados. LGPD.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



VJC 101

VISAGISMO NA IDEALIZAÇÃO DE FIGURAS POLÍTICAS

AUTORA: Ludmila Barbosa de Sousa Souto

ORIENTADORA: Camilla Hettenhausen

INSTITUIÇÃO: CAT - Colégio Ana Tereza,
Salvador, BA

E-MAILS: ludmila.s3708@aluno.

anaterzavirtual.com, camilla@

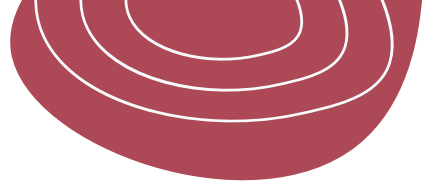
anaterzavirtual.com

O visagismo é uma técnica que tem como ideia a personificação de uma personalidade mostrando a imagem de alguém através do formato do corte de cabelo, roupas, ou o tipo de maquiagem, buscando criar uma imagem harmoniosa e coerente. Para a humanidade, inicialmente, as roupas tinham apenas o propósito de aquecer o corpo, mas com o desenvolvimento social, elas passaram a ser usadas como estratégias de pertencimento e para expressar status social e

poder. O Visagismo segue uma abordagem que é mais valorizada pelas pessoas que buscam uma determinada aparência estética pautada na mensagem que o indivíduo quer passar. Atualmente na política o visagismo é utilizado para construir a imagem de candidatos e influenciar a escolha dos eleitores. A construção da imagem de um candidato é essencial para sua comunicação política e pode transmitir valores, personalidade e adequação ao cargo almejado o visagismo também está presente no marketing político, onde a construção de uma identidade visual impactante e coerente é utilizada para atrair e fidelizar o público-alvo. O uso dessa estratégia pode ajudar os candidatos a estabelecerem uma conexão emocional com os eleitores, despertando interesse gerando identificação. Esse trabalho foi realizado através da metodologia de revisão bibliográfica, buscando resultados qualitativos, com fundamentação teórica realizada por meio de fichas de leitura de revistas e artigos científicos disponíveis on-line no intuito de coletar fontes a respeito da temática em questão. O estudo aborda a relação do entre o visagismo e a política, destacando como as roupas, cores e visual geral dos candidatos podem influenciar a percepção pública sobre eles.

PALAVRAS-CHAVE: Visagismo. Política. Marketing, Candidatos. Eleitores.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



10.

RESUMOS - JOVENS PODCASTERS CIENTÍFICOS
(PODCAST)





JPC 01

ADOLESCENTES E AUTOMEDICAÇÃO: CONTEXTOS E CONSEQUÊNCIAS

AUTORA: Lavínia Cerqueira Vieira

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro,
Salvador, BA

E-MAILS: lavicerqueiravieiracbe@gmail.com;
icaroanndrades@gmail.com

O ato de utilizar medicamentos sem a orientação de um profissional competente é conhecido como automedicação. Segundo uma pesquisa realizada pelo Instituto de Ciência Tecnologia e Qualidade (ICTQ), os adolescentes e jovens de 16 a 24 anos são os que mais aderem à automedicação, representando 90,1% dos entrevistados. Baseado nisso, foi realizada uma pesquisa num colégio da rede privada na cidade de Salvador com o objetivo de investigar os principais contextos e consequências da automedicação para adolescentes. Partindo das informações levantadas, foi criado o LaviCast, onde neste episódio teve uma entrevista com uma farmacêutica. Na primeira etapa do estudo foi aplicado um questionário para o público-alvo de 12 a 17 anos, que são adolescentes segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Na segunda etapa, foi realizada a entrevista, que ocorreu de maneira remota através do aplicativo WhatsApp. Todas as etapas seguiram os critérios éticos da pesquisa, o que inclui a autorização dos responsáveis pelos estudantes menores de idade, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido e o Termo de uso da voz. A entrevistada deste podcast é a farmacêutica Liliane Moreira, formada pela Universidade Federal da Bahia. Os dados da pesquisa revelam que 92,9% dos adolescentes entre 12 e 14 já se automedicaram, principalmente por indicação dos pais ou mães (64,3%) quando apresentam sintomas como: dores de garganta, dores de cabeça, dores musculares e cólicas. Dentre os perigos da automedicação nos adolescentes a entrevistada destaca as possíveis reações adversas associadas aos medicamentos e o possível agravamento do quadro de saúde,

pois geralmente quando o sintoma é aliviado, o indivíduo não vai a consulta médica para descobrir o seu diagnóstico. A farmacêutica ainda enfatiza os perigos em desenvolver superbactérias através do uso inadequado de antibióticos. Segundo os dados da pesquisa, o contexto para a adesão à automedicação, está no fato das dificuldades de acesso a uma consulta médica, assim como necessidade de aliviar o sintoma de maneira rápida, o que é confirmado pela farmacêutica durante a entrevista. Em suma, com este episódio do LaviCast é possível refletir sobre os contextos que levam o indivíduo a se automedicar, assim como compreender que os potenciais perigos provocados pela automedicação estão relacionados quando esta é usada inadequadamente.

PALAVRAS-CHAVE: Adolescentes.
Automedicação. Medicamentos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



JPC 02

DIÁRIO DE UMA JOVEM CIENTISTA: RELATOS SOBRE AS VIVÊNCIAS COMO MONITORA

AUTORA: Alessa Valadares Ciaramella

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA.

E-MAILS: alessaciaramella@gmail.com; wagner.
silva@escolapark.com.br

A monitoria é uma grande oportunidade para estudantes, chamados monitores, que possuem determinado saber desenvolverem importantes habilidades. Os monitores podem ser muito importantes no processo de ensino-aprendizagem dos demais colegas (monitorados), pois estão disponíveis para tirar dúvidas, auxiliar na resolução de problemas, orientar na realização de experimentos, dentre outros. Partindo disso, o presente estudo teve como objetivo a produção de um podcast (entrevista/opinativo) para apresentar e discutir a importância da monitoria na formação de

monitores mirins de um Clube de Ciências, através da percepção de uma estudante do 5º ano do Ensino Fundamental. A monitoria consiste em auxiliar e orientar os monitorados do 3º e 4º ano (Ensino Fundamental – Anos Iniciais) durante a realização de experimentos conduzidos, semanalmente, pelo mediador do Clube de Ciências de uma instituição da rede privada, localizada em Lauro de Freitas (BA). É importante destacar que no intuito de capacitar os monitores para desempenharem a função, todos eles realizavam os experimentos como estudantes, nos encontros do Clube de Ciências destinados ao 5º e 6º ano, e só apenas depois disso atuavam na função de monitor (em outro momento) auxiliando os colegas do 3º e 4º ano. As informações apresentadas no podcast foram obtidas através dos registros da monitoria realizados no diário de bordo da autora, e de uma entrevista com os outros dois monitores do Clube de Ciências (no intuito de relatar outros pontos de vista). No total, foram realizadas seis aulas como monitora, entre os meses de maio e agosto. As principais atividades da monitoria foram: 1) ajudar a preparar os materiais utilizados nas aulas; 2) orientar na realização dos experimentos e 3) tirar as dúvidas que costumam surgir durante os encontros. Mesmo com o desafio de lidar com a conversa excessiva dos alunos e o comportamento de brincarem e/ou manipularem os objetos fora de hora, a experiência de ser monitora é muito interessante e permite aprender mais sobre Ciências. Os monitores entrevistados também afirmaram que a monitoria é uma atividade que exercem com muita alegria e dedicação, e demonstraram interesse em continuar como monitores do Clube de Ciências futuramente. Por fim, a experiência de ser monitor é uma forma de aprender mais sobre Ciências, de forma diferente (do que ocorre na sala de aula) e divertida, além de ser uma forma de apoiar o professor e outros colegas. Os entrevistados assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

PALAVRAS-CHAVE: Ciências. Experimentos. Monitoria.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

JPC 03

ECOIA: CONEXÕES QUE VALORIZAM NOSSAS RAÍZES

AUTORAS: Sofia Oliveira, Rafaela Menezes
 ORIENTADORA: Valdirene Cátia Moreira Barreto
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: sofiaoliveirabarreto@hotmail.com,
 rodenilson2008@hotmail.com, valdirene@
 anaterzavirtual.com

O artesanato dos povos tradicionais é uma forma de expressão cultural e artística que tem sido passada de geração em geração ao longo de séculos. É uma manifestação da identidade, história e valores dessas comunidades, além de ser uma importante fonte de renda para muitas delas. O artesanato dos povos tradicionais é uma forma de expressão cultural que reflete a identidade, história e conhecimento transmitido através das gerações dentro dessas comunidades. É uma manifestação artística que utiliza materiais naturais e técnicas tradicionais para criar objetos sociais ou decorativos com significado cultural e simbólico e pode desempenhar um papel significativo como forma de resistência cultural e preservação da identidade dessas comunidades. Por meio do artesanato, os povos tradicionais podem manter e transmitir conhecimentos, honrar as tradições e manter vivas as habilidades passadas de geração a geração fundamentais para manter viva sua cultura. Portanto, o artesanato está profundamente enraizado em nossas raízes culturais e históricas. Sendo uma maneira de expressar a identidade de um povo e sendo parte importante da cultura baiana, valorizado tanto pelos moradores locais quanto pelos visitantes. Alguns dos principais tipos de artesanato encontrados na Bahia são comercializados no Mercado Modelo, situado no bairro do Comércio, onde os visitantes podem encontrar uma grande diversidade de artigos, como por exemplo, rendas e cestarias dos povos tradicionais da Ilha de Maré. Desse modo, o objetivo deste estudo foi compreender como o artesanato dos povos tradicionais pode

se tornar uma forma de expressão e resistência cultural. Isso ajuda a evitar a perda dessas práticas valiosas e contribui para a manutenção da diversidade cultural brasileira. Trata-se de estudo de avaliação, do tipo exploratório e descritivo para conhecer e explorar a cultura artesanal de povos tradicionais, podendo ser utilizado para a conscientização e valorização à cultura. Para a execução desse estudo foram realizadas pesquisas bibliográficas em sites como IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e Artesol, além de visitas técnicas. Pensando em todas as dificuldades passadas pelos povos tradicionais, foi gravado um podcast para valorizar o artesanato e preservar a cultura e as tradições dos povos tradicionais no Brasil. O podcast vai promover um debate sobre a importância do artesanato na preservação das identidades culturais. Destarte, espera-se que o podcast desperte o interesse das pessoas sobre questões relacionadas à tradição e empoderamento econômico e social por meio do Artesanato.

PALAVRAS-CHAVE: Povos Tradicionais, Artesanato. Cultura. Tradição

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 04

GEOGRAFIAS CULTURAIS NAS RUAS DO RECÔNCAVO BAIANO

AUTORAS: Nathália Beatrice Neves Salustiano,
Giovanna Silva Moura Correia

ORIENTADOR: Aisllan Damacena Souza da Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Geração Eleita, Salvador, BA

E-MAILS: josysalustiano25@gmail.com,

gessianne1616@gmail.com,

profais10@gmail.com

a proposta deste estudo pauta-se em abordar – através de um podcast do tipo mesa redonda e narrativo, intitulado por “GeoCultCast” – o patrimônio cultural do Recôncavo, destacando suas manifestações artísticas, tradições, expressões, saberes e festas populares, bem como a inserção de agentes capitalistas nesses contextos. Para a produção do roteiro do episódio, foram consultadas algumas fontes, a exemplo, artigos científicos, monografias e dissertações de mestrado que refletem sobre o tema em discussão; em seguida, foi feita uma pesquisa de campo em cidades históricas do Recôncavo, sendo elas, Santo Amaro, Cachoeira e São Félix, no intuito de conhecer mais dos seus contextos históricos, patrimoniais e geográficos; por fim, foi realizada uma entrevista com um Professor Especialista em Estudos Regionais e Territoriais, no intuito de discutir a regionalização atual da Bahia e como o Recôncavo está inserido nessa atual proposta (valendo destacar que o colaborador assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, respeitando, assim, os critérios éticos da pesquisa). Com esse trabalho que culminou na produção do “GeoCultCast”, foi possível perceber que as ruas das cidades do Recôncavo são palcos de expressões culturais e tradicionais, onde a música, a dança, a culinária, o artesanato e as festas populares se entrelaçam para celebrar as múltiplas identidades dessa região histórica do Brasil, requisitada por turistas de todos os cantos do planeta.

PALAVRAS-CHAVE: Recôncavo, Cultura, Tradição, Festas Populares.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

O Recôncavo é uma região histórica localizada no estado da Bahia, caracterizada por belas paisagens, rica cultura e tradições enraizadas na história do país. Suas cidades desempenham um papel fundamental na preservação das manifestações culturais. Frente a esse contexto,

JPC 05

JOGOS OLÍMPICOS E A CULTURA CORPORAL NOS CINCO CONTINENTES

AUTORA: Valentina Fernandes Conceição,
Rebeca Alves Lima

ORIENTADOR: Tanivaldo Gonçalves Mattos
Junior

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-MAILS: tanivaldo@anaterzavirtual.com,
valentina.f14780@aluno.anaterzavirtual.com,
rebeca.a14990@aluno.anaterzavirtual.com

O presente trabalho de iniciação científica, conduzido pelas alunas Valentina Fernandes Conceição e Rebeca Alves Lima, alunas do 6º ano do Ensino Fundamental II do Colégio Ana Tereza, explora a temática do racismo no esporte. A pesquisa foi realizada por meio de estudos e entrevistas, resultando na criação de um podcast e de uma expografia. O podcast apresenta uma abordagem aprofundada sobre o problema do racismo no cenário esportivo. Por meio de análises de casos reais, dados históricos e depoimentos de atletas, o podcast lança luz sobre as manifestações de discriminação racial no esporte, destacando seu impacto negativo em indivíduos e na sociedade como um todo. Além disso, são discutidas iniciativas e ações para combater e prevenir o racismo no esporte, promovendo uma reflexão crítica sobre o tema. A expografia, por sua vez, é uma exposição visual que complementa o podcast. Por meio de imagens, infográficos e textos elucidativos, a expografia proporciona uma experiência imersiva aos visitantes, apresentando evidências concretas do racismo no esporte ao longo da história. Ela também destaca figuras inspiradoras que superaram obstáculos raciais para se destacarem no mundo esportivo, enfatizando a importância da diversidade e inclusão. Em síntese, este projeto busca sensibilizar a comunidade escolar sobre a existência do racismo no esporte, fomentando discussões construtivas e promovendo a conscientização sobre a necessidade de um ambiente esportivo mais igualitário e justo. O podcast e a expografia juntos oferecem

uma visão completa e engajadora sobre o tema, incentivando o diálogo e a mudança de mentalidade em relação a essa questão relevante.

PALAVRAS-CHAVE: Esporte. Racismo. Diversidade Cultural.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 06

LENDAS E TRIBOS INDÍGENAS

AUTORES: Arthur Rodrigues de Oliveira, Benício Santos dos Anjos

ORIENTADORA: Clemlita Carneiro da Cruz
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
E-MAILS: tukarodri19@gmail.com, ecsanto@bol.com.br, clemlita@anaterzavirtual.com

Lendas indígenas são histórias antigas que foram transmitidas oralmente de geração em geração, de membros mais velhos para membros mais jovens. Essas histórias costumam tratar de temas como a origem do mundo, a criação dos seres vivos, explicações de alguns fenômenos sob a ótica dos povos indígenas (na visão deles), a relação do ser humano com a natureza, ensinamentos morais e valores culturais. A importância das lendas indígenas para a cultura brasileira reside na sua capacidade de nos proporcionar uma compreensão profunda da identidade nacional. Elas são fontes inesgotáveis de inspiração, transmitindo valores como respeito, equilíbrio, harmonia e conexão com o todo. Além disso, as lendas indígenas desafiam nossas concepções e despertam a reflexão sobre questões sociais, ambientais e filosóficas. Cada tribo indígena tem suas próprias lendas, passadas de pais para filhos, preservando a cultura ancestral e a sabedoria das antigas tribos. Existem lendas notáveis, como a da Mandioca, Curupira, Boitatá e Boto cor-de-rosa. Essas lendas desempenham um papel importante na

preservação das histórias dos povos indígenas e de suas visões de mundo. De acordo com essa perspectiva, criamos o “Podlendas” – Lendas e Tribos Indígenas. Nossa missão é propagar as ricas e diversas lendas indígenas, promovendo o resgate, o reconhecimento e o valor das culturas tradicionais do nosso país. Queremos mostrar que as lendas indígenas têm um papel importantíssimo na criação de uma cultura rica e respeitosa, elas são verdadeiros tesouros intangíveis que nos conectam com as raízes mais profundas do território brasileiro, resgatando a história, as tradições e a sabedoria dos povos originários. Através das lendas aprendemos sobre a relação sagrada indígena com a natureza, os animais, os espíritos e o cosmos. Conhecemos suas crenças, mitos da criação, heróis e heroínas, seres mágicos e as preciosas lições que essas histórias nos transmitem. Esperamos que, ao acompanhar nosso podcast, os ouvintes possam se conectar com as narrativas indígenas, admirar sua riqueza, se sensibilizar com suas lutas e se motivar a contribuir para a preservação das culturas indígenas. Queremos estimular uma maior apreciação pela diversidade cultural do Brasil e do mundo, construindo pontes de diálogo e promovendo a construção de um futuro mais inclusivo e respeitoso para todos.

PALAVRAS-CHAVE: Povos Originários. Lendas. Comunicação. Diversidade Cultural.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 07

O USO DO CANABIDIOL NO TRATAMENTO DE DOENÇAS NEUROLÓGICAS

AUTORAS: Kira Souza Grabner Schovinder,
Rafaela Santos Diniz Penteadó

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: kira.schovinder@escolapark.com.br,

rafaela.penteadó@escolapark.com.br, wagner.

silva@escolapark.com.br

O canabidiol (CBD) é uma substância presente na planta Cannabis sativa, popularmente conhecida no Brasil como maconha. Ao longo de milhares de anos, a Cannabis sativa tem sido utilizada em diferentes culturas, como na China e Índia, para tratar diversas enfermidades. Atualmente, essa planta tem despertado interesse de diversos pesquisadores que visam avaliar o seu potencial terapêutico no tratamento de doenças neurodegenerativas. Com base nisso, o presente estudo teve como objetivo compreender e discutir a importância do canabidiol no tratamento de doenças neurológicas. Para produzir este podcast, conduzimos duas entrevistas: uma com o médico Fernando Gabian Casaes, especialista em Cannabis medicinal, e com a senhora Aline Ornellas mãe de uma criança de 7 anos de idade, que desde 2019, faz uso de CBD para o tratamento de: microcefalia por Zika Vírus, espasticidade muscular e epilepsia de difícil controle. É importante ressaltar que todos os entrevistados assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Segundo o Dr. Fernando Casaes o CBD apresenta relevante eficácia para o tratamento de diversas patologias, dentre elas, Doença de Parkinson, Doença de Alzheimer e Transtorno do Espectro Autista (TEA), além de ser considerado um medicamento barato e acessível para pessoas com menor poder aquisitivo. Dona Aline nos relatou que o tratamento com CBD foi uma sugestão da neurologista, e que após o início do tratamento os avanços no quadro da filha foram altamente significativos, principalmente, no que diz respeito a: 1) redução de espasmos musculares; 2) controle das crises convulsivas e 3) maior nível de atenção aos estímulos, terapias, fisioterapia e fonoterapia. Para os entrevistados as polêmicas em torno do uso medicinal do CBD estão relacionadas a diversas questões, principalmente, ao desconhecimento da população, e a questões sociais e políticas. Os relatos obtidos através das entrevistas e pesquisa bibliográfica ressaltam os efeitos positivos da utilização do CBD para o tratamento de doenças neurológicas. Dessa forma, produções como esta evidenciam a importância de debatermos temas que, muitas vezes, se tornam polêmicos por desconhecimento da maior parte da população. Assim, fazer uso das mídias digitais para propagar informações baseadas em evidências científicas são medidas necessárias, essencialmente, quando

estamos tratando de questões relacionadas a saúde pública e bem-estar humano.

PALAVRAS-CHAVE: Canabidiol. Doenças neurodegenerativas. Medicina.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



JPC 08

PEÇONHACAST: ESCORPIÕES E ESCORPIONISMO NO ESTADO DA BAHIA

AUTOR: David Luccas do Carmo Chaves

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos1,
Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do
Saber, Salvador, BA

E-MAILS: david.luccas@colegioimperio.com.br;
icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.
silva@colegioimperio.com.br

Abelhas, aranhas, raias, escorpiões, lacraias e serpentes são os principais exemplos de animais classificados como peçonhentos. Segundo o Ministério da Saúde, animais peçonhentos são aqueles que possuem estruturas inoculadoras de veneno, como dentes ocos, ferrões ou agulhões. Os acidentes com animais peçonhentos apesar de sua gravidade e frequência ainda são muito negligenciados em nosso país. Dentro deste contexto, pode-se tomar como destaque os escorpiões, que de acordo com a Secretaria de Saúde do Estado da Bahia (SESAB) nos últimos anos tiveram aumentos significativos no número de casos de acidentes com esses animais. Nesse sentido, foi produzido este podcast que tem como objetivo divulgar quais espécies de escorpiões ocorrem no estado da Bahia, visando discutir a diversidade dos grupos e o escorpionismo. A gravação do “Peçonhacast - O seu podcast sobre animais peçonhentos” foi realizada na sede do Clube de Ciências e sua edição foi feita no software Audacity. A

diversidade de escorpiões no Brasil é muito grande, são registradas espécies de quatro famílias: Borthriuridae, Buthidae, Chactidae e Hormuridae. Quando considerado o número de espécies, são registradas 25 espécies para o estado da Bahia, porém, ocorrem apenas três espécies de interesse médico: Tityus bahiensis, Tityus serrulatus, Tityus stigmurus pertencentes à família Buthidae. Ainda sobre os dados da SESAB, no ano de 2022, houve 27.972 casos (20 mortes) em todo o território baiano e até julho deste ano já foram notificados 15.139 casos (15 mortes). Neste episódio do Peçonhacast, além da apresentação da diversidade de escorpiões que ocorrem no estado da Bahia, é abordado também o escorpionismo, por ser um sério problema de saúde pública devido a gravidade que o envenenamento de algumas espécies de escorpiões pode causar. Por fim, é discutido como prevenir acidentes com escorpiões e como agir caso isso venha ocorrer. O conteúdo desta produção é de extrema importância, pois apresenta uma discussão de caráter social e educativo. Afinal, parafraseando a equipe de pesquisadores do Núcleo de Ofiologia e Animais Peçonhentos da Bahia (NOAP), “Educar sobre animais peçonhentos é salvar vidas”.

PALAVRAS-CHAVE: Acidentes. Escorpiões. Escorpionismo. Veneno.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.



JPC 09

POD LÁ ELE CAST: O MERCADO CULTURAL DA PRIMEIRA CAPITAL DO BRASIL

AUTORES: Arthur Fraga de Novais, Felipe Alves
Bacelar, Flávio Vieira de Pinho, Joao Victor
Malbouisson Couto, Sofia Abreu Silva

ORIENTADORA: Carla Regina Nunes Costa
INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA
E-MAILS: lavicerqueiravieiracbe@gmail.com;
icaroandrades@gmail.com

sofizinhasilva@gmail.com, arthurfnovais@gmail.com, fllaviopininho0901@gmail.com, lipegol2000@gmail.com, jvmalbcouto@gmail.com, carlacostabiologa@gmail.com

O Mercado cultural é um sistema em que as pessoas trocam bens ou serviços por outros bens ou serviços, sendo a transação baseada numa cultura partilhada ou num conjunto de valores culturais. A partir dessa noção, nosso podcast aborda a importância de ter conhecimento sobre aspectos socioculturais, como a história do surgimento e importância da cultura da cidade em que vivemos e os impactos desses aspectos não só na vida dos baianos, mas de todos os brasileiros, já que as raízes da nação e cultura brasileira estão na Bahia. Nossas pesquisas foram realizadas por meio de sites confiáveis, como o do Instituto Geográfico e Histórico da Bahia, da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo de Salvador, e jornais, como o A Tarde online, que tratam do tema principal – o mercado cultural soteropolitano e suas influências na sociedade. Justifica-se essa produção a partir do entendimento de que, com todas as populações que participaram do processo de colonização do Brasil à época dos séculos XV e XVI, nós tivemos uma grande mistura de culturas, costumes, manias e muitas outras coisas, assim, como a Bahia foi o estado que manteve a primeira capital do Brasil (Salvador), teve uma variedade ainda maior de colonos, ou seja, já que teve uma variedade maior de colonos, tem uma variedade maior de culturas, comidas, religiões, culinárias e etc. Para a construção deste podcast foi utilizado o aplicativo CapCut, disponíveis na loja de aplicativos de forma gratuita, tendo sido baixado em um aparelho celular, que usamos para realizar a edição e as gravações. Para discutir este tema usamos o gênero Entrevista, onde o entrevistado foi o professor e geógrafo Erick Ramos. Durante as perguntas e respostas fica explícito as paixões dos baianos pelo futebol, música, gastronomia e claro nossas festas populares. Por fim, nós como equipe, a partir da pesquisa sobre a história do mercado cultural baiano/soteropolitano entendemos que este é muito importante para a sociedade, visto que, trocando itens, bens e outros elementos culturais, nós conseguimos mantê-los vivos e guardados para compartilharmos a história do nosso estado para outras pessoas, também

fazendo-as entender como a Bahia e sua cultura influenciam até hoje a vida dos brasileiros, tanto socialmente como economicamente.

PALAVRAS-CHAVE: Mercado Cultural, Podcast, Sociedade, Economia.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



JPC 10

PODBEE: O QUE NÃO TE CONTARAM SOBRE AS ABELHAS?

AUTORES/AS: Enzo Nascimento Ramos Santos, Giulia Espinola Vieira, Luca Damacena Angarini, Maria Luísa Paiva Costa Samões, Marina Andriani Marcellino

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva
INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA.
E-MAILS: enzo.nascimento@escolapark.com.br; giulia.vieira@escolapark.com.br; luca.angarini@escolapark.com.br; maria.samoes@escolapark.com.br; marina.marcellino@escolapark.com.br; wagner.silva@escolapark.com.br

As abelhas são insetos conhecidos por fazer mel e visitar as flores, além de possuírem ferrão e veneno. Esta são as principais ideias que permeiam o senso comum das pessoas quando se pensa em abelhas. Mas, o que muitas pessoas ainda desconhecem é a grande importância das abelhas para a manutenção dos ecossistemas e na polinização de inúmeras espécies vegetais, que diariamente compõem a alimentação de milhões de pessoas ao redor do planeta. Com base nisso, o presente estudo teve como objetivo avaliar e discutir a interação entre abelhas e humanos. Dessa forma, entrevistamos duas pesquisadoras e professoras, a Dra. Camila Pigozzo (UNIJORGE - Salvador, BA) e a Dra. Joicelene Paz (Escola Superior de Agricultura Luiz de Queiroz da Universidade de São Paulo - Piracicaba, SP) no formato podcast. Os resultados da nossa pesquisa bibliográfica e da entrevista forneceram diversas informações relevantes acerca da importância das abelhas para o âmbito ecológico e econômico. Segundo

as pesquisadoras, as abelhas são fundamentais para a manutenção da biodiversidade, tendo em vista que atuam na reprodução da maioria das plantas com flores e, indiretamente, garantem a disponibilidade de frutos e sementes que serão utilizados por outras formas de vida. Quanto ao medo que muitas pessoas sentem das abelhas, as especialistas afirmaram que abelhas não são animais perigosos, mas que podem agir defensivamente quando se sentem ameaçadas. As pesquisadoras destacaram que nem todas as abelhas possuem ferrão ou veneno, e que quando precisam se defender, espécies de abelhas sem ferrão podem morder com suas mandíbulas ou produzir substâncias cáusticas. No entanto, o grande destaque para estes insetos é o consenso de que os benefícios dos seus produtos, subprodutos (mel, pólen, geleia real, própolis) e da polinização são inúmeros para os seres humanos, plantas e outras formas de vida. Por fim, embora a sua importância seja notável, é importante salientar que diversas espécies de abelhas estão sob constante ameaça devido às ações antrópicas (desmatamento, queimadas, uso de agrotóxicos), e outras pesquisas que tenham como intuito a divulgação científica acerca da importância das abelhas se fazem necessários, tendo em vista que o desaparecimento desse grupo, ainda que gradual, irá gerar impactos incalculáveis para o meio ambiente e a nossa sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Abelhas. Ecossistemas. Insetos. Polinização.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JPC 11

PODPET: O USO DE PLANTAS MEDICINAIS PARA O TRATAMENTO E BEM-ESTAR ANIMAL

AUTORAS: Giovana Lola de Carvalho Pazos, Mirele Carvalho Rêgo,

Sofia Mutti de Carvalho Miranda

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA.

E-MAILS: giovanna.pazos@escolapark.com.br;

mirele.rego@escolapark.com.br; sofia.miranda@escolapark.com.br; wagner.silva@escolapark.com.br

A utilização de plantas como recurso medicinal para o tratamento e a cura de seres humanos é uma prática muito antiga em nossa sociedade. Assim, para além do bem-estar humano, a utilização de plantas medicinais no tratamento de animais também tem sido um recurso cada vez mais praticado entre profissionais na área da medicina veterinária, principalmente por aqueles que consideram a utilização de medicamentos naturais como uma alternativa viável. Diante desse fato, o presente estudo teve como objetivo enumerar e discutir os diversos usos de plantas medicinais no tratamento de animais domésticos. Para tal, convidamos a bióloga e veterinária Mônica Abreu, que atua clinicando e como professora universitária na UNIFACS - Salvador (BA), para participar do nosso podcast PodPet. Mestre em Zoologia pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Mônica, gentilmente, nos concedeu uma entrevista e compartilhou um pouco do seu conhecimento e vivências acerca da utilização de plantas medicinais visando o bem-estar animal. A partir dos resultados obtidos - através das nossas pesquisas e da entrevista é possível compreender que a utilização de plantas para cuidados médicos com animais já é uma prática adotada por alguns veterinários. Segundo a entrevistada, existem algumas plantas que podem ser utilizadas para o tratamento de animais, a exemplo: camomila (*Matricaria chamomilla*), erva-de-gato (*Nepeta cataria*), valeriana (*Valeriana officinalis*) que podem ser utilizadas em diferentes situações como em: distúrbios gastrointestinais, queimaduras, intoxicação, dentre outros. Com esse estudo podemos considerar que a utilização de plantas medicinais pode ser uma alternativa viável em determinadas situações, ainda que em alguns casos sejam utilizadas em conjunto com remédios convencionais. E, principalmente, no que diz respeito a pessoas que buscam fazer a utilização de medicamentos de origem natural.

PALAVRAS-CHAVE: Animais domésticos. Medicina veterinária. Plantas medicinais.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



JPC 12

RECIFES DE CORAIS: AMEAÇA A UMA DESCONHECIDA RIQUEZA MARINHA

AUTOR: João Pedro Santana Batista

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA.

E-MAILS: joao.pedro@colegioimperio.com.br, icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.silva@colegioimperio.com.br

Os recifes de corais são formados por invertebrados aquáticos pertencentes ao Filo Cnidaria. Esses animais possuem o esqueleto calcário, e estão adaptados a viver em conjunto formando colônias. Segundo o Ministério do Meio Ambiente (MMA), uma em cada quatro espécies marinhas vive nos recifes de coral, incluindo 65% dos peixes, ainda assim, a importância desse grupo é desconhecida por grande parte da população. Diante dessa problemática, foi criado esse podcast resultado de uma pesquisa que teve como objetivo discutir a relevância dos recifes de corais para os ecossistemas marinhos. Para a realização desse podcast, convidamos Aurea Helena Silva, pesquisadora do Laboratório de Invertebrados Marinhos (LABIMAR) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Biodiversidade e Evolução da UFBA, Aurea, nos concedeu uma entrevista e compartilhou um pouco do seu conhecimento sobre a biologia, diversidade e a importância dos recifes de corais. Já nos primeiros minutos da entrevista, a pesquisadora discute a respeito da relevância deste grupo de animais que atuam na formação de barreiras naturais que servem como proteção costeira, na oferta de matéria prima para produção de medicamentos e proporcionam ambientes favoráveis ao turismo. Entretanto, apesar da sua significativa importância, os recifes de corais estão constantemente ameaçados por ações antrópicas, principalmente no

que diz respeito à pesca seletiva, atividades recreativas, lixo, vazamento de óleo e outras substâncias que acabam por alterar as estruturas recifais. Aurea finaliza a entrevista alertando sobre o risco de nas próximas décadas os recifes de corais deixarem de existir do modo como os conhecemos nos dias atuais, consequentemente gerando elevados impactos para toda a biosfera. Dessa forma, esta produção ressalta a urgência em redobramos a atenção para a importância desse grupo animal, não apenas para os ecossistemas marinhos, mas para o planeta como um todo.

PALAVRAS-CHAVE: Ações antrópicas. Biodiversidade marinha. Ecossistemas marinhos. Recifes de corais.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



JPC 13

ROTINA E DESAFIOS DE CUIDADORES FAMILIARES DE IDOSOS COM DOENÇA DE ALZHEIMER

AUTORA: Maria Eduarda Santos de Pádua

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: maria.padua@colegioimperio.com.br, icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.silva@colegioimperio.com.br.

Segundo o Ministério da Saúde a Doença de Alzheimer (DA) é um transtorno neurodegenerativo progressivo e fatal que se manifesta pela deterioração cognitiva e da memória. A Doença de Alzheimer apresenta causa desconhecida, embora seja esperado que exista uma predisposição genética. Com maior incidência em idosos, o paciente com Alzheimer carece de cuidados específicos dos seus familiares, o que gera mudanças na rotina familiar. Baseado nesta temática, foi produzido este podcast, no formato de entrevista, onde apresentamos os principais desafios vivenciados por famílias que possuem um dos

seus membros com Alzheimer. Nesta produção, entrevistamos a dona Elsa Rodrigues, filha de Zulmira Santana, uma senhora que faleceu aos 84 anos, após conviver por aproximadamente 12 anos com a Doença de Alzheimer. Para validar a participação no estudo, a convidada precisou assinar os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido e o do Uso da Voz. Conforme a entrevistada, a mãe sempre foi muito ativa, saudável e, com exceção da pressão alta, não apresentava maiores problemas de saúde. Portanto, em determinado momento, a senhora Zulmira passou a apresentar comportamentos diferentes do habitual, momento em que a família foi direcionada a buscar uma orientação junto ao Centro de Prevenção e Reabilitação de Deficiências (CEPRED), uma unidade do Sistema Único de Saúde (SUS), onde a mãe de dona Elsa seria diagnosticada com a Doença de Alzheimer. A partir do diagnóstico positivo, uma nova rotina foi vivenciada pela família devido a necessidade de cuidados especiais com alimentação, terapias, fisioterapia e medicação. De acordo com a entrevista, podemos destacar como alguns dos principais desafios enfrentados pelos cuidadores familiares de idosos com Doença de Alzheimer, situações relacionadas: a alimentação, a locomoção e a segurança. Segundo dona Elsa, em determinado momento a mãe passou por dificuldades de deglutição; enquanto em outras situações fugia de casa por não reconhecer mais os familiares ou a própria casa. Os relatos da nossa entrevistada estão em concordância com muitas das informações da literatura que abordam o tema da podcast. Por fim, fica evidente que cuidar de um familiar com Doença de Alzheimer vai além das questões básicas do cotidiano, envolve muitas questões emocionais e de convivência. Portanto, cuidadores de familiares com Doença de Alzheimer também carecem de orientação psicológica, uma vez que acompanhar um familiar que está passando por essa situação, de perda de autonomia, os afeta de diversas maneiras.

PALAVRAS-CHAVE: Alzheimer. Cuidadores. Doenças neurodegenerativas. Família. Paciente.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

11.



RESUMOS - GABINETE DE CURIOSIDADES CIENTÍFICAS
(EXPERIMENTOS)





EXP 01

ASFALTO SUSTENTÁVEL FEITO COM GARRAFAS PET

AUTORAS: Alana Macedo, Júlia Dallacort, Kaline Sena, Luana Marques, Sophia Cunha

ORIENTADOR/A: Rosana Bonfim, Alberto Andrade Gomes

INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz, Salvador, BA

E-MAILS: luamg2006@gmail.com, senavikasena@gmail.com, coordem@cnsluz.com.br

Com a necessidade de regularizar as superfícies, os egípcios, na antiguidade, foram os pioneiros a criar ligações entre locais. Em seguida, os romanos aperfeiçoaram a técnica do asfalto, criando o que chamamos atualmente de pavimentação. A primeira criada foi a Via Appia Antica (312 a.C.) para ligar a sede romana e as províncias orientais. Técnicas foram sendo aprimoradas até que o engenheiro escocês John Houdon Mac-Adam criou em 1820 uma maneira de desenvolver a pavimentação. Partindo deste conceito, asfalto é uma substância obtida a partir do petróleo e é utilizada para a pavimentação de ruas e estradas. O asfalto é o resíduo obtido a partir da destilação fracionada do petróleo, em que há separação de misturas. O resíduo gerado é chamado de ligante betuminoso. O objetivo da substituição do asfalto tradicional para o asfalto de garrafa pet visa diminuir a poluição emitida através do reaproveitamento de materiais recicláveis. Além disso, o plástico reutilizado na pavimentação sustentável retém menos calor, diminuindo a alta temperatura ocasionada pelo asfalto convencional. O método de pesquisa utilizado foi análise de dados a fim de encontrar uma pavimentação mais econômica e em prol do meio ambiente. Para a ideia do projeto ser concluída, devem ser utilizadas garrafas pet derretidas misturadas com a ligação de betume, porém, para a apresentação do projeto utilizamos composto de cola de silicone para simular o plástico derretido usado por indústrias incentivadas pelas ideais sustentáveis. Podemos concluir que a alternativa do asfalto de garrafa pet, diante dos problemas ambientais e econômicos gerados pela pavimentação atual, é extremamente importante na luta contra a poluição e

alta temperatura ocasionadas pelas ilhas de calor visto que possui melhor desempenho do que o asfalto comum.

PALAVRAS-CHAVE: Asfalto. Sustentável. Meio ambiente.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.



EXP 02

BALANÇA CASEIRA: CONHECENDO A FÍSICA

AUTOR: Heitor Neves Rebouças¹

ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira^{1, 2}

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Leffler, ²Instituto Gonçalo Moniz, Salvador, BA.

E-MAILS: heitor80017@alunos.colegioleffler.com.br, antonio@prof.colegioleffler.com.br

O peso é uma relação entre a massa de um corpo e a gravidade do espaço presente, e o seu valor tem sido utilizado para diversos fins na ciência com aplicabilidade principalmente nas engenharias e na nutrição proporcionando respectivamente a construção de prédios e o controle de dietas. Neste cenário, a medida de peso está presente no nosso dia-a-dia e o conhecimento a respeito dessa propriedade física é de alta relevância. Com isso, este projeto teve como objetivo apresentar os conceitos das propriedades gerais da matéria bem como a noção do comportamento gravidade sobre os corpos com o intuito de promover a construção de conhecimento a respeito dessa propriedade física. Para isso, foram utilizadas garrafas plásticas com com medidas entre dois litros e dois litros e meio e corantes alimentícios e objetos com diferentes massas como saco de arroz, feijão e milho. A balança foi construída a partir da técnica de êmbolo utilizando a água como meio para a força de empuxo que promove a flutuabilidade dos objetos em função do seu peso. A calibragem foi feita com a inserção de água com corante alimentício e com uma caneta marcador para registrar o nível da água junto

aos objetos com pesos conhecidos. A balança apresentou alta funcionalidade uma vez que foi possível constatar os diferentes pesos de acordo com a flutuabilidade dos objetos, permitindo a aferição de pesos desconhecidos a partir das medidas da calibragem. A força de empuxo foi uma parte muito crucial no experimento visto que ela afirma a variação de peso de acordo com sua intensidade, sendo inversamente proporcional a sua intensidade com o peso. Conclui-se que podemos aprender diversos conceitos da física utilizando apenas reutilizando materiais que se na natureza geram enormes danos, e ainda assim, a balança se feita de maneira precisa pode auxiliar pessoas na cozinha que não tem recursos para aquisição de uma balança eletrônica.

PALAVRAS-CHAVE: Balança caseira; Física; Reciclagem.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

de luz das academias. Esta bicicleta seria usada pelos alunos durante suas atividades físicas. Ou seja, além de melhorar o condicionamento físico e reduzir o peso corporal dos alunos, ainda haveria geração de energia elétrica. Nós decidimos utilizar os seguintes materiais: Motor de hoverboard, corrente de rolos, engrenagens, bicicleta ergométrica, esticador de corrente e barra de ferro. Vimos o vídeo de uma pessoa que ensinou a como fazer uma bicicleta ergométrica gerar energia para acender uma lâmpada. No vídeo ele consegue gerar 13,13 volts pedalando bem devagar, com isso, podemos alimentar: 4 lâmpadas led brancas.

PALAVRAS-CHAVE: Energia, bicicleta ergométrica, Volts.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 03

BICICLETA GERADORA DE ENERGIA

AUTORES: Bento Cerqueira Smith, Gabriel Cunha Coccarelli, Lucas Valadares Gomes, Lucas de Sales Cezimbra Rodrigues, Rafael de Freitas Mueller

ORIENTADOR: Paulo Jorge Medeiros da Cunha Junior

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA.

E-MAILS: bentosmith@anglobra.

com.br, gabrielcunha@anglobra.com.

br, lucasrodrigues@anglobra.com.

br, lucasvaladares@anglobra.com.br,

rafaelmuellder@anglobra.com.br, paulojorge@anglobra.com.br

Sabemos que as pessoas se preocupam muito com o preço da conta de luz de seus estabelecimentos. Em 2021, por exemplo, o Brasil entrou na conhecida “bandeira vermelha” na tarifa de energia. Ou seja, a energia elétrica aumentou de preço. Então a equipe decidiu fazer uma bicicleta ergométrica para reduzir, ou até zerar, as contas

EXP 04

CAFENILHA: UMA PRODUÇÃO DE PERFUME COM BASE NO CAFÉ E NA BAUNILHA

AUTOR/A: Kézia Guimarães de Almeida e Silva¹, Caio Henrique Xavier Almeida de Menezes¹

ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira^{1 2}

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Leffler, ²Instituto Gonçalves Moniz, Salvador, BA.

E-MAILS: kezia80027@alunos.colegioleffler.

com.br, caio80046@alunos.colegioleffler.com.br, antonio@prof.colegioleffler.com.br

A Baunilha e o Café são compostos vegetais de grande interesse econômico não só na indústria alimentícia mas também no âmbito da perfumaria de bolos e ambientes. Com grande potencial econômico, esses compostos têm sido presente na vida dos brasileiros transpassando séculos e culturas. Atualmente o café é um dos compostos vegetais mais consumidos no Brasil com a sua extração direcionada principalmente para produção de bebidas, e no que se diz a respeito da baunilha, esta tem uma ocorrência grande na indústria alimentícia. Ambos os compostos apresentam características aromáticas

que não se assemelham ao odor. Com isso, o objetivo deste trabalho foi produzir um perfume com base nas essências de café e baunilha e avaliar seu potencial para uma ampliação das possibilidades de uso desses compostos no cenário econômico. Para isso, foi utilizado café em pó e baunilha líquida que foram submetidas a técnica de infusão em álcool a 70% durante uma semana para extração da essência, seguido da filtração do material em infusão para obtenção da do princípio ativo relacionado ao cheiro do café e da baunilha. A confecção do perfume consistiu na mistura homogênea das essências com álcool a 70% e base fixadora de perfume previamente fabricado. Ainda assim, para fins de estilização foi confeccionado uma marca e rótulo para o produto que foi inserido em um recipiente próprio para perfumes. Este trabalho resultou em um perfume com fixação proporcionada pela base fixadora previamente fabricada e comercializada em bases legais. Ainda assim, a percepção de cheiro foi feita por estudantes e professor do Colégio Leffler identificados como não-alérgicos aos compostos de caráter comercial, caracterizando uma amostra de conveniência que demonstrou interesse e curiosidades pelo produto. A mesma essência apresentou fixação à base de óleo originando a versão do protótipo de óleo para pele. Concluímos que é possível construir um perfume com baixos recursos e utilizando de plantas de interesse comercial e fixação na pele e que um perfume com base em café e baunilha é que um perfume com essa base pode ser um produto comercial em potencial.

PALAVRAS-CHAVE: Perfume. Café. Baunilha.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 05

CLUBE DE CIÊNCIAS: PRODUÇÃO DE ENXAGUANTES BUCAIS FEITOS A PARTIR DA *PLANTAGO MAJOR* L. (P. MAJOR) E *PLINIA CAULIFLORA* PARA AFECÇÕES NA ODONTOLOGIA.

AUTORAS: Sarah Vitória de Santana Andrade, Maria Alice Amor Divino dos Reis

ORIENTADORA: Daniele Santos dos Anjos

INSTITUIÇÃO: Escola Estadual Raul Sá, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: cbiodanielle@gmail.com, sarah.andrade6@aluno.enova.educacao.ba.gov.br, divinogiltj41@gmail.com

A utilização de plantas como medicamentos parece ser tão antiga quanto à própria humanidade. As plantas por suas propriedades terapêuticas ou tóxicas adquiriram fundamental importância na medicina popular (MARTINS et al., 1998) *Plantago major* e a *Plinia cauliflora* são plantas medicinais utilizadas para inflamações bucais e orofaringe, como agente antibacteriano e antifúngico. O objetivo desse trabalho é produzir um enxaguante medicinal feito a partir de duas espécies *Plinia cauliflora* e *Plantago major*. Metodologia adotada: foram utilizadas, 20 gramas da droga seca da *Plantago major* e da *Plinia cauliflora* e 100 ml de álcool a 70%, quatro frascos de vidro âmbar de 500 ml e dois frascos de vidro âmbar de 20 ml e óleo essencial. Para realizar o procedimento dos enxaguantes medicinais foi necessário conhecer os princípios ativos e em seguida fazer uma tintura na qual foi utilizado 100 ml álcool a 70%, para cada 20 gramas de droga seca *Plantago major* e *Plinia cauliflora* em frascos distintos de vidro âmbar em maceração durante 5 a 6 dias. Em seguida cada solução foi coada e acrescentada duas gotas de óleo essencial de hortelã ou menta e acondicionar em frasco de vidro âmbar, que deve garantir proteção contra contaminações, efeitos da luz e umidade, e armazenada no ambiente frio para ser utilizada durante 30 dias. Nesta pesquisa podemos produzir dois enxaguantes de baixo custo, medicinal e sustentável para população de baixa renda para tratar e prevenir as afecções da odontologia.

PALAVRAS-CHAVE: Fitoterapia. Planta. Plan-tago. Plinia. Enxaguante.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Funda-mental. Séries Finais.

EXP 06

COMPROVANDO A TENSÃO SUPERFICIAL DA ÁGUA E A CAPILARIDADE POR MEIO DE EXPERIMENTOS QUÍMICOS

AUTORAS: Ana Beatriz Figueiredo Fontana, Júlia Guerreiro Dantas,

Sophia de Oliveira Figueiredo Fahel

ORIENTADOR: Álvaro da Silva Vieira Filho

INSTITUIÇÃO: Colégio Antônio Vieira, Salvador, BA

E-MAILS: anabiafontana@gmail.com, juiagdantas@gmail.com,

sophiaafahel@gmail.com, alvaronline@gmail.com

A tensão superficial é um fenômeno que ocorre em todos os líquidos e que se caracteriza pela formação de uma espécie de membrana elástica em suas extremidades, sendo responsável por diversos acontecimentos. Dentre eles, destacam-se a forma das gotas, a possibilidade de objetos pequenos e animais flutuarem sob a superfície da água, a eficácia de sabões na remoção de sujeiras e a capilaridade. Esta, pode ser definida como uma propriedade física que possibilita o deslocamento dos fluidos no interior de tubos finos, conhecidos como capilares, nos quais o líquido consegue vencer seu próprio peso devido à sua afinidade com o material. Tal particularidade é fundamental, sobretudo, para a sobrevivência das plantas, posto que o transporte de água e sais minerais, utilizados nos processos de fotossíntese e de produção de matéria orgânica, efetua-se por esses pequenos tubos. O objetivo da equipe é comprovar esses eventos, por meio da realização de experimentos interativos. Além disso, se busca também facilitar a abordagem e absorção dessa temática, à medida que será demonstrado de forma lúdica tanto a importância desses fenômenos para a biodiversidade e os nichos ecológicos, quanto a influência que estes exercem no nosso cotidiano. Nesse sentido, o projeto tem como base experimentos inicialmente desenvolvidos no Colégio Antônio Vieira, durante a

Experiência, elaborados com materiais de fácil aquisição, tais quais: rosas-brancas, corantes, moedas, conta gotas, detergente e glitter. No primeiro experimento, as rosas-brancas serão colocadas em água com 10 gotas de corante, e logo após disso será possível analisar com o tempo a capilaridade agindo na planta, já o segundo, utilizará as moedas e conta gotas para contextualizar a tensão superficial e, por fim, o terceiro usará o glitter e detergente para demonstrar a quebra da tensão superficial. Desse modo, buscamos, a partir de meios lúdicos, facilitar a compreensão desses fenômenos e demonstrar que essa propriedade se faz presente em várias situações do nosso cotidiano, permitindo o entendimento acerca do funcionamento e importância da capilaridade e da tensão superficial, nos dando a noção de que a ciência abre as portas para o entendimento de vários fenômenos da natureza.

PALAVRAS-CHAVE: Água. Capilaridade. Experimentos. Tensão Superficial.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

EXP 07

A CAMINHO DA LUA

AUTORES: Bruna Dias Borges, José Milton Silveira Nascimento Neto

ORIENTADORES: Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept, Salvador, BA

E-MAILS: jose.nascimento@conceptstudent.com.br,

bruna.dias@conceptstudent.com.br,

dan.nascimento@conceptedu.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br

A acelerada dinâmica da vida cotidiana frequentemente impede a prática de atividades físicas, contribuindo para o crescimento de hábitos sedentários, causando uma série de questões de saúde, como obesidade e doenças cardiovasculares. Enquanto isso, o aumento desenfreado do consumo de energias não renováveis colabora para a emissão de gases de efeito estufa, agravando as mudanças climáticas, sendo

assim, necessário pensar em alternativas sustentáveis. As academias desportivas são locais muito procurados por pessoas que desejam praticar exercícios físicos, onde se é gerado energia cinética, porém não armazenada, e poderia ser para transformá-la em eletricidade. O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema que utilize atividades diárias realizadas nas academias para gerar eletricidade. Assim, é possível reduzir significativamente os custos ligados a estes estabelecimentos ao mesmo tempo em que promove o bem-estar físico dos consumidores. Desenvolvemos um protótipo inicial como parte de nossa solução, que consiste em uma roda sustentada por armações triangulares de MDF em cada lado. No topo dessas estruturas, está posicionado um eixo de rotação, feito de cabo de vassoura, conectado a uma manivela, impressa em uma impressora 3d, em uma extremidade e um dínamo na outra. Girar a roda na manivela produziria movimento para acionar o dínamo, ilustrando nosso conceito de conversão de energia cinética em energia elétrica. Esta estrutura foi pensada com o propósito de emular a roda de uma bicicleta de ginástica, simbolizando a atividade física como potencial fonte de energia sustentável. Os resultados preliminares demonstram que é viável capturar a energia cinética gerada durante a prática de exercícios físicos nas academias e convertê-la em eletricidade. O uso do sistema permite uma eficiente transformação de energia, contribuindo de alguma maneira para a redução dos custos energéticos das academias e para a produção de energia limpa. A partir dos resultados obtidos neste projeto, percebe-se que é viável e promissor explorar de maneira inovadora a energia cinética gerada nas academias durante a prática de exercícios físicos para a produção de eletricidade limpa e renovável. A efetividade do sistema ficou comprovada, contribuindo para a redução dos custos energéticos das academias e, ao mesmo tempo, promovendo a construção de um ambiente mais sustentável e ecologicamente consciente.

PALAVRAS-CHAVE: Conversão de energia. Dínamo. Energia cinética. Academia. Sustentabilidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

EXP 08

EXPERIMENTO “O QUE VOCÊ SENTE?”

AUTORAS: Allana Brito Figueiredo, Alicia de Jesus Oliveira, Bruna Sousa Conceição, Maísa dos Santos Almeida, Melissa Malu dos Santos Lima
 ORIENTADORA: Gabrielle Silva Gonçalves de Souza
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA
 E-MAILS: allanabritofigueiredo190@gmail.com, aliciadeoliveira394@gmail.com, bruna.conceicao0916@gmail.com, gaabrielle7silva@hotmail.com, almeidamaísa524@gmail.com, melmalu2010@gmail.com

A expressão do amor através das danças no Brasil, é uma pesquisa desenvolvida sobre como a dança é uma manifestação artística que se caracteriza pelo seu domínio com o corpo e os movimentos com o ritmo. A dança foi vista em todos os séculos como um entretenimento, remetendo a movimentos artísticos, que, ao lado do teatro e da música, é exercida com a finalidade artística, recreativa ou ainda para fins esportivos como é o caso da ginástica rítmica. A dança é o ato de mover-se demonstrando sentimentos e emoções, onde conseguimos uma conexão mais íntima e profunda com nós mesmos. A pessoa que dança demonstra um misto de sentimentos: desejos, alegria, respeito, prazer e principalmente paixão e amor, expressando movimentos simples, mas com muita emoção. Ao tratar da dança, a descoberta de si mesma, ainda que existam as diferenças, limitações e dificuldades, um exemplo é a dança de salão que precisa de confiança em si mesmo e no seu parceiro, para estabelecer cooperação para realizar os movimentos. Algumas danças que expressam amor e paixão são: Ballet Clássico, Ballet Contemporâneo, Ballet Romântico, Jazz e Tango. Este projeto tem como pergunta de investigação “Como o amor pode ser expressado através das danças no Brasil?”, tendo como objetivo identificar como os movimentos das variações do balé, tango e jazz provocam o amor nos telespectadores. Esta pesquisa utiliza do método de análises bibliográficas, por meio de livros, artigos e sites; visita ao museu de dança de forma on-line; experiências vivenciadas

pela equipe, nas aulas de balé, ginástica, jazz e Fitdance; bem como entrevistas de análises quantitativas no Google Forms, realizando um experimento onde foi questionado às pessoas sobre o que sentiram ao assistirem certos ritmos. O experimento “O que você sente?” busca descobrir os sentimentos despertados através dos ritmos com a produção de uma roleta d’ívida nos 5 tipos musicais que, ao serem escolhidos são colocadas músicas específicas e os participantes devem expressar os sentimentos despertados através dos ritmos, concluindo assim o resultado de nossas hipóteses. Na pesquisa também foram usadas entrevistas à turma do 7º ano do Colégio Ana Tereza e apresentaram que 36,8 pessoas sentem tédio ao ouvir tango, 68,4 sentem alegria ao ouvir jazz, 55,3 sentem paz ao ouvir balé clássico, 26,3 sentem tédio ao ouvir balé romântico, e 31,6 sentem tristeza ao ouvir balé contemporâneo, assim comprovando ou negando as hipóteses criadas.

PALAVRAS-CHAVE: Dança. Expressão. Experimento.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 09

GIRASOL

AUTORAS: Alice Nunes Silva de Souza, Clara Costa Paes Gomes

ORIENTADORES: Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept, Salvador, BA

E-MAILS: alice.souza@conceptstudent.com.br, clara.gomes@conceptstudent.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br, dan.nascimento@conceptedu.com.br

conceptedu.com.br

O município Santa Luzia do Itanhhy no estado de Sergipe sofre com quedas recorrentes de energia que afetam o dia a dia da população. Após levantamento de dados e análise de características geográficas da região, buscamos uma forma de produção de energia que, além de sustentável, seja condizente com a situação socioeconômica do local. A partir daí, foi criado

o projeto GiraSol, que consiste na produção e uso de placas refletoras movimentadas de acordo com a posição solar. As placas refletoras têm como objetivo aumentar a eficiência de uma placa fotovoltaica normal, uma vez que aumenta a área de incidência e consegue redirecionar raios solares, aproveitando a luz do sol em ângulos e áreas que a placa fotovoltaica sem os refletores não consegue. Assim, horários do dia em que não haveria produção de energia por conta da angulação entre a placa fotovoltaica e o sol, como no pôr e nascer do sol, já haveria alguma captação e, consequentemente, um aumento na produção de energia. Para construir o primeiro protótipo, foi necessária a aplicação de conhecimentos matemáticos e físicos com o intuito de descobrir a angulação necessária para as placas refletoras e a estimativa do aumento na produção de energia. Com o intuito de demonstrar os cálculos, utilizou-se o conceito de Mínimo Produto Viável (MVP). Para validar a análise comparativa da eficiência do GiraSol, foram feitos dois protótipos iguais, porém um sem as placas refletoras, chamada placa de controle. As placas refletoras foram construídas com espelhos, que, idealmente, serão reciclados, e MDF como suporte deles. Para simular a luz do sol incidindo sobre a placa, utilizou-se um arco produzido na máquina 3D com lâmpadas de estufa. Com base nas análises matemáticas, feitas de acordo com a área de absorção da placa e a incidência dos raios solares e dos testes, feitos em tamanho reduzido, estimou-se que o GiraSol consegue aumentar a eficiência das placas fotovoltaicas em 262% em comparação ao que é produzido normalmente, conforme descrito nas referências disponíveis. Apesar de não ser capaz de extinguir a carência de energia em comunidades necessitadas, acredita-se que a utilização das placas refletoras GiraSol possa auxiliar as comunidades do município de Santa Luzia do Itanhhy a obter estabilidade necessária para seguir suas vidas ininterruptamente.

PALAVRAS-CHAVE: Produção energética. Placa fotovoltaica. Energia sustentável.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

EXP 10

MEDIDAS DE SEGURANÇA EM TRANSPORTES POR APLICATIVO

AUTORES/AS: Beatriz Mendonça, Daniel Melo, Gabriel Doria, Lara Braga, Lucas Santiago, Pedro Henrique Mendes

ORIENTADOR: Danilo Ribeiro

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA

E-MAILS: beatrizmendonca@anglobra.com.br,

danielmelo@anglobra.com.br, gabrieldoria@anglobra.com.br,

larabraga@anglobra.com.br,

lucassantiago@anglobra.com.br, pedromendes@anglobra.com.br,

danilo@anglobra.com.br

Atualmente, o uso de aplicativos de transporte vem se tornando cada vez mais comum, gerando oportunidades de trabalho, contribuindo para a economia e facilitando a mobilidade urbana. Contudo, o aumento dos casos de sequestros e violências durante as corridas é uma preocupação. A partir de uma análise do cenário atual da segurança oferecida aos passageiros neste tipo de serviço, o Projeto "Medidas de Segurança em Transporte por Aplicativo", apresentado na Feira das Ciências do Colégio Anglo-Brasileiro (2023), tem como objetivo tornar as corridas mais seguras com câmeras de rastreamento GPS, gravação de áudio nos veículos, acompanhamento em tempo real e uso da Computação Afetiva para monitorar os passageiros por meio da leitura de suas emoções. Com a implementação dessas novas medidas, esperamos diminuir casos de violência, protegendo passageiros e motoristas. A conscientização sobre segurança é essencial, educando usuários e incentivando denúncias. O envolvimento das empresas também é fundamental, investindo em treinamentos e garantindo o bom funcionamento dos dispositivos. Diante disso, também foi elaborado um projeto de lei, visando aplicar tais medidas de segurança obrigatórias em todos os veículos utilizados nas corridas. Em síntese, o projeto busca tornar os serviços de transporte por aplicativo mais seguros e confiáveis, unindo tecnologia, conscientização e colaboração, criando um ambiente tranquilo e protegido para todos.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos de transporte. Segurança. Computação afetiva. Mobilidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 11

O USO DE MICROCORRENTES ELÉTRICAS NA CICATRIZAÇÃO DO TECIDO, ATRAVÉS DE CÉLULA DE COMBUSTÍVEL MICROBIANA

AUTORES/AS: Gabriel Rolim Araripe, Maria Fernanda Alves Silva dos Santos, Rodrigo Roriz Reis

ORIENTADOR: André Luís Ramos da Costa

INSTITUIÇÃO: Colégio Militar de Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: gabrielararipe2007@gmail.com,

maryfealves007@gmail.com,

digororiz2008@hotmail.com

O elevado número de casos de infecção e doenças adquiridas pelo prolongado tempo de tratamento de feridas e queimaduras é alarmante. Portanto, cresce a necessidade da aceleração do processo de cicatrização. A estimulação elétrica por meio de micro correntes pode desencadear efeitos bioquímicos nos tecidos biológicos, podendo restabelecer a bioeletricidade do tecido. As micro correntes, correntes galvânicas e diretas de até 1000 μA aceleram a síntese proteica e de adenosina trifosfato, o incremento do transporte de membrana de aminoácidos, e da síntese de fibroblastos, auxiliando a recuperação do tecido lesado. Através dessa pesquisa, a equipe buscou testar a eficácia da utilização dessas correntes elétricas na cicatrização de feridas cutâneas a partir de um estudo pautado em um relato de casos, feito com um paciente, com ferida diabética, por 8 semanas. As correntes elétricas geradas para o estudo são oriundas da célula combustível microbiana, que constitui um sistema eletroquímico responsável pela degradação de compostos químicos por um agente biológico e conversão em corrente elétrica. O protótipo da célula, feito com materiais sustentáveis, teve o objetivo de acessibi-

lizar o tratamento, bem como diminuir os impactos da emissão de gases do efeito estufa e reduzir os dejetos do experimento. O usufruto da mesma propiciou uma intensidade de 2 a 10 microampères, enquadrando-se nas micro correntes elétricas, e culminando na diminuição da ferida do paciente e aumento da vascularização do tecido lesado.

PALAVRAS-CHAVE: Células Combustível Microbianas. Cicatrização. Micro correntes.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

FINANCIAMENTO: Associação de Pais e Mestres do Colégio Militar de Salvador.

EXP 12

O USO DE ÓLEO LIGNOCELULÓSICO NA PRODUÇÃO DE SABÃO ECOLÓGICO

AUTORAS: Clara Rodrigues da Silva Eloy,
Laryssa Barrêto de Azevedo Silva,
Luna Santana Fonseca Lins

ORIENTADOR: André Luís Ramos da Costa
INSTITUIÇÃO: Colégio Militar de Salvador,
Salvador, BA

E-MAILS: clararseloy@gmail.com,
laryssabasilva10@gmail.com,

lunalua10br@gmail.com, celinaalvesramos1@gmail.com

A maioria dos materiais utilizados na elaboração deste projeto é proveniente de fontes recicladas. O primeiro procedimento é a extração do óleo lignocelulósico, que faz parte do líquido proveniente dos resíduos orgânicos. Para esse propósito, planejou-se a implementação de um mecanismo de prensa, que viabilizasse a execução desse processo. Em um estágio subsequente, uma solução composta por vinagre branco e essência de lavanda será pulverizada, visando à neutralização do odor emanado pelo chorume. O líquido resultante foi submetido a um processo de decantação, permitindo a separação dos componentes. Posteriormente, a ebulição do óleo é efetivada com o intuito de destilar quaisquer resíduos provenientes de outros líquidos. Por meio da conjugação entre o

óleo lignocelulósico e o hidróxido de sódio, um composto disponível na forma da soda cáustica, é engendrada uma reação química de natureza alcalina. Esta reação, quando enriquecida pela adição de álcool, resulta na geração de um agente eluente. Este operador desempenha um papel crucial ao disseminar e dissolver os componentes hidrofóbicos incrustados em manchas e resíduos. O produto desta transformação culmina na síntese de sais alcalinos de ácidos graxos, designados como sabões, bem como na produção de glicerina. A incorporação destes elementos confere à formulação resultante propriedades emolientes e hidratantes. O composto homogêneo resultante é então vertido em moldes apropriados, onde é submetido a um período de repouso com duração aproximada de 24 horas. Por fim, esta fase de repouso se encarrega de propiciar a consolidação das transformações intrínsecas que convertem a mistura em um sabão de linhagem lignocelulósica.

PALAVRAS-CHAVE: Óleo lignocelulósico. Prensa. Resíduos orgânicos. Sabão

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 13

PLASTICATING

AUTORES/AS: Ana Victoria de Oliveira Santos,
Diego Vilalva Garcia Silveira,

Júlio Andrade Campos Pereira, Lucas
Schnitman Nogueira Parente Queiroz,
Manuela Eça Almeida Paes de Carvalho

ORIENTADORES: Thiago Rodrigues Silva Vaz
Sousa, Vitor Silva Macedo

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, BA
E-MAILS: ana.victoria@conceptstudent.com.br,
diego.silveira@conceptstudent.com.br, julio.pereira@conceptstudent.com.br,

lucas.queiroz@conceptstudent.com.br, manuela.carvalho@conceptstudent.com.br,
thiago.vaz@conceptedu.com.br, vitor.macedo@conceptedu.com.br

O plástico é tão comum que ele está em muitos

momentos no cotidiano dos humanos, entretanto, muito plástico é desperdiçado e maior parte vai se decompor no meio-ambiente, os estudantes do 5º ano tiveram uma ideia impressionante para contribuir com a redução do plástico se decompondo no meio-ambiente; os estudantes tiveram uma oportunidade de ir para a fábrica de reciclagem Ecopel situada em Mata de São João-BA onde aprenderam informações valiosas sobre o projeto. Os estudantes idealizaram e criaram o projeto com o objetivo de diminuir a quantidade de plástico se decompondo no meio-ambiente no Brasil e no Mundo. Os estudantes desenvolveram produtos de plástico reciclado contribuindo para não só ajudar o meio-ambiente, mas como incentivaram a reciclagem para as pessoas e para seus pais e suas comunidades pessoais e escolares além de métodos de cuidado com o lixo mais apropriados e mais cuidadores para contribuir com a reciclagem. Eles criaram produtos de plástico reciclado utilizando moldes e pedaços de plástico partidos com média de 0.8 a 7 cm de uma ponta para a outra para que coubessem no tamanho dos moldes. Os estudantes criaram um Google Forms e estavam muito empenhados com o projeto e criaram coisas muito interessantes e inspiradoras, eles também substituíram um apagador de quadro branco na escola que foi feito com plástico de múltiplas cores e plástico reciclado, os estudantes criaram um site para mostrar ao público na internet e eles incluíram o link do Google Forms usado para registrar as vendas na internet e não só pessoalmente. Os estudantes criaram uma venda de objetos para arrecadar dinheiro com o objetivo de melhorar o sistema de reciclagem de sua escola, e eles também puderam levar para suas casas, famílias e comunidades. Os estudantes concluíram que seu projeto ajudou e inspirou não só a eles, mas como seus amigos e familiares com hábitos de reciclagem e tratamento de plástico e de lixo, contribuindo para as pessoas reciclarem mais não só em Salvador, mas com objetivos de ajudar o Brasil e o mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Plástico. Reciclagem. Meio-Ambiente. Decompondo. Mundo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

EXP 14

POR QUE O GATO NÃO PODE TOMAR LEITE DE VACA?

AUTORAS: Safira Gramacho Seixas Rabelo1, Mariana Chianca Radzvilavicius Ferreira Matos1

ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira1,2

INSTITUIÇÕES: 1Colégio Leffler, 2Instituto Gonçalo Moniz, Salvador, BA.

E-MAILS: safira80015@alunos.colegioleffler.com.br, mariana80017@alunos.colegioleffler.com.br

Na espécie *Felis catus*, assim como outros mamíferos, os filhotes possuem necessidades nutricionais específicas durante os primeiros seis meses de vida. O leite materno é o alimento ideal para suprir essas necessidades, fornecendo proteínas, gorduras, carboidratos, vitaminas e minerais essenciais para o crescimento e desenvolvimento dos filhotes. O leite de vaca, por outro lado, não é adequado para a dieta dos filhotes de gato, pois possui uma composição diferente do leite materno, como por exemplo, em lactose, que pode ser difícil de digerir para os filhotes. Com isso, esse trabalho teve como propósito identificar divergências na composição bioquímica de diferentes leites através de experimentos bioquímicos que serviam como indicadores para a relação negativa do uso do leite de vaca na dieta de filhotes de gatos. O pH do leite de vaca e seus derivados foi testado a partir de uma fita colorimétrica de pH em como a concentração de açúcar medida por coloração em relação ao lodo. Foi possível observar que a maioria dos leites apresentavam pH <4,5 indicando uma acidez do leite, contudo, resta dúvidas a respeito da acidez ser em decorrência do tempo de armazenamento. Nenhum dos leites reagiu com a coloração de lodo, o que pode ter acontecido pela ausência de monossacarídeos. Com isso, indicamos que a acidez dos leites derivados do leite de vaca não são fatores relevantes para que os mesmos não sejam oferecidos na dieta de filhotes de felinos.

PALAVRAS-CHAVE: Bioquímica. Leite. Gatos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

EXP 15

RILEY-DAY PROJECT

AUTOR/A: Marcela Franco dos Santos, Aloysio Veiga Rodeiro Nery
 ORIENTADORES: Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa
 INSTITUIÇÃO: Escola Concept, Salvador, BA
 E-MAILS: marcela.santos@conceptstudent.com.br, aloysio.nery@conceptstudent.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br, dan.nascimento@conceptedu.com.br

Disautonomia Familiar (DF), também conhecida por neuropatia sensorial autônomo hereditário tipo 3 (NSAH-3) ou síndrome de Riley-Day é uma rara doença hereditária que afeta os sistemas nervoso autônomo e sensorial, levando a uma disfunção multissistêmica. Essa doença é um distúrbio genético do neurodesenvolvimento, causado pela transmissão de uma mutação no gene IKBKAP, que interfere na capacidade do corpo de produzir uma proteína chave para o desenvolvimento e funcionamento correto dos nervos. Indivíduos com DF são afetados por uma variedade de sintomas, que incluem diminuição da sensibilidade à dor e temperatura, instabilidade cardiovascular, pneumonias recorrentes, crises de vômito e disfunção gastrointestinal. A disautonomia familiar ocorre principalmente em pessoas de ascendência judaica Ashkenazi (europeu central ou oriental) e afeta cerca de 1 em 3.700 indivíduos em populações judias Ashkenazi. Entre as consequências causadas pela doença, os portadores se expõem às ocasiões de risco de queimaduras e lesões, dado que não têm essa sensibilidade. Com o intuito de melhorar a qualidade de vida desses indivíduos, este trabalho tem por objetivo desenvolver uma roupa para crianças entre 1 à 5 anos capaz de captar os sinais da temperatura ambiente e de pressão local, que atrelado ao uso de sensores de posição, pressão e temperatura espalhados por toda a roupa, sinalizará para os pais quando a criança está em situação de risco. A ideia é que a roupa seja capaz de captar os sinais da temperatura ambiente e sinais de dor e/ou lesões através da pressão na pele. O monitoramento destes parâmetros pode ser utilizado pelos médicos para ter melhor

noção desta doença que poderão usar dados, como a partir de que temperatura as pessoas com DF começam a sentir dor. Um produto mínimo viável está sendo desenvolvido para testar a viabilidade da solução. Nossa revisão de literatura, aliada às entrevistas a médicos e portadores, nos permitiu a compreensão da DF e em específico a diminuição da sensibilidade à dor e temperatura, além de aprofundar os conhecimentos a respeito da doença, nos ajudaram a compreender a relevância da proposta deste trabalho. Todas as pessoas entrevistadas preencheram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, declarando a aceitação expressa em participar da pesquisa. Apesar de não haver atualmente tratamento específico para a doença, e ainda estarmos em fase de testes, acreditamos que podemos oferecer uma melhor qualidade de vida aos portadores da DF e uma fonte de informação para os pesquisadores da área de saúde.

PALAVRAS-CHAVE: Disautonomia Familiar. Riley-Day. Neuropatia sensorial.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

EXP 16

SMAC – SISTEMA DE MEDIÇÃO DE ADULTERAÇÃO DE COMBUSTÍVEL

AUTORAS: Daniela da Silva de Paula, Franciele Pereira Da Silva
 ORIENTADOR: Diego Grimaldi de Queiroz
 INSTITUIÇÃO: Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador, BA
 E-MAILS: diego.grimaldi@hotmail.com, franpereira0666@gmail.com, dpaulaa534@gmail.com

O seguinte resumo apresenta o SMAC, um sistema de medição de adulteração de combustível criado para detectar adulterações em combustíveis. O sistema é projetado para uso em laboratórios e postos de gasolina, proporcionando uma verificação rápida e precisa. Criado por meio do método de engenharia o mesmo utiliza programação via Arduino, o que o torna portátil e de baixo custo. O SMAC é constituído por três provetas sendo possível a realização

das três testagens de veracidade ao mesmo tempo contando com sensores que constituem o densímetro do equipamento, dessa forma entregando resultados mais apurados para o consumidor. O equipamento contém uma tela LCD a qual apresenta os resultados da testagem após o alarme gerado pelo cronômetro (também contido no equipamento, ao lado da tela), o SMAC possui uma mini impressora que gera notas para os clientes, comprovando a pureza do combustível, dessa forma garantindo ao cliente seu direito de exigir a verificação de adulteração caso haja desconfiança. Vale ressaltar que a adulteração de combustível é ilegal, podendo causar danos aos veículos e aos consumidores, trazendo prejuízos financeiros e até riscos de futuros acidentes. SMAC busca prevenir esses problemas de forma acessível e segura, com proteções através de um sistema de segurança contra violação e alertas automáticos. Atualmente, o SMAC está na fase de programação e encaminhado para montagem com base em um modelo 3D anteriormente criado, as testagens da programação do cronômetro, tela, e densímetros foram feitas através de Arduino online apresentando resultados positivos e funcionando corretamente restando apenas a passagem para o Arduino físico, e montagem total do projeto. Dados coletados por uma pesquisa feita pelas autoras retratam que 96% das pessoas pesquisadas tem interesse no produto e o usaria.

PALAVRAS-CHAVE: Combustível, Adulteração, Programação, Arduino, Sistema, Verificação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

EXP 17

TRASHERS INVENTORS – MELHORANDO A RECICLAGEM

AUTORES: Luca Gonzalez, Luca Marinho, Mateus Doria, Miguel Azi,

Orlando Gonçalves, Victor Pinheiro

ORIENTADORA: Juliana Abbehusen

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo- Brasileiro, Salvador, BA.

E-MAILS: lucagonzales@anglobra.com.br,

lucamarinho@anglobra.com.br,

orlandogoncalves@anglobra.com.br, juliana@anglobra.com.br

Segundo a Abrelpe, um dos grandes desafios do Brasil é dar destinação adequada para o lixo. O Relatório da Associação Brasileira de Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais constata que 38% da população brasileira não tem acesso ao tratamento e destinação adequada de seus resíduos. Faltam também unidades para descarte separado, coleta seletiva; unidades de triagem e por fim, falta uma estrutura fiscal tributária para permitir que esse material reciclável seja atrativo para a indústria. Diante dessa problemática e esses desafios a forma ineficiente que o lixo é descartado torna-se um grande problema no Brasil, a equipe Trashers Inventors após pesquisas desenvolveu uma proposta para melhorar a reciclagem, começou a planejar uma lixeira inteligente que mudaria a reciclagem para sempre. Mesmo com a existência da reciclagem, os humanos ignoram a oportunidade de reutilizar e poder criar outras coisas a partir disso que chamamos de lixo. Mesmo com a adição dos 5 R (reduzir, reutilizar, reciclar, recusar e repensar) o problema persiste, o ideal seria seguir as regras da reciclável e jogar os materiais nos seus respectivos compartimentos coletores. Reconhecemos que a sociedade desconhece e tem preguiça de fazer tal tarefa que é simples e fácil. Para isso foi idealizado uma solução viável para esta situação, o protótipo da lixeira inteligente que terá a capacidade de escanear o lixo e detectar se aquele material é realmente dessa lixeira ou de outros tipos dela. O material que foi escaneado não for o propício ao compartimento este não abrirá e terá que ser

destinado no compartimento compatível e reconhecido pela leitura do scanner, sendo assim os materiais virão com um código para que o scanner possa diferenciar um material do outro. O código já viria na embalagem do produto colocado pelo fabricante para que este fosse descartado corretamente. Depois desse processo o resíduo será encaminhado para instituições, para ser reciclado e transformado. Parte do resíduo orgânico seria destinado a instituições para ser transformado em adubo orgânico pelo processo de compostagem. Assim a separação e o destino serão mais eficientes reduzindo os impactos ambientais.

PALAVRAS-CHAVE: Reciclagem. Lixeira. Scanner.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.





12.

**RESUMOS - CIÊNCIA LÚDICA:
BRINCANDO E APRENDENDO COM JOGOS SOBRE CIÊNCIAS**
(QUADRO DE APRESENTAÇÕES DE JOGOS)



CL 01**A CAMINHO DA LUA**

AUTORAS: Ana Luiza Silva Freitas, Heloísa Campos Fernandes

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: ana.luiza@colegioimperio.com.br, heloisa.campos@colegioimperio.com.br, icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.silva@colegioimperio.com.br

A Lua desperta o interesse e a imaginação dos humanos desde os tempos mais antigos. Seja por conta da sua relação com a mitologia e crenças populares ou por conta dos aspectos que envolvem a Ciência, crianças e adultos demonstram fascínio pela Lua. Com base no constante interesse dos alunos por assuntos relacionados à Astronomia, sobretudo as curiosidades em torno da Lua, foi desenvolvido este jogo, tendo como base as habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). “A caminho da Lua” é um jogo de tabuleiro que tem como objetivo percorrer uma emocionante e educativa corrida espacial entre astronautas que competem para chegar primeiro até o satélite natural da Terra. As partidas podem ser jogadas entre 2 e 4 participantes (idade 8+). Para definir quem inicia o jogo, cada participante joga o dado, e a pessoa que tirar o maior número começa a partida e dá sequência ao jogador da esquerda e assim por diante. Cada jogador inicia a partida com três moedas lunares. Em seguida, com os pinos posicionados na casa número “início”, os astronautas partem com destino à Lua. No tabuleiro existem 40 casas, que podem ser de três tipos: 1) quando o jogador cair na casa “comum”, nada acontece; 2) ao cair na casa “buraco negro”, o jogador volta três casas; e 3) se cair nas casas “pergunta” é necessário responder uma pergunta sobre a Lua. Quando um jogador acertar uma pergunta irá ganhar uma moeda lunar que pode ser utilizada para comprar um escudo que protege o jogador ao cair em uma casa “buraco negro”. O escudo custa três moedas. Vence a partida o astronauta que chegar à Lua primeiro. Os resultados obtidos através do processo de desenvolvimento de “A caminho da Lua”, reforçam a ideia de que

o uso de jogos como recurso didático representa uma importante estratégia para promover o aprendizado de uma forma dinâmica e divertida.

PALAVRAS-CHAVE: Astronautas. Astronomia. Lua.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 02**A CULTURA AFRO NA MATEMÁTICA**

AUTOR: Isaac Moreira Santana

ORIENTADORA: Michel Ferreira Lima

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: isaac.m1522@aluno.anaterrezavirtual.com, micheluefs@gmail.com

A cultura africana é extremamente rica e diversificada. Sua história se reflete em tradições, crenças, línguas, artes e valores de um continente com mais de 50 países com uma população culturalmente variada. E dentro desse contexto temos os jogos africanos que são uma parte importante desta cultura, possuindo uma ampla variedade de jogos tradicionais que são passados de geração em geração. Jogos de tabuleiros africanos como Mancala e Sona, estimulam a estratégia e repassam conhecimentos advindos de suas dimensões sociais e educacionais. A nossa proposta consiste num jogo de tabuleiro feito com madeira (100x60cm) cuja a ideia é mover peças em uma série de buracos tabulados, tendo como objetivo capturar as peças do oponente por intermédio de desafios matemáticos por cartas. Usando um princípio de movimentação parecido como os jogos tradicionais africanos de tabuleiros, mas adotando características próprias, direcionando a parte dos desafios para conceitos matemáticos. O objetivo desse jogo de tabuleiro seria explorar o tema afroetnomatemática. Ou seja, abordar a cultura africana por meio da utilização de um jogo de tabuleiro envolvendo estratégia e matemática. Com conceitos matemáticos do 5 ano, aliado a estratégias de movimentação para se vencer, proporcionam além de momentos lúdicos, uma disseminação dos valores culturais africanos que esses povos antigos trouxeram para nós

com o passar dos anos. Proporcionando assim, conhecimento e conteúdos pedagógicos para o ensino da matemática no ensino básico. Essa mecânica de trazer o conhecimento por intermédio da produção de jogos está sendo cada vez mais difundida nos meios educacionais e vem sendo incorporada ao ensino-aprendizagem. Por tanto, buscamos construir um projeto que instruisse os alunos a experimentar um jogo de tabuleiro adaptado dessa cultura tão rica como é a africana. De forma direta e indireta estaríamos potencializando as africanidades nesse jogo, instigando os estudantes a ouvirem história e origem desses passatempos antigos. Essa proposta visa motivar as crianças a enxergarem a importância cultural da matemática em nossas vidas. Apostando no lúdico, o jogo se mostrará como uma excelente ferramenta para falarmos de cultura africana e ensino aprendizagem da matemática.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo de tabuleiro africano. Afroetnomatemática.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 03

AGE OF EVOLUTION

AUTOR: Victor Nunes de Carvalho Tiñoco

ORIENTADOR: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador,
Salvador, BA

E-MAILS: victor.tinoco@conceptstudent.com.br,
thiago.vaz@conceptedu.com.br

O aprendizado de História e Geografia é sempre necessário para ensinar aos jovens sobre a sua própria história, a história do seu país e a história do seu próprio mundo. O ensinamento destas áreas é obrigatório em todas as escolas do Brasil, mas isso não significa que o aprendizado das duas matérias é facilitado ou fica claro para todos. Se tratando de jogos que tenham uso de mapas que ajudam seus jogadores a desenvolver essa leitura de maneira lúdica, temos entre as opções, Age Of Civilizations, onde você pode explorar diferentes períodos temporais com diferentes divisões geopolíticas. O mod

Age of Evolution é uma modificação do jogo Age of Civilization. As principais diferenças entre os dois são que os mapas no Age of Evolution tem uma maior precisão e mais períodos históricos disponíveis para o jogador e que no Age of Evolution a maioria dos períodos têm eventos realistas e consequentemente uma maior precisão histórica. O Age of Evolution vai possibilitar que cada um dos jogadores tenha uma visão mais imersiva de como era o mundo em diferentes épocas e como ocorreram diversos eventos históricos. Além de facilitar o aprendizado. O objetivo do projeto é fazer com que as pessoas que querem aprender história ou que gostam do assunto, possam aprender de uma forma imersiva e interativa. Dentro do jogo é possível escolher qualquer civilização do mundo, dentro das eras disponíveis, fazer decisões, melhorar a sua economia, invadir outros países e muito mais. É recomendado que quem esteja jogando esteja no sexto ano ou acima. Dentro do jogo, o jogador seria livre para escolher seus objetivos, e dependendo de qual seja a sua escolha o tempo do jogo pode variar entre uma ou duas até mais de 5 horas. Para o desenvolvimento do mod foram utilizados atlas provenientes dos sites GeaCron e Ostellus além das ferramentas de modificação dentro do próprio jogo, que permitem criar civilizações, eventos, modificar mapas e editar pequenos detalhes. Para a criação do mod também foi preciso editar alguns arquivos e usar texturas de mapas disponibilizados pela comunidade do próprio jogo. O jogo será disponibilizado como um arquivo zipado no google drive e só será disponível para download para PC. É esperado que os seus jogadores aprendam as diferentes divisões mundiais ao longo da história de maneira divertida.

PALAVRAS-CHAVE: Geopolítica. Imersão. Eventos históricos. Mod.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 04**AS CONSEQUÊNCIAS DAS AÇÕES HUMANAS NA TERRA**

AUTORES: Antonio Ramos Muniz Magalhães
Fonseca,

Leonardo Rios Carvalho

ORIENTADORA: Ana Cláudia Sokolonski Anton

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro,
Salvador, BA

E-MAILS: antoniofonseca@anglobra.com.br,
leonardocarvalho@anglobra.com.br,
anaclaudia@anglobra.com.br

A Terra é o terceiro planeta mais próximo do Sol e o quinto maior dos oito planetas do Sistema Solar. Ele tem pouco mais de 8 bilhões de habitantes. Seu interior é composto por: crosta terrestre, manto e núcleo. Algumas ações dos humanos podem afetar o planeta Terra e, como consequência, a nós mesmos e a nossa sobrevivência. Um exemplo destes problemas é o aquecimento global, que vem provocando o derretimento das calotas polares, causando mudanças climáticas severas e trazendo um iminente risco de inundações. Desta forma, é importante alertar a comunidade escolar e as demais pessoas sobre as nossas ações no planeta. Foram feitas diversas pesquisas em relação ao tema, como poluição, desmatamento, efeito estufa, derramamento de petróleo, entre outros. Posteriormente, foram pensadas e pesquisadas algumas soluções, como o descarte adequado de resíduos, reciclagem da maior quantidade de itens, a substituição de fontes de energia poluentes, por fontes limpas e renováveis, a troca de carros movidos a gasolina, álcool ou diesel por caminhadas, bicicletas ou carros elétricos, entre outras soluções. Ao final das pesquisas, foi produzidos um jogo digital sobre cada ação humana incorreta, usando a plataforma Fortnite. No jogo, há um mapa no qual os jogadores devem buscar lixeiras escondidas para depositar suas ações danosas. Ao longo da busca, eles podem construir barreiras e quebrar outras para alcançar o maior número de lixeiras possível, em um tempo determinado, antes dos seus oponentes. Ganha o jogo quem encontrar mais lixeiras.

PALAVRAS-CHAVE: Terra. Degradação. Preservação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 05**AS VARIAÇÕES LINGÜÍSTICAS DAS REGIÕES NORTE E CENTRO-OESTE DO BRASIL**

AUTOR/A: Bernardo de Brito Uzêda, Maria
Luísa Queiroz Pires

ORIENTADORA: Bruna G. Castro

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS: bruna@anaterrezavirtual.com,
maria.l14970@aluno.anaterrezavirtual.com,
bernardo.db15138@aluno.anaterrezavirtual.com

As regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil são duas potências no que diz respeito à diversidade linguística e cultural. Ambas, dentro de seus respectivos limites, refletem a rica história e as influências étnicas que moldaram esses dois territórios. Essas regiões são berços de tradições ancestrais, nos quais as línguas e os costumes indígenas, somados às contribuições dos colonizadores e migrantes, formaram uma tapeçaria única de culturas. "Rota das Palavras: Desvendando o Norte e o Centro-Oeste do Brasil" é um jogo de tabuleiro destinado a estudantes, professores, comunidade escolar e ao público de maneira geral, cujo objetivo é explorar não só as variações linguísticas, mas também a história e a cultura das regiões Norte e Centro-oeste, com o intuito de contribuir para uma compreensão mais profunda do Brasil como nação multicultural. Neste jogo, os participantes (mínimo 2 participantes, máximo 4 participantes) serão exploradores que terão como missão responder corretamente perguntas relacionadas ao contexto cultural, histórico e linguístico de ambas as regiões a fim de avançar no jogo e tornar-se o vencedor. Este jogo é composto por um tabuleiro com 23 casas (sendo 18 casas de perguntas e 5 casas de prendas), 4 pinos, 1 dado, 23 perguntas (que permanecem em uma caixa

e são sorteadas a cada jogada) e 10 prendas (que também são sorteadas, no momento em que o jogador “cai” na casa destinada às prendas). O jogador que inicia a partida é o jogador mais novo. O primeiro jogador lança os dados e o número que for sorteado corresponderá a quantidade de casas a serem avançadas, se o número sorteado for par (2,4, 6...) e ele acertar a pergunta que for feita, então o jogador continuará jogando até um número ímpar ser sorteado. Caso, o jogador sorteei um número ímpar na rodada e acertar a pergunta feita, ele avança uma casa e passa a vez para o próximo jogador. Se o jogador erra a pergunta, ele volta uma casa. Se o jogador cair em uma casa “bomba”, ao invés de responder uma pergunta, ele paga uma prenda a ser sorteada na hora. Vence o jogo o jogador que tenha conseguido chegar ao final, porém, ele terá que responder a uma pergunta para garantir a vitória. Se o jogador acertar a pergunta: Ele ganha o jogo. Se o jogador errar a pergunta: Ele terá que voltar ao número de casas que caiu no dado.

PALAVRAS-CHAVE: Diversidade linguística. Brasil. Jogo de Tabuleiro.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 06

BACK TO MYSELF

AUTORAS: Letícia Pinheiro Alfano, Nicole Celidonio Ortiz

ORIENTADORES: Dan Loureiro Nascimento, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: leticia.alfano@conceptstudent.com.br, nicole.ortiz@conceptstudent.com.br, dan.nascimento@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

Autoconhecimento refere-se à possibilidade do ser humano de reconhecer suas próprias sensações e pensamentos a partir da compreensão dos seus gostos, aptidões, fraquezas, e padrões comportamentais. Ter autoconhecimento

é extremamente importante para todas as idades, mas principalmente para adolescentes que estão se descobrindo, tentando entender quem são, e começando a tomar decisões relevantes para o seu futuro, onde a autoconfiança adquirida pelo autoconhecimento auxilia. O Back to Myself é um jogo de tabuleiro de perguntas e respostas para adolescentes de 12-18 anos que tem como objetivo ajuda-los a desenvolver o autoconhecimento de uma forma lúdica, durante sessões de terapia. Nesse jogo, os participantes responderão a perguntas sobre si, enquanto percorrem o tabuleiro. O jogo é composto por 1 tabuleiro (com casas roxas, verdes e amarelas), cortado em uma máquina a laser, 1 dado e 4 peões, modelados no tinkercad e fabricados em uma impressora 3D, e cartas de perguntas, desenhadas no Canva, que estão divididas em três tipos: autoconhecimento pessoal (cartas roxas) onde são apresentadas perguntas sobre gostos ou emoções; situações do dia a dia (cartas verdes) onde é apresentado uma situação e a pessoa deve responder como reagiria perante a mesma; e as de intervenção (cartas amarelas) onde é apresentado uma reflexão, na qual todos os jogadores devem dar a sua opinião. O Back to Myself, inicia na nuvem com o jogador mais novo ou mais velho (critério dos participantes), e funciona da seguinte forma: o participante lança o dado e anda a quantidade de casas indicada no mesmo, depois de andar, deve pegar a carta que corresponde a cor da casa em que parou (ex. casa verde pega uma carta verde), ler a pergunta em voz alta e responder, em seguida, guardar a carta na sua mão e passar a vez para o próximo. Assim, ao fim de cada resposta, o mediador pode conceder ao dono da reflexão um token que simboliza uma reflexão profunda, e ao coletar três tokens, o jogador pode sair do jogo. Dessa forma, com o entendimento de que o adolescente que se dedica à terapia está em busca de algo, como por exemplo, algum esclarecimento sobre si mesmo, o Back to Myself, juntamente com o auxílio de psicólogos, é ferramenta a ser usada para ajudar jovens a conseguirem respostas sobre si mesmos, com isso, esperamos ajudar esses jovens a desenvolver reflexões mais profundas sobre si que possam auxiliar na sua busca por respostas pessoais.

PALAVRAS-CHAVE: Autoconhecimento. Jogo. Perguntas.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

CL 07**CARA A CARA VERSÃO ANIMAL**

AUTORES/JAS: Davi Almeida Nery, Enzo Santana Soto,

Luisa Rocha Tourinho Barbosa¹, Maya de Freitas Meire Ferreira, Sophia Trindade Magalhães Negrão

ORIENTADORES: Ali Lesan Solhjoo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: davi.nery@conceptstudent.com.br, enzo.soto@conceptstudent.com.br,

luisa.rocha@conceptstudent.com.br, maya.ferreira@conceptstudent.com.br,

sophia.negrao@conceptstudent.com.br, ali.solhjoo@conceptedu.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br

A habilidade de descrição é de extrema importância e seu aprimoramento é essencial para o desenvolvimento das crianças. Os jogos proporcionam uma forma tangencial de desenvolver habilidades, e o “Cara a Cara” é um exemplo disso, utilizando a descrição como processo observável de conhecimento. A versão animal desse jogo capitaliza sua popularidade e acrescenta o tema dos animais, despertando assim o interesse das crianças nesse universo. Seu objetivo é auxiliar no processo de descoberta do estudo dos animais, estimulando habilidades descritivas de forma divertida. Para sua criação, a estrutura do “Cara a Cara” original foi aproveitada, sendo necessário apenas substituir as cartas. As cartas foram produzidas em papel sulfite, utilizando lápis coloridos, e o design foi elaborado através do website Canva. O jogo pode ser disputado por dois jogadores com mais de 7 anos de idade ou por duas equipes. O “Cara a Cara - versão Animal” é um jogo de tabuleiro onde os participantes escolhem secretamente um animal de um tabuleiro com diversas espécies. Durante o jogo, eles fazem perguntas sobre as características físicas dos animais, contando com uma lista sugestiva de questões. Com base nas respostas, os jogadores eliminam as opções de animais que não correspondem às características mencionadas. A partida prossegue até que um jogador se sinta confian-

te para adivinhar o animal do oponente ou até que um dos jogadores acerte corretamente o animal secreto do oponente, levando em média cerca de 30 minutos. O “Cara a Cara - versão Animal” representa uma excelente opção para estimular o interesse das crianças por animais e ao mesmo tempo desenvolver suas habilidades de descrição, tomando o aprendizado uma experiência divertida e envolvente.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo educativo. Animais. Descrição. Cara a cara. Adivinhação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 08**CÍRCULO DE FOGO**

AUTOR: Gabriel Carmo Teles

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park1, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: gabrielcarmoteles@gmail.com;

wagner.silva@escolapark.com.br

Vulcões são estruturas geológicas do ambiente terrestre ou aquático que liberam magma, uma rocha em alta temperatura, constituídos principalmente de silicatos, e vapor d’água. Despertando fascínio e/ou espanto em muitas pessoas, quando entram em erupção, os vulcões, geram poluição natural e apresentam grande poder destrutivo. “Círculo de Fogo” é um jogo de tabuleiro, colaborativo, de 4-7 participantes (idade 8+) que tem a missão de realizar uma pesquisa científica em área de alta incidência de vulcões. Assim, proporciona conhecimento sobre vulcões de forma dinâmica e divertida, tendo como base as habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Com duração de aproximadamente 30 minutos, é constituído de 24 cartelas de terreno (12 aquáticos e 12 de ilha), que formam o tabuleiro, cada um com três casas hexagonais. Além disso, o jogo também possui: 7 personagens, simbolizando as diferentes funções dos jogadores, 1 dado, 1 helicóptero, 1 heliponto, 72 terrenos de lava, 6 terrenos de vulcão (um por tipo de vulcão), 2 terrenos de base de suprimento, 1 antena, 10 plataformas, 10 píers, 4 tendas e 10 pontes so-

bre a lava. Estas peças são colocadas sobre as cartelas durante a partida. O jogo também tem 54 cartas de recursos utilizadas para a construção das estruturas que permitem a exploração: 12 de pedra, 12 de madeira, 12 de ferro, 12 de amostras vulcânicas, 2 de sinalizador e 4 recursos curinga, que podem ser usados como qualquer recurso. Há 7 fichas de função dos jogadores, explicando seus papéis: vulcanólogo – detém conhecimento sobre os vulcões; mergulhador – coleta materiais subaquáticos; alpinista – coleta materiais terrestres; construtor – cria estruturas necessárias com os materiais coletados. Havendo mais de 4 jogadores, outro personagem é acrescentado, considerando que pode haver somente um vulcanólogo por partida. Por fim, 1 ficha de vulcanologia, com as informações sobre cada vulcão, e 1 ficha de construção, com indicação de materiais necessários para construir as estruturas fazem parte do jogo. O jogador mais velho começa a partida. A cada turno, cada jogador colabora com a coleta de recursos para a pesquisa e reúne os materiais para escapar dos efeitos dos vulcões, que entram em erupção seguindo suas características geológicas. O jogo termina quando todos chegam ao heliponto para escapar (vitória), ou quando um deles morre (derrota). Os resultados desta produção revelam que, às vezes, as aparências enganam, e que apenas com pesquisa e colaboração é possível lidar com os efeitos dos vulcões e proteger vidas.

PALAVRAS-CHAVE: Cooperação. Sobrevivência. Vulcanologia. Vulcões.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 09

COLETA MALUCA

AUTORES: Heitor Possatti Zanotti Barros,
Guilherme Carvalho Cunha

ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa,
Fernanda Valente da Silva

INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz,
Salvador, BA

E-MAILS: guilhermecarvalho@cnsluz.com.br,
heitorbarros@cnsluz.com.br, silvanacosta@cnsluz.com.br
coordfund2@cnsluz.com.br

Lixo são resíduos sólidos gerados pelas atividades humanas e animais, que são considerados indesejáveis ou descartáveis, ou seja, é todo material que não possui mais utilidade para o ser humano. Anualmente a população mundial produz mais de 2 bilhões de toneladas de lixo, o que faz necessário pensar coletivamente sobre esse assunto. O lixo pode ser classificado de acordo com sua composição e seu destino, dentre eles: orgânico, inorgânico, reciclável, eletrônico e hospitalar. O descarte inadequado de lixo é um grande problema de saúde pública, pois favorece o aparecimento de doenças causadas por insetos, aumenta os alagamentos, aumentando a poluição, gerando contaminação da água, contaminando o solo e o ar, sendo mais grave para população menos favorecidas. Portanto, ter cuidado com o lixo é fundamental para garantir a saúde pública, proteger o meio ambiente e promover a sustentabilidade. Nesse sentido, a reciclagem é uma prática importante a ser considerada, visto que traz inúmeros benefícios tanto para o meio ambiente quanto para o ser humano tais como: a conservação dos recursos naturais; a proteção dos ecossistemas e da vida selvagem; economia de energia e água; redução na emissão de carbono na atmosfera; geração de emprego; e desenvolvimento da consciência ambiental na população. A fim de colaborar com a conscientização da população em relação a coleta seletiva e no aprendizado sobre os tipos de lixo, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro chamado “Coleta Maluca”. O jogo contém 1 tabuleiro, 6 cartelas, 1 dado, 1 pino, 16 cartas “sorte ou azar”, 30 peças sortidas. Podem jogar de 2 a 6 pessoas acima de 6 anos de idade. Cada participante fica com uma cartela e

depois de jogar o dado, anda com o pino e segue a indicação da casa que caiu. Cada cartela contém 5 itens de lixo reciclável, e vence quem completar a sua. Os jogos educativos podem auxiliar na conscientização, porque ao brincar a criança consegue aprender de forma prazerosa e lúdica sobre vários assuntos. Através da imaginação, a realidade se torna mais interessante. Além disso, a criança pode replicar o ensinamento em casa, influenciando os adultos que a rodeiam.

PALAVRAS-CHAVE: Coleta seletiva. Reciclagem. Sustentabilidade. Jogos educativos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 10

COMPREENDENDO A PARTICIPAÇÃO FEMININA NA LUTA DA INDEPENDÊNCIA DA BAHIA A PARTIR DO MINECRAFT

AUTOR: Guilherme Santos Coelho de Lemos¹

ORIENTADOR: Uilliam de Jesus Castro²

INSTITUIÇÃO: 1Escola Geração Eleita,

²Universidade Federal da Bahia², Salvador, BA
E-MAILS: guilhermecoelhodelemos@gmail.com, uilliam@anaterazairtual.com

A independência da Bahia é um importante marco histórico, não só para nós baianos como também, para todos o Brasil. O objetivo de abordar este fato histórico utilizando a plataforma Minecraft é ressaltar a importância e contribuição feminina nesse processo que foi tão importante e significativo para nós. O método para o desenvolvimento do jogo segue a estrutura da plataforma onde o objetivo foi definido como ensinar sobre a independência da Bahia, selecionando o modo 'Aventura' para interações controladas. Foi construído um cenário com o ambiente temático utilizando como referências imagens de arquivo, obras de arte presente no Google Arts and Culture e o Google Maps. Depois desenvolvemos os NPCs, que são personagens não-jogadores para instruir e desafiar os jogadores com informações sobre o evento histórico. Ao

utilizar a plataforma Minecraft com o objetivo de construir uma experiência de aprendizagem sobre a História da Bahia e do Brasil, podemos aprender e observar um retrato do momento sobre a bravura e desprendimento de Joana Angélica, que se colocou na frente do portão do Convento de Nossa Senhora da Conceição da Lapa, porque os soldados portugueses queriam invadir o convento para capturar inimigos. Joana Angélica, abriu os braços e disse "Respeitar a casa de Deus! Por aqui vocês só passam por cima do meu cadáver". No mesmo jogo também foi construído o retrato da bravura e heroísmo de Maria Quitéria de Jesus, conhecida como "Saldado Medeiros" que atuou bravamente no processo de independência da Bahia. Ela foi a primeira mulher a fazer parte do exército brasileiro. Na ilha de Itaparica, observamos e retratamos a luta e garra de Maria Felipa, uma marisqueira, que não cruzou os seus braços. Convocou e incentivou dezenas de mulheres que juntas colocaram seus inimigos para correrem da Ilha de Itaparica. Construíram trincheiras e se mostraram com resistência. Utilizar o jogo Minecraft para o processo de aprendizagem, pode ressaltar e demonstrar a importância dessas mulheres fazendo parte da história do nosso país.

PALAVRAS-CHAVE: Presença feminina, Independência da Bahia, Minecraft.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 11

CONHECIAVES

AUTOR: Hugo Alberto da Fonseca Neto

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: bila_dantas@yahoo.com.br; wagner.silva@escolapark.com.br

As aves representam um dos grupos de animais vertebrados que mais despertam o interesse e curiosidade das pessoas, seja pela sua diversidade, comportamento ou interação com os seres humanos. Entretanto, essa admiração pelo grupo, não impede que algumas espécies

sejam vítimas da caça ilegal, correndo o risco de serem extintas. “ConheciAves” é um jogo de tabuleiro que tem como objetivo proporcionar o aprendizado sobre aves de uma maneira divertida e lúdica, tendo como base as habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As partidas podem ser jogadas entre 2 e 4 participantes (idade 5+), com duração entre 15-30 minutos. O jogo contém: um tabuleiro; um dado, quatro pinos coloridos, 36 cartas (perguntas e especiais), 64 fichas coloridas (contar os pontos) e um manual de instruções. Para definir quem inicia o jogo, os participantes jogam o dado, e a pessoa que tirar o maior número começa a partida e dá sequência ao jogador no sentido anti-horário. Vence o jogo quem fizer no mínimo 10 pontos, respondendo a diferentes perguntas sobre aves, porém, é obrigatório dar ao menos uma volta completa no tabuleiro, e, caso não tenha somado os 10 pontos na primeira volta, é necessário dar outra volta completa. Caso haja empate, os jogadores que empataram, terão que somar mais cinco pontos, totalizando 15. A elaboração de “Conheci Aves” é o resultado do conhecimento obtido em sala de aula, combinado a pesquisas sobre o tema. Com esta produção, podemos concluir que através de jogos educativos é possível aprender de forma divertida, além de reutilizar materiais (plástico, papel, papelão, etc.) para novas atividades. As aves e a natureza agradecem.

PALAVRAS-CHAVE: Aves. Biodiversidade. Diversão. Jogo de tabuleiro.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 12

CONSEQUÊNCIAS DA INFLAÇÃO NA SOCIEDADE

AUTORAS: Alicia Leite Kislansky, Marcela Araújo Leal, Maria Alice Abreu Vianna Braga, Maya Travassos Santiago

ORIENTADORA: Ana Cláudia Sokolonski
INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA

E-MAILS: aliciakislansky@anglobra.com.br,
marcelaleal@anglobra.com.br,
mariaalice@anglobra.com.br, mayasantiago@anglobra.com.br,
anaclaudia@anglobra.com.br

Nosso projeto tem como objetivo informar o que é inflação. O objetivo é que todos entendam como é gastar seu dinheiro com coisas básicas. Utilizamos pesquisas bibliográficas. A inflação impacta na vida de todas as pessoas! Ela é o aumento dos preços de bens, serviços ou pessoais, causando a redução do poder de compra da moeda. O dinheiro é usado para o comércio brasileiro como forma de troca e, o aumento da inflação o desvaloriza muito. Se em 2020 com R\$100,00 era possível comprar 30 doces, em 2023 com o mesmo valor, só é possível comprar a metade dos doces. A inflação pode, então, ser encontrada nos mercados, nos shoppings, em qualquer operação monetária. No Brasil, a inflação está variando constantemente, de ano em ano, mês a mês. Desta forma, para as famílias que se mantêm com um salário mínimo, a inflação é terrível, pois a cada mês o poder de compra se modifica e, elas não conseguem comprar todo o necessário, como comidas, remédios, produtos de higiene pessoal e pagar as contas. A inflação pode ocorrer de acordo com a demanda do produto, quando muitas pessoas compram o mesmo produto ao mesmo tempo o seu preço pode aumentar. Um exemplo disso foi o valor do álcool em gel e das máscaras durante a pandemia do COVID, que pela alta demanda, aumentaram absurdamente. Outro exemplo são os planos de saúde, que aumentam demasiadamente quando o cidadão envelhece, pois o entendimento é que com a idade aumenta a necessidade de atendimento médico e hospitalar. Após os estudos, percebemos que o impacto da inflação na sociedade é grande. É preciso compreender estes impactos para que

possamos buscar a mudança junto às autoridades competentes. Decidimos fazer um jogo com o objetivo de mostrar para as pessoas como a inflação é importante e como é necessário economizar com coisas básicas, nosso jogo tem lugares como loja de roupa, veterinário, mercado, hospital e shopping, lugares os quais são importantíssimos para qualquer um. No início você ganha uma profissão a qual você tem que seguir até o final do jogo, cada profissão tem um salário. Temos também as cartas de sorte ou azar que a partir delas você pode ganhar ou perder dinheiro. Ganha quem tiver economizado mais, ou seja, com mais dinheiro.

PALAVRAS-CHAVE: Dinheiro. Inflação. Consumo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 13

CORRIDA DA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

AUTOR/A: Caio Cerqueira Tourinho, Gabriela Meireles de Amorim Carvalho
 ORIENTADORAS: Silvana Trinchão Costa, Fernanda Valente da Silva
 INSTITUIÇÃO: Colégio Nossa Senhora da Luz1,2, Salvador, BA
 E-MAILS: caiotourinho@cns-luz.com.br, gabrielacarvalho@cns-luz.com.br, silvanacosta@cns-luz.com.br
 coordfund2@cns-luz.com.br

Uma alimentação saudável é essencial para uma boa qualidade de vida. A maneira como um indivíduo se alimenta afeta não só o corpo físico, como também o seu bem-estar emocional e mental. Para manter uma boa saúde, é preciso estar atento aos nutrientes que fazem parte da alimentação diária e escolher alimentos que forneçam a quantidade necessária de vitaminas, minerais e fibras. Esses nutrientes podem ser encontrados em uma variedade de alimentos, desde frutas e legumes até grãos, carnes e laticínios. É importante saber como escolher alimentos saudáveis e evitar aqueles que são ricos em gorduras saturadas, açúcares processados e sódio, de modo a reduzir o risco de doenças, como obesidade, diabetes e doenças

cardíacas. A participação dos pais e responsáveis nas escolas é fundamental para promover e incentivar hábitos alimentares saudáveis em crianças e jovens. O diálogo entre professores, alunos e família pode orientar sobre a importância da alimentação balanceada, além de envolver a família no processo de formação de hábitos saudáveis. Algumas iniciativas, como o programa Escola Saudável do Ministério da Saúde, oferecem orientações e materiais educativos para professores, pais e alunos sobre alimentação saudável e atividade física. Além disso, é importante buscar informações em sites confiáveis e com embasamento científico para adquirir informações sobre os benefícios de uma alimentação equilibrada. A fim de colaborar com a conscientização das crianças no que diz respeito à importância de uma alimentação saudável, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro chamado "Corrida da alimentação saudável". O jogo é composto por um tabuleiro, um dado, e três pinos e deve ser jogado com três jogadores. Os jogadores deverão escolher o pino, e colocá-los no ponto de partida para iniciar a rodada. Cada jogador joga uma vez o dado e anda com o pino o número de casas indicado pelo dado. Vencerá quem chegar primeiro à última casa do tabuleiro. Vale ressaltar que os jogos didáticos auxiliam na aprendizagem influenciando de forma positiva para formação da criticidade e garantindo situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Em uma coleta de dados realizada com os alunos do fundamental 2 do Colégio Nossa Senhora da Luz, apenas 36,1% dos participantes afirmaram consumir frutas pelo menos três vezes ao dia, reforçando a necessidade de promover ações de conscientização sobre o tema de forma divertida.

PALAVRAS-CHAVE: Alimentação saudável. Jogo educativo. Alimentação. Bem-estar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 14

CRÔNICAS DO BRASIL: UMA ABORDAGEM PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA DO BRASIL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

AUTORES: Marcos Gomes da Silva, Anthony Natan Santos Pereira

ORIENTADORA: Andréia dos Santos Sousa
INSTITUIÇÃO: Colégio da Polícia Militar-Dendezeiros, Salvador, BA

E-MAILS: marcosgomes5566y@gmail.com,
anthonyntatan152007@gmail.com, andreia.sohis@gmail.com

Os jogos digitais vêm sendo abordados por diversos autores na contemporaneidade que creditam na potencialização dessas tecnologias para a aderência do conhecimento, em destaque no ensino de história. Com evasões escolares e déficit de aprendizado deixado pelo sistema tradicional de ensino, o projeto visa desenvolver o jogo “Crônicas do Brasil”, com o propósito de incentivar o conhecimento de História do Brasil através da metodologia ativa de aprendizado. O objetivo do projeto é explorar formas inovadoras no ensino-aprendizado de história, engajando os alunos significativamente de forma lúdica e atrativa, na plataforma “Roblox”, e contribuir na promoção do quarto Objetivo de Desenvolvimento Sustentável: educação de qualidade. O jogo permitirá que os estudantes enfrentem desafios e obstáculos, desenvolvendo raciocínio lógico e adquirindo conhecimentos disciplinares enquanto se divertem, estimulando o pensamento crítico. Além de ser uma ferramenta para aulas mais dinâmicas. Para a construção do cenário foram utilizados os modelos da caixa de ferramentas do “Roblox Studio” e para o jogo poder executar as missões foi utilizado a linguagem de programação Lua. O público-alvo do jogo são estudantes da educação básica, concluintes do fundamental I e qualifica-se como um jogo de aventura, de mundo aberto, de ação e de estratégias, onde até cinquenta jogadores podem interagir simultaneamente. O jogo inicia-se em 1500, meses antes da chegada dos portugueses no território brasileiro sendo distribuído por níveis que representam cada período da História do Brasil, o seu cenário estará conforme os aspectos de determinada época e o jogador (viajante do tempo)

pode avançar as etapas conforme o seu ritmo. Os jogadores devem cumprir as missões estabelecidas pelos figurantes (ao clicar sobre eles) e relacioná-las com fatos históricos (cada desafio possuirá um texto para que o estudante se localize no espaço-tempo). Como também, concederá pontos (moral), permitindo que o estudante passe para o próximo nível e acesse novos períodos históricos, através do portal. O jogo apresenta-se em desenvolvimento e a meta é que ele tenha sete fases contendo os principais acontecimentos da História do Brasil. O ambiente de testagem é o Colégio da Polícia Militar-Dendezeiros, onde será aplicado um formulário de pesquisa para analisar se os objetivos do projeto foram alcançados. Portanto, espera-se que o jogo se torne valioso para professores e alunos, contribuindo para a melhoria da educação de qualidade no país.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais. Ensino de História. Brasil. Educação básica.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

CL 15

CRONOQUIZ

AUTORES: Maria Luísa Piñeiro Cordeiro, Bruna Cartibani Ferreira,

Bruno de Lima Oliveira Rios

ORIENTADOR: Antonio Mateus de Jesus Oliveira
INSTITUIÇÃO: Curso e Colégio Leffler, Salvador, BA
E-MAILS: maluzitacorpi@gmail.com, brcartibani@gmail.com,

bruno30093@alunos.colegioleffler.com.br,
antonio@prof.colegioleffler.com.br

O estudo da História do Mundo é um dos saberes mais importantes na vida de alguém inserido na civilização atual. É necessário entender a história para entender os acontecimentos do presente. O jogo de tabuleiro CronoQuiz tem como objetivo expandir os conhecimentos sobre a História e instigar o aprendizado sobre o mundo, reforçando, assim, a importância do seu estudo. Ele é focado na tentativa de figuras históricas fugirem da decapitação. O jogo é composto por: 1 tabuleiro (divididos em casas de pergunta e sorte-azar), 1 dado de 6 faces, 6 peças que representam Maria Antonieta, Tiradentes, Ana

Bolena, Rainha Mary da Escócia, Lavoisier e Robespierre, 80 cartas de pergunta e 10 cartas de sorte/azar. Cada pessoa irá representar um personagem histórico que foi decapitado. Começa aquele que tirar o maior número no dado. O jogador jogará o dado, andando o número de casas retiradas. Caso caia em uma carta de pergunta, o jogador deverá pegar uma carta de pergunta aleatória do baralho e respondê-la, se acertar, pode continuar em sua casa, se não, volta para a casa onde estava. Se o jogador cair em uma casa de sorte/azar, deverá pegar uma carta aleatória intitulada sorte ou azar e seguir o que diz nela. Vence o jogador que chegar à linha final primeiro, conseguindo assim, salvar seu personagem de ser decapitado. É importante lembrar que, em algumas cartas de pergunta, existem curiosidades históricas sobre o acontecimento nas respostas.

PALAVRAS-CHAVE: História do Mundo. Jogo de Tabuleiro. História do Brasil.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

CL 16

O JORNALISMO NO ESTÍMULO À LEITURA

AUTORA: Ana Beatriz Rodrigues de Jesus Souza¹
ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS

E-MAILS: ana.souza1403@aluno.enova.eduacao.ba.gov.br, brosemar@gmail.com

A história do jornalismo inicia na China, onde os jornais eram escritos a mão, no século VIII, A partir da Invenção de Johannes Gutenberg, em 1447, os jornais se modernizaram e passaram a ter grande circulação na sociedade com a divulgação de notícias marcantes. Nos tempos modernos os jornais passaram a ter não apenas notícias de mercado e da sociedade, mas também apresentam imagens, poesia, história em quadrinho, dentre outras informações que podem agradar a um variado público. Essa nova

forma de fazer jornalismo traz a informação e entretenimento da população. Esse jornalismo contribui para a formação do cidadão que pode passar a entender e participar ativamente da vida política e social, além de ajudar no processo educativo das pessoas. Nesse contexto, o jornal pode ajudar aos jovens a se interessarem pela leitura já que apresenta uma variedade de informações que podem interessar a esses futuros leitores. O objetivo desse trabalho é apresentar as várias formas de leituras que podem ser estimulantes para os jovens em jornais da cidade. Foram realizadas análises de jornais da cidade, leituras e análises de textos sobre a história do jornalismo e desenvolvimento escolar dos estudantes. A partir desse estudo foi desenvolvida uma exposição de modelos de leituras existentes em jornais da cidade que possam servir de estímulo para os jovens utilizando os seguintes materiais: cartolina, caneta, cola, lápis, borracha, régua, piloto colorido, lápis colorido, tesoura e Jornais diversos. Foi separado partes dos jornais com informações variadas com formas de leitura variada e essas coladas na cartolina onde são realizadas discussões com o público sobre as informações consideradas de interesse para os jovens e que poderiam estimular a sua leitura. Com esse trabalho pretende-se que as pessoas se identifiquem com a variedade de leituras que podem ser interpretadas através do jornalismo.

PALAVRAS-CHAVE: Jornalismo, Leitura, Jovens.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



CL 17

DESCOBRINDO AS FOBIAS

AUTORA: Nataly de Jesus V. dos Santos¹

ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo^{1,2}

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS, Salvador, BA.

E-MAILS: nataly.santos64@aluno.enova.educao.ba.gov.br, brosemar@gmail.com

Fobias são medos específicos a determinados fatos que podem ser de algum objeto, ou de um ser, ou de uma situação. O fato que causa a fobia, normalmente, pode provocar reações negativas imediatas que variam de pequenos a grandes desconfortos. A pessoa que apresenta fobia é incapaz de administrar os sentimentos negativos despertados pelos estímulos. Essa pessoa é denominada de fóbica busca ativamente evitar o fato que lhe causa o medo. As causas da fobia podem ser decorrentes de traumas de infância, adolescência e da idade adulta. Existem tratamentos para ajudar as pessoas a melhorarem de suas fobias, como as psicoterapias, entre elas a terapia que expõe a pessoa ao fator que lhe causa a fobia de forma acompanhada. O objetivo é divulgar conhecimento sobre os diversos tipos de fobias. Inicialmente foi feito um estudo sobre fobias, formas de tratamentos e um levantamento de alguns tipos de fobias. A partir desses estudos foi desenvolvido um protótipo de jogo utilizando os seguintes materiais: cartolina, cola, imagens, caneta, borracha, piloto e lápis colorido. Para o jogo final, as cartas foram impressas e o tabuleiro em placas de isopor. O jogo pode ser jogado por 2 participantes ou 2 equipes, a partir do 6º. ano do Ensino Fundamental. O jogo é composto por um tabuleiro de isopor com locais para fixação de 3 cartas na vertical, em 3 linhas horizontais de cada lado do isopor; 30 cartas com imagens e perguntas sobre fobia. As cartas do jogo devem ser embaralhadas e distribuídas no tabuleiro. Os jogadores tiram a sorte em um par ou ímpar para definir quem começa o jogo. O 1º. jogador escolhe uma carta que está no tabuleiro do lado

do 2º. jogador e entrega a carta a ele. O 2º jogador ler um trecho da história e o 1º jogador tenta descobrir o nome da fobia que está associada à história. Caso o 1º. jogador responda corretamente, receberá a carta e escolhe outra carta. Caso o 1º. jogador erre a resposta da pergunta, coloca a pergunta de volta no tabuleiro e 2º. Jogador continua o jogo. O jogo termina quando um dos jogadores estiver com todas as cartas de um dos lados do tabuleiro e será o vencedor. Com esse jogo pretende-se apresentar os diversos tipos de fobias que existem de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVE: Fobias. Medos. Jogo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.



CL 18

DINOS BR

AUTORES/AS: Adauto Leo Santana dos Santos, Malu Santana dos Santos, Romário Santana Moreira Júnior, Ryan Rufino Sampaio Santana
ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: adautoleosantana@colegioimperio.com.br, malusantana@colegioimperio.com.br, romariosantana@colegioimperio.com.br, ryan.rufino@colegioimperio.com.br, icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.silva@colegioimperio.com.br

A paleontologia brasileira tem grande destaque no cenário mundial com mais de 50 espécies catalogadas em território nacional, incluindo os dinossauros mais antigos do mundo. Apesar destas descobertas extraordinárias, são poucas as discussões e repercussão, até mesmo se considerarmos que dinossauros atraem o interesse de pessoas de todas as idades. Dinos BR é um jogo de tabuleiro que tem como objetivo desbravar o território brasileiro em busca de dinossauros. As partidas têm duração entre 15-30 minutos e podem ser jogadas entre 2 e 4 jogadores (idade 7+). Para definir quem inicia o jogo, os participantes jogam o dado, e a pessoa

que tirar o maior número começa a partida e dá sequência ao jogador no sentido anti-horário. Cada jogador é um paleontólogo e o desafio é desbravar o tabuleiro, que representa o mapa do Brasil, para conhecer os dinossauros brasileiros. A partida é iniciada com todos os jogadores na casa início, que caminham de acordo com o número que cair no dado. O tabuleiro do Dinos Br tem o formato de trilha e possui 40 casas com dinâmicas diferentes: 1) casas marrons – ao cair nesta casa nada acontece com o jogador. 2) casas marrons com dinomonte – ao cair nestas casas, os jogadores ganham um dinomonte, 3) casas vermelhas – ao cair nestas casas, os jogadores perdem uma dinomoeda, e por fim 4) casas verdes também chamadas de dinodesafo – ao cair nestas casas os jogadores respondem uma pergunta sobre dinossauros brasileiros, caso acerte ganham três dinomoedas. Nesta casa os jogadores também têm acesso à Loja do Paleontólogo, onde poderão comprar itens de trabalho. Cada item tem um preço (D\$) que ao final da trilha é convertido em pontos. Com suas dinomoedas os jogadores podem comprar: pincéis (D\$ 1), luvas (D\$ 1), lupas (D\$ 1), bússolas (D\$ 2), óculos (D\$ 2), martelo de escavação (D\$ 2), mapas (D\$ 3) e caderneta de campo (D\$ 3). Vence o jogo quem chegar ao final com o maior somatório de pontos. Diante disso, é possível perceber que se trata de um jogo que proporciona aos estudantes aprendizagem de forma lúdica, pois durante as partidas, os participantes poderão se apropriar de informações relacionadas aos dinossauros brasileiros. Além desta aproximação com a Ciência, o Dinos BR promove desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

PALAVRAS-CHAVE: Dinossauros brasileiros. Jogo de tabuleiro. Paleontólogo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 19

EXPLORANDO A BAHIA

AUTORES/AS: Pedro Morbeck Figueredo, João Morbeck Figueredo, Maya Gil de Paiva Cordeiro
 ORIENTADOR: Aisllan Damacena Souza da Silva
 INSTITUIÇÃO: Talk Global School, Praia do Forte, BA
 E-MAILS: pmorbeckfigueredo@gmail.com, joamorbeckfigueredo@gmail.com, myasol2008@gmail.com, profais10@gmail.com

As identidades da Bahia são diversas e ricas, resultado da influência de culturas africanas, indígenas e europeias, desencadeadoras de sua música, dança, culinária e festas, como por exemplo, o Carnaval em Salvador, a Romaria em Bom Jesus da Lapa, no Sertão e a Festa da Boa Morte em Cachoeira, no Recôncavo. Essa mistura única de influências culturais contribui para a riqueza e vitalidade das identidades baianas. Diante disso, em nossas leituras identificamos que a cultura da Bahia vai muito além de Salvador, e que, embora a capital tenha um papel importante, cada região da Bahia possui suas próprias características culturais distintas e também desempenham um papel fundamental na preservação e promoção da rica diversidade cultural. O Jogo “Explorando a Bahia” busca proporcionar aos jogadores uma experiência educativa e divertida que os leve a conhecer as diferentes regiões e culturas que compõem o estado da Bahia, assim, promovendo o aprendizado sobre a rica diversidade cultural, geográfica e histórica do estado baiano, incentivando os jogadores a explorar, aprender e apreciar as particularidades de cada região. Neste jogo, os participantes (no máximo 5) deverão seguir na trilha passando pelas regiões baianas, conhecendo um pouco delas, bem como suas inserções na Cultura e na Geografia. Este jogo é composto por 1 tabuleiro, contendo casas que necessitarão da retirada do baralho baiano, abrangendo curiosidades regionais, casas que terão comandos (passe a vez, fique uma rodada sem jogar, volte para o início do jogo), além de casas que irão inserir os jogadores em diversos contextos regionais da Bahia (responder perguntas, cantar músicas, fazer pesquisas rápidas, a exemplo, sobre as festas e gastronomia da região indicada). O jogador que inicia o jogo é

aquele que tirar o maior número do dado e deve partir do espaço denominado “Partida”. Vence o jogador que passar por todos os comandos dispostos no caminho da trilha, chegando primeiro na casa “chegada”. Com a elaboração do Jogo “Explorando a Bahia!”, visualizamos que a identidade regional da Bahia é uma mistura única de culturas, tradições, festas, lutas e expressões artísticas, que contribuem para uma rica tapeçaria cultural que continua a evoluir e se adaptar ao longo do tempo. A Bahia é um exemplo de como a diversidade pode enriquecer uma região e como a preservação das tradições pode ser uma forma de honrar o passado enquanto se olha para o futuro.

PALAVRAS-CHAVE: Identidades. Bahia. Regiões. Diversidade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 20

GENIUS 5 CLASSES

AUTORES/AS: Catarina Machuca De Queirozi,
Felipe Ramos Peixoto,

Pedro Henrique Schitini Behrens Goes, Pietro
Laranjeira Lopes,

Marcelo Andrade Campos Pereira

ORIENTADORES: Ali Lesan Solhjo, Thiago
Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador,
Salvador, BA.

E-MAILS: catarina.queiroz@conceptstudent.
com.br, felipe.peixoto@conceptstudent.com.br,
marcelo.campos@conceptstudent.com.br,
pedro.goes@conceptstudent.com.br, pietro.
lopes@conceptstudent.com.br,
ali.solhjo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@
conceptedu.com.br

Os Jogos desempenham um papel importante na captação da atenção das crianças, oferecendo um ambiente lúdico e educativo. O Genius, criado em 1980, é um exemplo que auxilia no desenvolvimento de habilidades de raciocínio,

como organização, atenção e concentração, fundamentais para a aprendizagem e a resolução de problemas. O Genius é composto por um disco com 4 cores que brilham em uma ordem específica, exigindo que o jogador memorize e replique. No entanto, a memorização das classes dos animais vertebrados, divididos em 5 grupos distintos com características únicas, pode ser desafiadora. Para tornar esse aprendizado divertido, surgiu o Genius - versão animal, baseado no jogo original. Seu objetivo é ensinar sobre as 5 classes pertencentes ao reino dos vertebrados, estimulando o raciocínio, a atenção e a concentração. Os desenhos foram feitos em papel sulfite, com lápis de cor e tablets da Apple com o aplicativo Procreate para as artes digitais. A plataforma Scratch foi utilizada para a codificação do jogo, partindo de um fluxograma em um quadro branco e, depois, transformado em código. O jogo começa com a escolha entre os idiomas português e inglês. A tela mostra as cinco classes de animais, cada uma com formato e cor únicos. Uma classe é aleatoriamente destacada, emitindo um som musical correspondente. Em seguida, um mosaico com 25 animais é apresentado, com cada classe representada por 5 desenhos distintos. O jogador deve clicar no animal cuja classe foi destacada anteriormente. A segunda rodada segue o mesmo padrão, com a classe destacada repetida e uma nova classe aleatória em destaque. As rodadas seguintes seguem o mesmo molde. O jogo termina após a 25ª rodada ou em caso de clique errado. O tempo médio de uma partida é de 10 minutos. O Genius - versão animal é uma ferramenta educativa valiosa, ensinando de forma interativa sobre as classes dos animais vertebrados e desenvolvendo habilidades cognitivas essenciais.

PALAVRAS-CHAVE: Genius. Classes vertebrados. Scratch. Jogo educativo. Memória.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 21**HISTÓRIA EM EQUIPE**

AUTORES/AS: Guido Martinez Felix, João Santiago Garcia Nogueira Nazar, João Victor Grangeon de Alencar Carvalho Guimarães, Marina Afonso Medrado, Maya Maranhão Grissolia

ORIENTADOR/A: Danielle Macieira Freire Camiña, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa¹

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: guido.felix@conceptstudent.com.br, joao.nazar@conceptstudent.com.br, joaovictor.guimaraes@conceptstudent.com.br, marina.medrado@conceptstudent.com.br, maya.grissolia@conceptstudent.com.br, danielle.camina@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

Durante o projeto “Por que as pessoas contam histórias?” os estudantes envolvidos entenderam que o ato de contar histórias desempenha um papel fundamental em transmitir valores, no estímulo à criatividade e muitas vezes é uma forma inicial para abordar temas sensíveis. Os estudantes identificaram, em contrapartida, que em seus contextos pessoais havia a questão do uso crescente de telas por crianças e adultos, levando a uma maior individualização das atividades, que pode gerar possíveis problemas de aprendizagem e déficit de atenção, atraso no desenvolvimento cognitivo e global. A partir disto, os estudantes entenderam que uma abordagem interessante é incentivar atividades coletivas e propuseram a criação de um jogo, com o objetivo de incentivar o convívio em grupo, o exercício da criatividade e ser uma alternativa para o uso de telas. O jogo, nomeado pelos estudantes de “História em Equipe”, conta com cinco categorias de cartas, sendo sorteada aleatoriamente 1 delas para que os estudantes pudessem desenhar, cujo título foi escolhido por eles. Os desenhos das cartas foram feitos no aplicativo Procreate, utilizando ipads e Apple pencil. “História em equipe” foi projetado para ser jogado por um grupo de 2 a 8 pessoas, para participantes com mais de 5 anos de idade. O primeiro jogador é determinado pelo lançamento de um dado. O jogador que obtiver o maior

número deve iniciar o jogo, seguindo-se no sentido horário. O jogo é composto por 1 dado, 1 roleta e 24 cartas. A partida inicia com o primeiro jogador girando a roleta, que indicará uma das cinco categorias disponíveis. Em seguida, o jogador deve pegar uma carta correspondente à categoria indicada e iniciar uma história baseada na ideia presente na carta. O próximo jogador seguirá o mesmo procedimento, mas precisará dar continuidade à história deixada pelo jogador anterior. A quantidade de turnos é definida pelos próprios participantes. O jogo chega ao fim quando o último jogador do último turno adiciona sua parte final à história, e todos os participantes são considerados vencedores. Uma partida geralmente tem uma duração média de 30 minutos, proporcionando um momento divertido e criativo para todos os envolvidos. Com o jogo, os estudantes esperam promover entre os jogadores um aumento na interação social, enquanto estimulam a imaginação e fortalecem a habilidade de trabalhar em equipe. Além disso, os estudantes esperam que o jogo se torne uma alternativa popular entre seus amigos e familiares ao uso de telas.

PALAVRAS-CHAVE: Contação de histórias. Criatividade. Atividade coletiva.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 22**JOGO BIOCARDS**

AUTORES/AS: Arthur Galão Leite de Mattos, Eduardo Mucugê Santana, Lara Espirito Santo Milet, Rafael Junqueira Tutu, Tainá Moradillo Pinto de Andrade

ORIENTADORA: Ana Karina Figueiredo
INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA

E-MAILS: amhmadv@gmail.com, eduardomucugesantana@gmail.com, tainamoradillo007@gmail.com, rafatututu12@gmail.com, milet.larinha@gmail.com.

Os materiais biodegradáveis são aqueles que se degradam facilmente na natureza, cujo objetivo é reduzir a poluição causada por resíduos.

Os materiais biodegradáveis são fabricados a partir de matéria-prima biológica vinda de ingredientes naturais; como cana-de-açúcar, soja, arroz e bambu. O objetivo do jogo é incentivar as pessoas a substituir os produtos não biodegradáveis, que não fazem bem à natureza, por materiais biodegradáveis, que fazem bem à natureza e são de origem natural. Esse jogo deverá ter no mínimo 2 jogadores e no máximo 8 jogadores. É proibido para crianças com menos de 3 anos, porque há perigo de ingestão de pequenas peças. O jogo é composto por 7 lixeiras, 8 planetas, 8 pinos, 1 tabuleiro e 7 catapultas. Os planetas serão entregues aos jogadores que, por sua vez, acumulam cartas de materiais não biodegradáveis e de biodegradáveis. Cada planeta tem uma quantidade máxima de materiais não biodegradáveis que podem suportar. Se essa quantidade for ultrapassada, o planeta deixará de existir. No início do jogo, serão entregues 5 cartas de materiais não biodegradáveis, 1 pino e 1 planeta a cada jogador. A catapulta atira o lixo até a lixeira correta. As fases do tabuleiro são divididas em: compre 1 carta de desafio; volte tudo; receba o material biodegradável; volte uma casa; ande uma casa; passa a vez; jogue novamente e receba um material não biodegradável. Há 16 cartas de desafio e 35 cartas de materiais não biodegradáveis e biodegradáveis. No final do jogo, o jogador que chegou ao final poderá decidir se o jogo deve acabar ou continuar.

PALAVRAS-CHAVE: Materiais. Biodegradáveis. Natureza. Planeta.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 23

JOGO SAMBA E RAIZ NA RODA DO RECÔNCAVO

AUTOR: João Vitor de Jesus Aragão Dantas
 ORIENTADOR: Aisllan Damacena Souza da Silva
 INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA
 E-MAILS: joao.v4165@aluno.anaterezavirtual.com, aisllan@anaterezavirtual.com

O “Samba de Roda” é uma forma tradicional de música, dança e expressão cultural originária da região do Recôncavo Baiano. É uma manifestação que combina música, canto e dança, geralmente realizada em uma roda de pessoas que cantam e dançam ao som de instrumentos como pandeiro, atabaque, berimbau e outros. Foi reconhecido como patrimônio cultural pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) em 2004; reconhecido como Obra Prima da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) em 2005 e reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial do Estado da Bahia, em 04 de março de 2020. O “Jogo do Samba” é um jogo de tabuleiro destinado a estudantes do Ensino Fundamental, cujo objetivo é destacar a importância do Samba de Roda para o Recôncavo Baiano, bem como conhecer e homenagear algumas das principais representatividades desse ritmo regional na atualidade. Neste jogo, os participantes (no máximo 5) deverão seguir a trilha do samba, passando em cidades do Recôncavo, conhecendo um pouco delas, bem como suas inserções no samba de roda. Este jogo é composto por 1 tabuleiro de 18 casas (sendo 4 casas surpresas, as quais necessitarão de retirada de cartas do baralho do samba, 9 de comandos diversos – pule a vez, jogue novamente, etc. – e 5 neutras), 1 dado, 5 pinos dos jogadores e 30 cartas, sendo 20 cartas de curiosidades e 10 cartas de comandos diversos, pegadinhas e prendas. O jogador que inicia o jogo é aquele que tirar o maior número do dado e deve partir do espaço denominado “Início”. Os jogadores devem lançar o dado e andar o número de casas correspondente; se cair numa casa surpresa (com o desenho do baralho) deve retirar uma carta e ler em alta voz

o que está sendo solicitado. Se o jogador cair numa casa de comando, deve ler a instrução sobre o samba, disposta no próprio tabuleiro e fazer o que está sendo solicitado, desde dançar um samba a partir dos QrCodes indicados, a voltar para o início do jogo. Vence o jogador que passar por todos os comandos dispostos no caminho da trilha, chegar primeiro na linha de chegada, apontar o celular para o QrCode e dançar o samba de roda do vencedor.

PALAVRAS-CHAVE: Recôncavo. Samba de Roda. Jogo de Tabuleiro.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 24

JOGO SOTERÓPOLIS

AUTORAS: Ana Julia Caetano Borges, Esther de Jesus Almeida

ORIENTADOR: Aislán Damacena Souza da Silva
INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Unidade São Marcos, Salvador, BA

E-MAILS: caetanodiva@gmail.com, vaniajs2@hotmail.com, aislan@anaterazavirtual.com

Discutir o meio ambiente na escola é muito importante, pois as escolas desempenham um papel crucial na educação ambiental e na formação de uma consciência sustentável nas gerações futuras. Diante disso, nas nossas leituras constatamos que a incorporação de práticas sustentáveis no ambiente escolar não apenas beneficia o meio ambiente, mas também educa e influencia as gerações futuras a agirem de forma mais responsável em relação ao planeta. Nesse viés, desenvolvemos o Jogo “Soterópolis”, cujo objetivo é envolver os jogadores em uma jornada pela cidade de Salvador, promovendo a conscientização sobre as questões ambientais específicas da região, incentivando a adoção de práticas sustentáveis e inspirando a colaboração para criar uma cidade mais verde e saudável. Neste jogo, os participantes (no máximo 5) deverão seguir na trilha circulando pela cidade de Salvador. Este jogo é composto por tabuleiro contendo casas que necessitam

da retirada do baralho ambiental envolvendo dicas, castigos e abonos em relação ao cuidado com o meio ambiente na capital baiana, além de casas que abrangem comandos (passe a vez, fique uma rodada sem jogar, volte para o início do jogo), bem como casas que irão inserir os jogadores em contextos ambientais soteropolitanos. O jogador que inicia o jogo é aquele que tirar o maior número do dado e deve partir do espaço denominado “Rodoviária”. Vence o jogador que passar por todos os comandos dispostos no caminho da trilha, chegando primeiro na casa “Aeroporto”. Com a elaboração do Jogo “Soterópolis”, notamos como é importante a discussão de temáticas ambientais, sobretudo no ambiente escolar, pois contribuem para o senso de responsabilidade global, ou seja, ajuda a compreendermos que as ações humanas têm impacto global e que podemos nos tornar cidadãos globalmente conscientes e comprometidos com questões ambientais.

PALAVRAS-CHAVE: Escolas. Meio ambiente. Salvador. Soterópolis.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 25

JOGOS DE SINAIS NA MATEMÁTICA APRENDIZAGEM LÚDICA E INTERATIVA ATRAVÉS DE UM JOGO ONLINE

AUTORAS: Aline dos Santos da Silva, Beatriz Almeida de Sousa, Eduarda Orrico da Silva, Emily Cerqueira dos Santos, Ires de Souza Ribeiro

ORIENTADORES: Deyvison Reis Santos, Ronaldo da Conceição Fiuza

INSTITUIÇÃO: Colégio Estadual Manoel Benedito Mascarenhas, Muritiba, BA

E-MAILS: alineesilva008@gmail.com, Beatrizlameida1980@gmail.com, eduardaorrico2005@gmail.com, emily.cerqueira.333@gmail.com, ribeiroiris709@gmail.com, deyvibio@gmail.com, ronaldo.fiuza@nova.educacao.ba.gov.br

Jogo de sinais é o nome dado às regras matemáticas utilizadas para decidir o sinal do resultado de operações matemáticas básicas. Observando o cenário atual de aprendizagem na matemática, no ano de 2022 criamos um jogo de tabuleiro que aborda os jogos de sinais e as quatro operações básicas no campo dos números inteiros. Esse ano tivemos a ideia de transformar o jogo físico em online, com o objetivo de fornecer, de forma interativa e através da internet, a prática dos jogos de sinais para que os estudantes possam em qualquer lugar, desenvolver habilidades importantes na matemática, como resolução de problemas, raciocínio lógico e cálculo mental. O jogo foi criado usando Javascript, HTML, CSS, e programado usando o VS code. Foi criado um domínio (site) para o jogo através do Registro BR e a hospedagem do site dele por meio da empresa Locaweb. O jogo online comporta no máximo duas pessoas. Ao iniciar o participante coloca seu nome, sinaliza até quantos pontos quer que dure a partida e o tempo total em segundos para resolver cada operação. As operações são geradas automaticamente e cada jogador recebe 11 cartas para resolução de problemas. Ao lado, no local dos resultados, tem dois botões que servem para indicar se o resultado é positivo ou negativo. No lado contrário, existem outros dois botões onde o jogador sinaliza se o resultado é dezena ou unidade. As cartas de números da operação apresentam sinal positivo ou negativo, e existem cartas de resultado sem sinal. Entre as cartas de resultado há um tipo de carta “ajuda” que o jogador pode escolher um número correspondente ao resultado. Quando o jogador não possuir a carta com resultado, ele deverá pegar cartas na cava, lembrando que o limite de cavadas é de 11 cartas; caso não ache o resultado, a chance passará para o próximo jogador quando seu tempo acabar. O objetivo é que os jogadores escolham com quantos pontos bate a partida. Quando aplicamos o jogo para alguns estudantes, os mesmos relataram que a aprendizagem ficou mais fácil e interessante. Portanto, esperamos que os participantes, durante a partida, possam de forma lúdica e interativa, aprimorar seu conhecimento na regra dos jogos de sinais e, que este jogo, possa contribuir nas aulas de matemática, como instrumento pedagógico.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de Sinais; Matemática; Jogo Online.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

CL 26

JOGOS TECNOLÓGICOS

AUTORES: Enzo Almeida Malta, Rafael Fontes Santos Souza

ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA.

E-MAILS: enzo.malta@conceptstudent.com.br, rafael.fontes@conceptstudent.com.br, luciana.chiminazzo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

A história da tecnologia pode ser dividida em diferentes áreas. Os estudantes do quarto ano desenvolveram um projeto que envolveu a criação de jogos com o intuito de proporcionar compreensão acerca da tecnologia em diferentes períodos, concentrando-se na evolução das medias de tempo e dos carros. Pensando nisso, eles criaram diferentes jogos com o objetivo de ensinar de maneira divertida como aconteceu estas evoluções. Um dos jogos é um empolgante jogo de tabuleiro que explora a evolução das medidas de tempo. Neste jogo, um menino chamado “P” se aventura em um tabuleiro repleto de medidas de tempo intrigantes. Você terá que tomar decisões estratégicas ao encontrar os relógios e chegar à casa do “Boss”. Há alguns sons um pouco assustadores e altos, por isso não é recomendado para crianças com menos de três anos. É mostrado como as medidas de tempo são importantes. Para criar esse jogo, foram usados iPads e a plataforma Scratch para codificação, permitindo que o “P” explore esse universo. O segundo jogo que foi criado aborda a fascinante evolução dos carros. Aqui, o jogador mergulhará em uma jornada de aprendizado sobre a história e os detalhes dos carros ao longo do tempo. Os estudantes se esforçaram para criar um jogo incrível, repleto de detalhes e até com um final secreto para aqueles que desvendarem todos os mistérios do jogo de tabuleiro sobre o tempo. Os jogos foram desenvolvidos com dedicação e esperam transmitir conhecimento de forma divertida e estimulante.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Evolução. Tempo. Carros. Jogos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 27

MORSE ANIMALS

AUTORES/AS: Francisco Correia Tourinho, Hugo Da Silva Freitas, Maria de Amorim, Castro Domingues, Miguel Marchezini Cerqueira, Nicholas Pitanga Andrade Rezende

ORIENTADOR/A: Rafaela Santana Roxo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS:francisco.tourinho@conceptstudent.com.br,

hugo.freitas@conceptstudent.com.br, maria.domingues@conceptstudent.com.br, miguel.cerqueira@conceptstudent.com.br, nicholas.rezende@conceptstudent.com.br, rafaela.roxo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

É importante pensar em diversidade quando o assunto é educação, principalmente para deficientes visuais, pois ao excluí-los da sociedade, perdemos mentes brilhantes. Ensinar às crianças sobre os hábitos dos animais é de extrema importância para o entendimento e a preservação das espécies. O jogo «Morse Animals» é uma opção divertida que permite a participação de deficientes visuais, pois apresenta informações sobre animais em código morse, tornando o jogo acessível a todos. O objetivo do «Morse Animals» é ensinar sobre animais e o código morse, despertando o interesse para pesquisar mais sobre o assunto e conhecer outras linguagens inclusivas. A criação do jogo envolveu a utilização de um referencial teórico para desenvolver as fichas, tanto para o conteúdo teórico quanto para o código morse. As fichas foram feitas em papel tamanho A4, utilizando lápis e borracha, e depois digitalizadas. O design impresso das cartas foi realizado no website Canva. Para o código do jogo no Scratch, os estudantes criaram um fluxograma e contaram com a orientação de um professor. "Morse Animals" pode ser jogado por pessoas a partir de 8 anos, com um mínimo de 2 participantes. Durante o jogo, os

jogadores se alternam entre apresentador (máximo de um) e plateia (os demais participantes). O apresentador pega uma carta de um dos dois baralhos, em português ou inglês, e insere as informações do animal no Morse Animal Tradutor, que emite um sinal sonoro em código morse. A plateia ouve os sinais e tenta adivinhar qual o animal daquela carta. Cada membro da plateia pode dar um palpite a qualquer momento, mas, se errar, ficará fora da rodada. Ganha o ponto o participante que acertar o animal, se todos errarem o apresentador pontua. O "Morse Animals" é uma proposta de jogo divertida que destaca a importância da inclusão. Ao unir diversão e aprendizado, o jogo proporciona uma experiência educativa e acessível para todos os participantes.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Deficientes Visuais. Morse. Animais. Inclusão.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 28

DESCOBRINDO A MATEMÁTICA

AUTORES: Matheus Augusto Pires de Carvalho, Gael Prates Caminha de Castro

ORIENTADOR/A: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa, Jade Cristina Torres Ferreira

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: matheus.carvalho@conceptstudent.com.br,

gael.castro@conceptstudent.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br, jade.torres@conceptedu.com.br

A matemática é um estudo necessário para o mundo, sem ela não conseguiríamos fazer metade das coisas que atualmente são usadas e necessitadas no mundo. As pessoas ficariam atrasadas no tempo sem este estudo, os foguetes nunca teriam saído da órbita da terra, não seria possível melhorar a economia de um país, figuras importantes para a matemática como Albert Einstein, Isaac Newton, Galileu Galilei, entre outros, nunca teriam descoberto as ma-

ravilhas deste conhecimento. Contudo, não é uma disciplina fácil de ser aprendida. Pensando nisso, o Descobrimdo a Matemática foi criado. Esse jogo foi desenvolvido com o intuito de ajudar as pessoas do 7º e 6º ano com os conceitos de potenciação. A metodologia utilizada no processo é o design thinking, e foi feito um brainstorm para cessar e aprovar algumas alternativas possíveis. Após esse processo, o jogo foi projetado baseado na dificuldade em matemática de alguns estudantes, e por isso ao finalizar o protótipo, foi testado com alguns estudantes do 7B, e após a fase de teste e feedbacks, passou-se a aprimorar e revisar os erros apresentados no jogo. O jogo foi feito através da plataforma ROBLOX, pois foi notado que essa plataforma era utilizada pelos estudantes não só da escola Concept, mas sim por estudantes de várias escolas aqui em Salvador. O propósito principal do projeto é que os estudantes, após jogar, é aprimorar mais suas habilidades, na área de potenciação. Além de conseguir fazer com que os estudantes e usuários da plataforma ao redor de todo mundo, consigam ter uma melhor noção da matéria de uma forma mais divertida e prática, seja revisando para uma prova, ou querendo expandir seu conhecimento matemático.

PALAVRAS-CHAVE: Matemática. Jogo. Roblox. Ensino. Educativo.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 29

ORBIT SOLAR

AUTORES: Christian Leonardo Silva Neves,
Darlan da Silva Barreto Filho

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner
Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do
Saber, Salvador, BA

E-MAILS: christianleonardosilva@
colegioimperio.com.br; darlansilva@
colegioimperio.com.br; icaro.ciencias@
colegioimperio.com.br; wagner.silva@
colegioimperio.com.br

Durante muitos anos Plutão era classificado como nono planeta do Sistema Solar. No ano de 2006, Plutão foi reclassificado pela União Astronômica Internacional (IAU) como planeta anão. Planetas anões são astros que não apresentam três condições: orbitar o Sol; apresentar o formato esférico; ser gravitacionalmente dominante ao ponto de limpar a sua órbita. Plutão não é o único planeta anão do Sistema Solar, que também possui outros astros classificados nessa mesma categoria: Ceres, Haumea, Make-make e Éris. Com base no constante interesse dos alunos por assuntos relacionados à Astronomia, sobretudo as curiosidades em torno de Plutão, desenvolvemos um jogo sobre os planetas, tendo como base as habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). “Orbit Solar” é um jogo de tabuleiro que tem como objetivo fazer registros fotográficos dos planetas e planetas anões. As partidas podem ser jogadas entre 2 e 4 participantes (idade 7+). Para definir quem inicia o jogo, cada participante joga o dado, e a pessoa que tirar o maior número começa a partida e dá sequência ao jogador da esquerda e assim por diante. O enredo do jogo está em torno de um desaparecimento misterioso de todas as imagens do Sistema Solar e, conseqüentemente, do desafio aceito por alguns jovens cientistas em reconstruir esse acervo. Para iniciar a partida os jogadores precisam responder uma pergunta, tendo acertado a pergunta, o jovem cientista ganha o kit com os artefatos para sua sobrevivência na missão. Devidamente preparados, o jogo tem início em Mercúrio e os participantes vão caminhando de acordo com o número que cair no dado. No tabuleiro que tem o formato de órbita, existem diferentes tipos de casas. Quando o jogador cair na casa “comum”, nada acontece, ao cair na casa “buraco negro”, o jogador perde uma fotografia e se cair nas casas “planeta” ou “planeta anão” é necessário responder uma pergunta. Nestas casas, o jogador também pode escolher o nível de dificuldade das perguntas (fácil, médio ou difícil), acertando a pergunta conquista uma, duas ou três fotografias, respectivamente. Caso o competidor erre, ele pode tentar acertar nas próximas rodadas ou seguir sem as fotografias deste planeta. Vence a partida quem chegar a Plutão (final do jogo) com maior quantidade de fotografias. Sendo assim, “Orbit Solar” trata-se de um jogo educativo para o ensino de Astronomia possibilitando o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a formação dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: Astronomia. Jogo de tabuleiro. Plutão. Sistema Solar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 30

PEIXE OU MAMÍFERO?

AUTORA: Ana Luiza Rodrigues de Jesus Souza¹
 ORIENTADORA: Bárbara Rosemar Nascimento de Araújo²
 INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Alfredo Magalhães, ²Vigilância em Saúde Ambiental (Visamb)/Secretaria Municipal de Saúde (SMS)/PMS
 E-MAILS: ana.souza1362@aluno.enova.educacao.ba.gov.br, brosemar@gmail.com

Os vertebrados, segundo estudiosos evoluíram num ambiente marinho e pertencem ao reino animal, compondo o filo Chordata. No grupo dos vertebrados encontram-se os peixes, anfíbios, répteis, aves e mamíferos, todos com representantes que vivem em ambientes aquáticos e desses alguns vivem em ambientes marinhos. Para tanto os animais desenvolvem modificações diversas ao longo de muitos anos. Os tubarões e as baleias são exemplos de grandes animais que vivem em ambientes marinhos e que pertencem a grupos diferentes, sendo o tubarão do grupo dos peixes cartilaginosos e a baleia do grupo dos mamíferos e cada um desses animais apresentam características específicas. Os peixes apresentam corpo fusiforme, revestimento de pele e muco, possuem nadadeiras, linha lateral para detectar movimentos, possuem reserva de óleo no fígado para flutuabilidade ou bexiga natatória, osmorregulação para controle das concentrações de sais. Já os mamíferos formam hidrodinâmica com cauda é adaptada em nadadeira, praticamente não possuem pelos, orifício respiratório localiza-se no topo da cabeça, cauda achatada. O objetivo do trabalho é divulgar conhecimento sobre as diferenças das características entre tubarões e baleias. Inicialmente foi realizado um estudo sobre os vertebrados e em seguida foi feito um levantamento sobre os tubarões e baleias e suas diferenças. Com esse estudo foi desenvolvido

um protótipo de jogo de cartas com os seguintes materiais: cartolina, cola, imagens, caneta, borracha, piloto e lápis colorido, hidrocor, papel ofício e régua. Para o jogo final, as cartas foram impressas. O jogo pode ser jogado por 2 participantes ou 2 equipes, a partir do 6º. ano do Ensino Fundamental. O jogo é composto por 30 cartas com informações de adaptações dos peixes e mamíferos. As cartas do jogo devem ser embaralhadas e distribuídas na mesa. Os jogadores tiram a sorte no dado e quem tirar o maior número inicia o jogo. O 1º. jogador escolhe uma carta na mesa lê o texto da carta e tenta identificar a se a característica é de tubarão ou baleia. Caso a resposta esteja correta, receberá a carta e escolhe outra. Caso o jogador erre a resposta da carta, coloca a carta de volta no tabuleiro e 2º. Jogador continua o jogo. O jogo termina quando todas as cartas estiverem fora da mesa e será vencedor do jogo quem tiver mais cartas na mão. Com esse jogo pretendo divulgar o conhecimento sobre as diferenças das características entre tubarões e baleias de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVE: Mamíferos; Peixes; Vertebrados Marinhos.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

CL 31

PERFIL VERSÃO SELVA

AUTORES/AS: Benicio Ribeiro Minardi, Bruno Gomes Pepe, Lazaro Berterreix, Luiza Marchezini Cerqueira, Maria Eduarda Presgrave de Azevedo
 ORIENTADORES: Ali Lesan Solhjoo, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa
 INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA
 E-MAILS: benicio.minardi@conceptstudent.com.br,
 bruno.pepe@conceptstudent.com.br, lazaro.berterreix@conceptstudent.com.br,
 luiza.cerqueira@conceptstudent.com.br, maria.presgrave@conceptstudent.com.br,
 ali.solhjoo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

Os jogos são uma fonte valiosa para o aprendizado, proporcionando uma abordagem lúdica e criativa para o conhecimento. Nesse contexto, o jogo “Perfil - versão selva” apresenta uma adaptação do perfil original, com o objetivo de despertar o interesse no estudo dos animais de maneira divertida e educativa. Buscando incentivar o interesse e estimular o aprendizado sobre animais, o “Perfil da selva” oferece aos jogadores uma oportunidade envolvente para descobrir fatos curiosos sobre essas fascinantes criaturas. A criação do jogo envolveu a seleção de animais considerados interessantes para estudantes do segundo e terceiro anos, bem como a consulta a referências teóricas para obter informações precisas sobre esses animais. Os materiais utilizados incluíram papel, lápis e borracha, com o design sendo elaborado no website Canva. O jogo pode ser jogado por até 6 participantes e é recomendado para pessoas a partir de 7 anos de idade. Cada jogador tem a oportunidade de se tornar o “sabe-tudo”, começando o jogo selecionando uma carta do baralho sem revelá-la aos outros participantes. Através de perguntas feitas por outros jogadores, o “sabe-tudo” revela fatos curiosos sobre o animal representado na carta. O jogo prossegue com cada jogador fazendo perguntas e dando palpites até que todas as cartas sejam reveladas. Ao despertar o interesse e a curiosidade dos jogadores, o “Perfil da selva” se torna uma ferramenta valiosa para o aprendizado e exploração do mundo animal de forma mais envolvente e prazerosa, ajudando-os a desenvolver habilidades de raciocínio, atenção e concentração de maneira divertida e educativa. Com uma duração média de 10 minutos por turno, o jogo proporciona momentos de aprendizado e diversão, incentivando o interesse por pesquisas mais profundas sobre animais e seus aspectos fascinantes. Assim, essa proposta de jogo se mostra relevante como uma ferramenta educativa que aguça a curiosidade de estudantes, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e estimulante.

PALAVRAS-CHAVE: Animais. Jogo educativo. Jogo de cartas. Perfil.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 32

SUPER TRUNFO DE ANIMAIS

AUTORES: Filipe Quiroga Cardoso, Gael Schaeppi De Oliveira, Márcio Maschwitz Brito

ORIENTADOR/A: Luciana Chiminazzo Moitinho, Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: filipe.cardoso@conceptstudent.com.br, gael.schaeppi@conceptstudent.com.br, marcio.brito@conceptstudent.com.br, luciana.chiminazzo@conceptedu.com.br, thiago.vaz@conceptedu.com.br

O valor pedagógico de um jogo é algo inestimável, permitindo uma gama maior de aprendizagens de um determinado tema. Além de que, é necessário conhecer os animais que estão a nossa volta para podermos preservar as espécies. Super Trunfo é um jogo de cartas bastante popular, possuindo diversas versões temáticas. Pensando nisso, foi criado o “Super Trunfo de Animais”, um jogo educacional desenvolvido com o propósito de fomentar a comparação entre diversas espécies animais e incentivar a conscientização sobre a importância da preservação ambiental. O jogo consiste em 32 cartas, cada uma contendo informações e ilustrações de diferentes animais. Podem jogar o jogo, 2 a 4 jogadores, recebendo a mesma quantidade de cartas. Começa o jogo o jogador mais novo, escolhe uma das cinco categorias (velocidade, tempo de vida, facilidade de ser capturado, visão e força), lê em voz alta, em sequência horária, todos os jogadores leem a mesma categoria que a escolhida pelo primeiro jogador, após a leitura, todos os jogadores comparam este atributo e quem tiver o maior atributo fica com todas as cartas comparadas. Ganha o jogo, o jogador que reunir todas as cartas. Na confecção das cartas foram usados papéis e lápis para desenhar e colorir. Para garantir a exatidão das informações, o jogo foi submetido a revisões e testes. Ao aplicarmos o jogo com um grupo de estudantes, notamos um aumento no interesse pelas espécies animais abordadas, além de uma maior compreensão da diversidade da fauna e da importância de sua preservação. Através da comparação das características dos animais, os participantes foram estimulados a desenvolver

habilidades descritivas e analíticas, contribuindo para enriquecer o processo educativo. O uso de jogos educacionais, como o “Super Trunfo de Animais”, é uma estratégia pedagógica eficaz para promover conhecimento sobre animais e conscientização sobre preservação ambiental. Além disso, o jogo proporciona uma oportunidade ímpar para discutir questões pertinentes relacionadas à biodiversidade e à necessidade de proteger os ecossistemas. O “Super Trunfo de Animais” pode ser uma valiosa ferramenta para educadores interessados em transmitir conhecimentos sobre a fauna de maneira atraente e engajadora.

PALAVRAS-CHAVE: Animais. Jogos educacionais. Conscientização ambiental. Preservação.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Iniciais.

CL 33

SUSTENT-AÇÃO: UMA PROPOSTA DE SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL POR MEIO DE UM JOGO DE CARTAS

AUTOR: José Pedro Oliveira Fraga¹

ORIENTADORES: Alexandra Machado Santana Vieira¹, Francisco Silva de Souza^{1,2}

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Manoel Benedito Mascarenhas, Muritiba, BA, ²Programa de Pós-graduação em Difusão do Conhecimento - PPGDC - Universidade Federal da Bahia - UFBA, Muritiba, BA.

E-MAILS: jpf1903@gmail.com, amsvieira05@gmail.com, frousa@gmail.com

Os jogos têm papel relevante no aprendizado dos estudantes e se constituem como elemento de grande valor no processo de sensibilização ambiental. Uma parcela da sociedade ainda não percebeu plenamente a importância de reconhecer que os recursos naturais possuem limites e necessitam de preservação, assegurando assim que as gerações futuras também possam desfrutar desses recursos. Dentro dessa perspectiva, o jogo de cartas “Sustent-Ação” foi desenvolvido com o objetivo de incentivar a incorporação de práticas sustentáveis, transfor-

mando a diversão em ação. O jogo, que permite a participação de até 4 pessoas por rodada, foi projetado para alunos do Ensino Médio, que deverão conceber abordagens sustentáveis para resolver situações desafiadoras. O jogo é composto por duas categorias de cartas: cartas de ação, especiais e cartas de situação. O conjunto de 12 cartas de ação representa os três princípios fundamentais dos 3 Rs: Reduzir, Reciclar e Reutilizar. As cartas especiais, totalizando 4, incluem a Carta Líder Ambiental (que determina a solução mais eficaz), a Carta Créditos de Carbono (permitindo contestar a decisão da Carta Líder Ambiental uma vez por partida), a Carta Cooperação (oferecendo a chance de usar a solução de outro jogador) e a Carta Insustentável (que resulta em uma rodada sem jogar). As cartas de situação apresentam diversos contextos (25 variações) em que as cartas de ação podem ser aplicadas. O jogo começa com cada jogador recebendo um conjunto igual de cartas (3 cartas de ação e 1 especial, selecionadas aleatoriamente). A primeira rodada é iniciada pelo jogador que detém a Carta Líder Ambiental. Esse jogador seleciona uma Carta de Situação, a lê em voz alta e os demais jogadores começam a conceber soluções utilizando suas cartas de ação, baseando-se nos princípios dos 3 Rs. A solução proposta por cada jogador é avaliada pelo Líder Ambiental, que decide qual a mais apropriada. O jogador cuja solução é considerada a melhor (segundo o Líder Ambiental) se tornará o novo Líder Ambiental da próxima rodada. Os jogadores vão usando suas cartas até que todas tenham sido usadas. O jogo prossegue até que um jogador acumule pontos suficientes para ser declarado vencedor, com os pontos determinados pelo número de vezes em que esse jogador desempenhou o papel de Líder Ambiental durante a partida. O jogo promove uma compreensão abrangente do conceito de sustentabilidade e motiva os jogadores a agirem de acordo com esse princípio, contribuindo para um futuro mais sustentável para o nosso planeta.

PALAVRAS-CHAVE: Sustentabilidade; Meio Ambiente; Jogo de Cartas.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

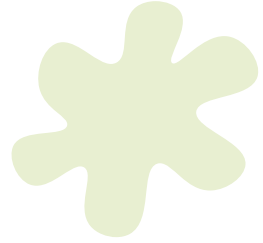
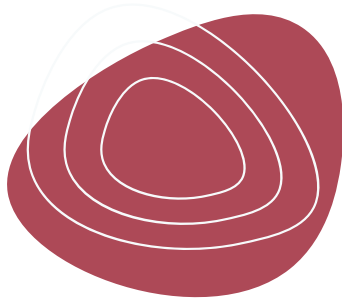
**CL 34****PALAVRAS-CHAVE:** Economia; Água; Energia.**NÍVEL DE ESCOLARIDADE:** Ensino Fundamental. Séries Finais.**VOCÊ SABE ECONOMIZAR?**

AUTORES/AS: Daniel Melo Matos, Clara Oliveira
Teixeira de Vargas, Fernanda Wolff Silva,
Henrique Magalhães dos Santos Oliveira,
Marina Montal Medrado

ORIENTADORA: Ana Karina Prado Ferreira
Figueiredo Santana

INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA
E-MAILS: henriquessajulho@gmail.com,
marinam.medrado@gmail.com

Água e energia são recursos naturais importantes para a vida na Terra. Todas as espécies dependem desses recursos, por isso devemos preservá-los. Estes recursos naturais ajudam na manutenção e no funcionamento dos seres vivos. “Você sabe economizar?” é um jogo que tem como objetivo mostrar para as pessoas como é fácil economizar nossos recursos naturais de uma maneira muito divertida. Neste jogo, os participantes deverão acertar perguntas relacionadas a economia de água e de energia. É um jogo destinado para todas as pessoas e indicado também para jogar com a família. “Você sabe economizar?” é uma mistura de tabuleiro e “acerte o alvo”, desenvolvido pela “Natura Games”. Possui um tabuleiro com 25 casas, 6 pinos, 30 cartas perguntas, 1 “caixa alvo” com 8 buracos de tamanhos diferentes (ao lado de cada buraco tem uma pontuação), 20 bolinhas de plástico e 1 dado. Os jogadores (no mínimo 2 e no máximo 6) deverão jogar o dado e aquele que tirar o número maior, inicia o jogo. Cada jogador, na sua vez, deverá lançar o dado e andar o número de casas correspondente; se cair numa casa de pergunta, deve responder corretamente à pergunta feita pelo mediador para permanecer na casa, caso acerte o jogador deverá arremessar a bolinha em um dos buracos numerados no alvo para determinar a pontuação da jogada; se cair em uma casa que não tem pergunta, o jogador terá direito a arremessar uma bolinha para somar pontos. Caso erre, ele volta o número de casas que andou. O jogador que chegar ao final com mais pontos, vence o jogo.



13.



RESUMOS - JOVENS REPÓRTERES CIENTÍFICOS

(VÍDEOS)



JRC 01

A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM ALGUM TIPO DE TRANSTORNO MENTAL

AUTORA: Danielle Sena Sales

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA

E-MAILS: daniellesena@cbe@gmail.com;

icaroandrades@gmail.com

De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS) e a Organização PanAmericana da Saúde (OPAS), transtornos mentais normalmente são caracterizados por uma série de pensamentos, percepções, emoções e comportamentos anormais, que também podem afetar as relações com outras pessoas. Quando a criança ou adolescente apresenta algum tipo de transtorno mental é esperado que estes recebam todo acolhimento e apoio de seus familiares. Entretanto, receber um laudo que um familiar sob sua responsabilidade apresenta qualquer tipo de transtorno mental não é nada tranquilo. Partindo disso, foi criada esta produção audiovisual resultado de um estudo que teve como objetivo investigar como familiares influenciam no desenvolvimento de crianças e adolescentes com algum tipo de transtorno a partir do olhar de profissionais da área. Para esta produção, que tem o formato de entrevista, foi utilizada na primeira etapa, a ferramenta do Google Forms para entrevistar profissionais da área da educação e na segunda etapa foi gravada a entrevista com a neuropsicóloga Regiane Carneiro. A gravação foi realizada através de um smartphone no próprio consultório da convidada e os aplicativos Capcut e InShot foram utilizados para edição do material. Cada etapa de produção deste material seguiu os princípios éticos da pesquisa. Os dados da pesquisa demonstram que é muito comum o comportamento de negação das famílias no primeiro instante que recebem um laudo, esses dados são confirmados na entrevista com a neuropsicóloga, que justifica ser natural esse comportamento devido ao medo do desconhecido e estratégia de lidar com a dor. A Dra. Regiane Carneiro diz na entrevista que nem todas as famílias buscam apoio profissio-

nal quando é sugerida investigação pelos profissionais da escola, ou até mesmo diante de um laudo, pois não aceitam a nova realidade. Esse negacionismo, gerado pela falta de compreensão da importância que o diagnóstico tem para o tratamento específico é totalmente prejudicial às crianças e adolescentes, pois isso impossibilita que as escolas desenvolvam estratégias para alcançar esses estudantes em suas especificidades. Com isso, este conteúdo audiovisual traz uma discussão bastante pertinente, pois os familiares influenciam diretamente no desenvolvimento de crianças e adolescentes com algum tipo de transtorno mental e por conta disso, eles também precisam de suporte diante de tamanha responsabilidade, como afirma a Dra. Regiane.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças e adolescentes. Famílias. Transtornos mentais.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 02

A VIRTUDE DA ATENÇÃO E OS POMBOS COM ASAS DE APITO

AUTORES/AS: Everton Luiz Esquivel dos Anjos¹,
Caique Reis Miranda dos Santos¹, Hilquias
Rodrigues de Oliveira¹, Giselle de Souza Muniz
Castro¹

ORIENTADORA: Silvanir Pereira Souza^{1,2}

INSTITUIÇÕES: ¹Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia da Bahia, Campus Santo
Amaro, BA, ²Colégio Estadual Almirante Barroso,
Salvador, BA

E-MAILS: silvanir.souza@ifba.edu.br,
202017020016@ifba.edu.br

Os pombos são referenciados popularmente como “ratos de asa”, por serem animais reservatórios de parasitas que afetam a saúde humana. No entanto, pombos são animais incríveis, eles regurgitam leite-de-papo para alimentar as crias, levantam voo quase na vertical e podem avisar aos demais quando uma ameaça se aproxima. Este último comportamento foi obser-

vado em uma espécie de pombos-de-crista, o *Ocyphaps lophotes*. Estas aves sinalizam perigo com um “assobio” ou “apito” produzido pela oitava pena da asa primária. O som metálico é emitido quando o pássaro movimenta a asa para baixo e muda conforme a velocidade do batimento da asa. Com objetivo de popularizar esta habilidade dos pombos, foi produzida uma animação ficcional que retrata a história de Ben, um destemido pombo-de-crista. A produção do vídeo fez parte da culminância do projeto MoCÓ: Mostra de vídeos do Comportamento Animal. Os autores utilizaram diferentes recursos de edição e as imagens dos personagens e cenários foram produzidas usando a inteligência artificial gratuita Bing Image Creator. O texto de referência para criação da história foi a crônica “Olha o rapa!” do autor Fernando Reinach. Espera-se que esta produção audiovisual divulgue de forma lúdica a pesquisa que desvendou as habilidades comunicativas destas aves fantásticas. Apesar de não serem os únicos pássaros a produzirem sons com suas asas, vale a pena esquecer um pouco a má reputação dos pombos e não subestimar suas surpreendentes habilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Pombo-de-crista. Animação. Comportamento animal.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Técnico Integrado.

Os principais fatores que contribuem para o aumento das taxas de analfabetismo são a evasão escolar, a falta de infraestrutura nos espaços escolares e a desigualdade social. Dessa forma, por vezes, muitos analfabetos acabam não conseguindo realizar algumas atividades do cotidiano sozinhos — preencher um formulário, ler o número do ônibus ou até manejar um smartphone —, assim, dependendo de outras pessoas para realizar essas tarefas. A partir dessa discussão, será produzido um vídeo para informar e sensibilizar a plateia sobre as problemáticas que envolvem o assunto. Com base em pesquisas bibliográficas, o vídeo contará com uma parte informativa, abordando as definições de analfabetismo, suas causas e consequências, além de comparações de dados de Salvador com os de outras capitais do Brasil. Para provocar reflexões, os espectadores serão convidados a participar de um “experimento” no qual serão vendados com o propósito de mostrar a sensação de ser uma espécie de “cego de letras”. Sendo assim, espera-se, com este trabalho, aprofundar o debate sobre o analfabetismo no Brasil e sensibilizar a plateia sobre o respectivo tema.

PALAVRAS-CHAVE: Analfabetismo. Desigualdade social. Evasão escolar. Falta de infraestrutura escolar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 03

ANALFABETISMO EM SALVADOR

AUTORES/AS: Beatriz Castro, Clara Gesteira, Clarissa Lima, Tiago Mendes
ORIENTADOR: Roque Araújo

INSTITUIÇÃO: Colégio Anglo-Brasileiro, Salvador, BA
E-MAILS: beatrizcastro@anglobra.com.br, claraaragao@anglobra.com.br, clarissalima@anglobra.com.br, tiagocardoso@anglobra.com.br, roque@anglobra.com.br

A discussão sobre o analfabetismo é extremamente importante, pois, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia Estatística (IBGE), o índice de analfabetos no Brasil é muito alto.

JRC 04

ARRAIÁ DAS GERAÇÕES: UM ENCONTRO DE TRADIÇÕES

AUTORES/AS: Juliana Matias de Souza, Maria Clara do Carmo de Souza,
Luis Guilherme Almeida Brandão, Taila Gomes dos Santos, Victória Lopes Fernandes
ORIENTADORA: Alina Silva Souza Rebouças
INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Maria Milza, Cruz das Almas, BA

E-MAILS: julianamatias012@gmail.com, mariaclaracarmodesouza73@gmail.com, luiguilhermealmeida@gmail.com, gomestaila00@gmail.com, victtorialopes1@gmail.com, linareboucas@hotmail.com

Sabe-se que o processo educacional vai muito além da sala de aula ou de um processo pautado em questões meramente individuais. Antes de tudo, a educação envolve um processo dialógico e social, cuja interação entre os indivíduos é de extrema importância para acontecer o processo de ensino e aprendizagem. Nela, o compromisso com uma educação integral nos impulsionou a desenvolver o projeto: O Arraiá das Gerações: Um encontro de Tradições, que foi estruturado a partir de um bate papo com os idosos do Lar dos Idosos de Cruz das Almas – BA, com o objetivo de organizarmos um momento de interação entre os estudantes e os idosos. Para a organização do vídeo foram utilizadas informações a partir da entrevista inicial, apresentando a quantidade de homens e mulheres, o espaço em que convivem e o momento festivo organizado com os tipos de jogos e brincadeiras tradicionais que mais gostavam, com a seleção musical a partir das indicações dos idosos, comidas típicas preferidas, fogos de artifício e fogueira. Por utilizar imagens, falas, áudios dos idosos e do espaço foi entregue antecipadamente o termo de Consentimento Livre e Esclarecido, seguindo todas as questões éticas da pesquisa, assim como a entrega e assinatura dos termos de autorização de uso de imagem e áudio. Foi elaborado em formato MP4, a partir da edição dos melhores momentos que retratam as experiências vivenciadas entre os estudantes do Ensino Médio e os 70 idosos, residentes no Lar dos Idosos do município de Cruz das Almas –BA. A experiência foi rica em momentos que possibilitaram trabalhar as habilidades socioemocionais e a capacidade dos estudantes aplicarem o que aprenderam na sala de aula em seu cotidiano, ou seja, além de “saber” os estudantes precisaram “saber fazer”.

PALAVRAS-CHAVE: Habilidades socioemocionais. Cultura. Popular.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

JRC 05

BURACOS NEGROS: UMA LINHA TÊNUE ENTRE O FASCINANTE E O ASSUSTADOR

AUTORA: Maria Eduarda Andrade Magalhães

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: madu.andrade.011@gmail.com; wagner.silva@escolapark.com.br

Buraco negro é um corpo com uma força gravitacional tão elevada que nem mesmo a luz é capaz de escapar. Por ser algo tão intrigante, este fenômeno físico desperta o interesse de adultos e crianças, físicos ou leigos. Mesmo com os constantes avanços científicos, ainda há muito a ser descoberto acerca da origem e evolução dos buracos negros. Assim, este estudo objetivou discutir informações acerca dos buracos negros e investigar os desafios vivenciados por pesquisadoras que atuam na área da Astronomia. No intuito de produzir um material de divulgação científica que tivesse como prioridade o rigor científico, convidamos a astrônoma Dra. Marina Bianchin, pesquisadora pós-doutoranda da Universidade da Califórnia (Estados Unidos) para uma entrevista. Dessa forma, após um período de fundamentação teórica, foi elaborado um questionário com 12 perguntas para serem feitas durante a entrevista realizada através da plataforma Microsoft Teams. Os resultados da nossa pesquisa e entrevista foram registrados em um diário de bordo e evidenciaram muitas informações importantes, tais como: 1) a de que existem diferentes tipos de buracos negros. Segundo a entrevistada, a origem e a massa de um buraco negro estelar e de um buraco negro supermassivo são diferentes, o que resulta em classificações distintas quando comparamos ambos; 2) quanto às recentes imagens registradas de buracos negros M87* e Sagittarius A*, a Dra. Marina Bianchin explicou que foram possíveis através de uma técnica denominada interferometria de linha de base muito longa (VLBI, sigla do inglês para VeryLong-Baseline Interferometry), que consiste em sincronizar diferentes telescópios (ao redor do mundo) na tentativa de gerar imagens com alta resolução. A pesquisadora ainda destacou que, embora o público leigo possa considerar a imagem “bor-

rada”, trata-se do registro com maior resolução já realizado e, conseqüentemente, um sinal de avanço tecnológico nos estudos astronômicos; 3) sobre os desafios das mulheres na Astronomia, a pesquisadora menciona como uma das maiores dificuldades, a necessidade de pesquisadoras precisarem provar que são tão competentes quanto os homens. A partir da nossa pesquisa, podemos concluir que buracos negros, além de um fenômeno intrigante, são fontes de descobertas, conhecimento, história e, sobretudo da curiosidade humana. E, que pesquisadoras em posição de destaque, como a Dra. Marina Bianchin, são necessárias para o desenvolvimento científico e tecnológico, mas também como referência para garotas que desejam trilhar os caminhos da Ciência. A entrevistada assinou os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e de Autorização de Uso de Imagem e Voz.

PALAVRAS-CHAVE: Astronomia; Astrofísica; buracos negros; fenômenos físicos; mulheres na Ciência.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 06

CAMALEÕES-LISTRADOS, OS MESTRES DA COMUNICAÇÃO PASSIVO-AGRESSIVA

AUTORES: Gabriel Levi dos Santos Rabelo¹,
Maurício Rocha de Castro¹,

Misael Ferreira Nascimento Júnior¹, Deivide
Leandro Santana Alves Santos¹

ORIENTADORA: Silvanir Pereira Souza^{1,2}

INSTITUIÇÕES: Colégio Estadual Almirante
Barroso¹, Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Bahia - Campus Santo Amaro²

EMAILS: silvanir.souza@enova.educacao.ba.gov.
br, gabriellevi.x23@gmail.com

No reino animal, durante uma disputa por recursos, reações disfarçadas de agressividade são um mecanismo de defesa útil para fazer o competidor desistir e recuar. E em se tratando da capacidade de disfarce, as mudanças de cor dos camaleões são as mais memoráveis.

Realmente, este comportamento é um eficiente mecanismo de proteção e para além disso, a ciência revelou que a mudança de coloração dos camaleões faz parte de uma surpreendente comunicação não-verbal. Pesquisas sugerem que o camaleão-listrado, o *Chamaeleo calyptratus*, consegue avaliar precisamente seus competidores baseado na mudança de cor. Por exemplo, camaleões com listras laterais com cores mais vivas e contrastantes, são capazes de mostrar a agressividade, mesmo que sua capacidade de vencer a luta seja menor. Neste contexto, com objetivo de popularizar esta habilidade dos camaleões, foi produzida uma animação que retrata a jornada de sobrevivência de Lucas, um corajoso camaleão-listrado. A produção do vídeo fez parte da culminância do projeto MoCó: Mostra de vídeos do Comportamento Animal. As imagens dos personagens e cenários foram produzidas usando a inteligência artificial gratuita Bing Image Creator. O formato da animação foi o de ficção e a edição do vídeo foi realizada pela plataforma gratuita Kdenlive. O texto de referência para criação da história foi a crônica “Camaleão que late não morde” do autor Fernando Reinach. Espera-se que esta animação contribua para divulgar como os camaleões resolvem interações sociais agressivas sem brigar. Permitindo reflexões sobre a importância da comunicação visual, para os animais selvagens, domésticos e também aos animais humanos, tão ligados à linguagem verbal.

PALAVRAS-CHAVE: Camaleão-listrado, animação, comportamento animal.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

JRC 07

CASTRACÃO DE GATAS E CADELAS: PRECISAMOS FALAR SOBRE ESSE ASSUNTO

AUTORA: Eduarda Guimarães Macedo

ORIENTADOR: Ícaro Andrade Santos

INSTITUIÇÃO: Colégio Batista Encontro, Salvador, BA

E-MAILS: eduardaguimaraesmacedocbe@gmail.com;

icaroanndrades@gmail.com

Segundo a prefeitura de Salvador, cerca de 300 mil cães e gatos vivem nas ruas, resultado de abandono. Comprar ou adotar um pet é uma grande responsabilidade que vai além de fornecer alimentação. Os cuidados com a saúde e a procriação destes animais fazem parte da responsabilidade. A castração é um procedimento cirúrgico onde são retirados dos animais machos os seus testículos e das fêmeas são retirados os ovários, as tubas uterinas e o útero. Este procedimento precisa ser realizado por um médico(a) veterinário(a) capacitado(a) e tem como principal objetivo a esterilização do animal. Geralmente, as discussões sobre castração dos animais estão em volta daqueles que são domésticos e principalmente as fêmeas. Sendo assim, foi feita uma pesquisa com o objetivo de investigar as concepções de responsáveis por pets a respeito da castração das cadelas e gatas, e então foi desenvolvida esta produção audiovisual, no formato de entrevista, a fim de discutir sobre essa temática com uma profissional da área. A especialista convidada para a entrevista é a Doutora Érica Augusta Cerqueira, professora da Escola de Medicina Veterinária e Zootecnia da Universidade Federal da Bahia (EMEVZUFBA). A entrevista aconteceu na EMEVZ-UFBA e para gravação foi utilizado um smartphone. Todos os procedimentos éticos foram devidamente realizados. Nesta produção, a Dra. Érica inicialmente explica o que é o procedimento da castração, quando a pet está apta para ser castrada e os cuidados no pós-operatório. Dos voluntários da pesquisa, 58,6% são responsáveis por gatos ou cachorros, onde 55,5% são fêmeas e destas 80% já são castradas. Este dado é muito significativo, pois segundo a Dra. Érica, gatas ou cadelas que não são castradas correm o risco de desenvolver gravidez psicológica, doenças como piometra, mastite, tumores, câncer em diferentes regiões

do sistema reprodutor e mamas, assim como infecções sexualmente transmissíveis e gravidez indesejada. 82,7% dos entrevistados têm concepção limitada a respeito da importância da castração. Portanto, através desta entrevista com a Dra. Érica é possível compreender que a castração não se resume em impossibilitar o pet de procriar, o que já é muito importante, pois minimiza a possibilidade de abandonos, mas a importância da castração vai muito além, significa melhoria na expectativa e na qualidade de vida do animal.

PALAVRAS-CHAVE: Cadelas e gatas. Castração. Esterilização.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 08

DA COLHEITA À NOSSA MESA

AUTORES/AS: Andressa Costa Santos, Beatriz Carneiro da Silva Ribeiro, Clímério Porfírio Sampaio Neto, Gabriel Santana Rodrigues, João Pedro Leal Machado, Kaio Issac Cirne Carvalho

ORIENTADORA: Paloma Bagano Paiva

INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo- Salvador, BA

E-MAILS: palomabagano@hotmail.com,

porfirioclimerio@gmail.com, jmachado5988@gmail.com,

andressacosta0108@gmail.com,

meire160279@gmail.com, biacarneiro210309@gmail.com,

kaio.isaac.cirne@gmail.com

O Brasil é um país do agronegócio. Por ano são exportados uma diversidade de produtos, de origem vegetal e animal, para diversos países do mundo. De acordo com o site gov.br, em 2022, o país encerrou o ano com 159 bilhões de dólares em vendas para fora do Brasil. Esse número pode sugerir que apenas grandes produtores participem desta realidade. Mas, não é bem assim. O senso da EMBRAPA realizado em 2017 aponta que 77% das propriedades visitadas foram classificadas como agricultura familiar. Este dado chama a atenção da importância desta produção para a economia brasileira.

A valorização dos agricultores familiares, através da disponibilidade de orientação técnica, acompanhamento e certificações, é imprescindível para a garantia de resultados positivos e produtivos. O vídeo “Da colheita à nossa mesa” foi concebido em formato de telejornal, na intenção de ser informativo. São destacados aspectos relevantes das pequenas produções rurais, enaltecendo a sua relevância econômica e destacando seus fatores positivos e negativos.

PALAVRAS-CHAVE: Agricultura familiar. Agronegócio. Valorização.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 09

DESAFIOS NO AMBIENTE ESCOLAR E ACEITAÇÃO FAMILIAR DE CRIANÇAS COM AUTISMO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORAS: Brisa Laura Costa de Rezende, Giovana Rocha Sampaio de Oliveira
 ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva
 INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA
 E-MAILS: brisa.rezende@escolapark.com.br;
 giovana.oliveira@escolapark.com.br; wagner.silva@escolapark.com.br

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um distúrbio neurológico caracterizado por desenvolvimento atípico, dificuldades na comunicação e interação social, além de padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados. Essa condição pode influenciar de diferentes formas no processo de ensino e aprendizagem da criança, inclusive no período após o diagnóstico de TEA, quando a família pode passar por um processo de aceitação, muitas vezes, relacionado a sensação de negação, incerteza e medo. Diante disso, este estudo teve como objetivo compreender os desafios de crianças com autismo no ambiente escolar e a aceitação das famílias diante do diagnóstico. Para esta produção audiovisual conduzimos duas entrevistas com os responsáveis por dois estudantes

com TEA de uma instituição de ensino privada em Lauro de Freitas (BA). Visando ampliar a coleta de dados, disponibilizamos um formulário com sete perguntas para famílias de alunos com TEA, além de entrevistar a neuropsicopedagoga institucional e clínica, Bárbara Leite. Todos os entrevistados assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Nossos resultados demonstram que a aceitação do diagnóstico de TEA varia conforme a família. Alguns pais demonstraram um pouco de preocupação em relação ao preconceito das outras pessoas, enquanto para outros, foi uma notícia mais tranquila, especialmente porque já tinham percebido alguns comportamentos atípicos na criança. As famílias relataram que após o diagnóstico incorporaram diversas atividades a rotina das crianças (fonoaudiologia, psicóloga, terapia ocupacional) para auxiliar nas dificuldades e habilidades identificadas, além de buscarem agir de forma mais atenciosa, paciente e compreensiva diante dos desafios enfrentados pelos filhos. Quanto às diferenças na rotina escolar, as famílias não observam tratamentos diferenciados com as crianças, uma vez que todos apresentam algum tipo de dificuldade em determinadas disciplinas. No entanto, eles identificam conteúdos mais abstratos, exercícios de raciocínio lógico e interpretação de texto como alguns dos desafios em relação aos estudos. Segundo as famílias entrevistadas, o convívio com as demais crianças é “normal”, mas podem ocorrer algumas dificuldades no que diz respeito às interações sociais. Para a neuropsicopedagoga Bárbara, é importante que os professores tenham um olhar sensível e atento em relação aos alunos com TEA, principalmente, no que diz respeito ao processo de inclusão. Por fim, os resultados dessa pesquisa sugerem que o apoio familiar e o acompanhamento especializado são fundamentais para o desenvolvimento de crianças com TEA, porém, um ambiente escolar acolhedor e o convívio com as demais crianças também se fazem necessários.

PALAVRAS-CHAVE: Autismo. Crianças. Neuroatípico. TEA.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 10

FEIRA DE SÃO JOAQUIM: DOS CHEIROS AOS SABORES

AUTORA: Sophia Souza Almeida de Santana

ORIENTADOR: Márcio Lisboa

INSTITUIÇÃO: Colégio Sartre Seb, Salvador, BA

E-MAILS: sophiasantana.1505@gmail.com,

marcio.l.correia@gmail.com

As feiras de rua têm suas raízes na Idade Média e ficavam instaladas em pontos estratégicos das rotas comerciais. No Brasil, elas chegaram ainda no período colonial e se popularizaram ao longo da história. Outrora, as feiras baianas faziam a conexão entre o Recôncavo e Salvador, através de saveiros que transportavam as mercadorias. Na capital, as atividades comerciais estavam concentradas na Cidade Baixa, por conta da proximidade com o porto, entre elas estava a Feira da Sete, datada em meados de 1920, que se expande e passa a ser Feira Água de Meninos. Após um incêndio criminoso, em 1964, há uma mudança em sua localização e fica consagrada como Feira de São Joaquim (FSJ). Atualmente, o espaço possui cerca de 60 mil m² e 7.500 feirantes que vendem uma variedade de produtos: farinha, frutos do mar, artefatos religiosos, cerâmica, azeite de dendê, etc. Entretanto, a FSJ não se limita a um local comercial, lá mora a essência da identidade baiana com muita culinária local, religiosidade, relações sociais de afeto entre clientes e comerciantes e histórias geracionais. Infelizmente, ainda há muito estigma proveniente de ideais racistas e intolerantes religiosos, visto que a feira possui uma grande influência das religiões de matriz africana. Esse estudo visa apresentar as relações sociais e memórias existentes na Feira de São Joaquim explorando recortes de gênero e idade, aspectos econômicos, turísticos, culturais e religiosos. Para isso, foram realizadas entrevistas abertas com os feirantes e os frequentadores, todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e autorizaram o uso de imagem. A apresentação será em formato de documentário intercalando entre imagens da FSJ e os depoimentos coletados. A trilha sonora junto com o

audiovisual transmitirá a sensação dinâmica da feira e proporcionará uma experiência imersiva. Por fim, o vídeo irá abordar as diversas faces e pautas de São Joaquim: exibir a história da FSJ, apresentar os trabalhadores que mantêm o ambiente funcionando, propor um debate de gênero com as feirantes mulheres, discutir a importância das religiões afrodescendentes, expor a visão do setor público e turístico, experimentar os sabores únicos e mostrar como o ambiente permite uma socialização e proximidade entre vendedor e cliente.

PALAVRAS-CHAVE: Feira de São Joaquim. Feirantes. Relação Social. Religião.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Médio.

JRC 11

LIVROS E CHUTEIRAS: A ROTINA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES QUE CONCILIAM ESTUDOS E FUTEBOL

AUTOR: Davi Reis Bondan

ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA

E-MAILS: davi.bondan@escolapark.com.br;

wagner.silva@escolapark.com.br

O futebol é um esporte que mobiliza milhões de pessoas, das mais diversas idades, crenças e condições econômicas, em todo o mundo. No Brasil, considerado por muitos o país do futebol, o sonho de se tornar um grande jogador começa cedo. Assim, semanalmente, milhares de crianças conciliam estudos e treinos, em busca de alcançar o mesmo patamar dos ídolos que acompanham pela televisão. Com base nisso, esta produção audiovisual teve como objetivo identificar e discutir a rotina de estudantes do Ensino Fundamental que conciliam o futebol e os estudos. A coleta de dados ocorreu através da elaboração de um questionário na plataforma Google Formulário com 12 perguntas, que foi disponibilizado para estudantes do 5º ao 8º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Finais) de uma instituição da rede privada, localizada em Lauro de Freitas, Bahia. Posteriormente, os resultados obtidos foram analisados e apresentados em formato de um vídeo infor-

mativo editado no software Movavi. É importante destacar que apenas estudantes que estão matriculados em uma escolinha de futebol que mantêm parceria com a referida instituição de ensino responderam ao questionário, uma vez que estudar e treinar eram critérios fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa. Todos os entrevistados assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). No total, 21 estudantes (15 meninos e 6 meninas), entre 9 e 14 anos de idade, responderam ao formulário, dos quais 43% nutrem o sonho de se tornarem jogadores profissionais de futebol. A maioria dos entrevistados (81%) respondeu que se dedica mais aos estudos do que ao futebol, enquanto 76% declararam que gostam de estudar. Quando questionados se “o estudo é importante para crianças que sonham jogar futebol profissionalmente”, todos os estudantes afirmaram que sim, pois muitos podem não alcançar esse objetivo, sendo preciso encontrar outra profissão ou mesmo porque até para jogadores estudar é importante. Os nossos resultados demonstram que embora as crianças e adolescentes gostem de jogar futebol, a maior parte está mais dedicada aos estudos, razão pela qual declaram apresentar boas notas. Por fim, considerando que o futebol pode proporcionar bem-estar físico e promover a interação social, seja por diversão ou pensando no futuro, a prática desse esporte é uma boa alternativa para o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Esportes. Futebol.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 12

MARCAS PARA RECORDAR: O PASSADO AFRO-BRASILEIRO

AUTORA: Mylla Fiuza

ORIENTADORA: Clemlilta Carneiro da Cruz

INSTITUIÇÃO: Colégio Ana Tereza, Salvador, BA

E-MAILS:clemlilta@anaterzavirtual.com,

myllafiuza9@gmail.com

A cultura brasileira é rica em uma diversidade imensa, contendo diversos aspectos de povos diferentes, com destaque nos povos africanos. A história desses povos vem sendo apagada e a importância e visibilidade vem sumindo aos poucos. Entender as histórias desses povos é de suma importância, pois só estudando sobre o passado conseguimos compreender sobre o nosso presente. Salvador, a cidade com maior número de negros fora da África, pode ser considerada um patrimônio histórico de luta e nitidez desses povos, com inúmeros museus, praças, comidas e etc, que deixaram marcas para recordar sobre isso o passado afro-brasileiro. Com isso, a criação de um documentário audiovisual, onde iremos abordar as cidades que contam histórias, como exemplo disso, Salvador. Faremos um tour como principal objetivo a divulgação, e a representação das histórias, assim visitando os pontos turísticos dessa cidade maravilhosa. Nosso documentário contará com: apresentação de paisagens, explorando a cultura, culinária, pontos turísticos e religiosidade, fazendo uma análise perceptiva da presença de África, em Salvador, e buscando que as pessoas consigam entender. Falar e incentivar sobre narrativas que contam histórias, principalmente africanas, nos ajudam a conhecer um pouco sobre nossa cultura e identidade. O aplicativo utilizado para editar o documentário será o Capcut. As fontes e pesquisas vieram principalmente do livro autoral “Marcas para recordar: o passado afro-brasileiro. No documentário queremos mostrar a importância da cultura afro-brasileira, trazendo como exemplo a cidade de Salvador e suas histórias.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura. Cidadania. Ensino.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 13

MONITORES MIRINS: A PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES ACERCA DOS DESAFIOS DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORES: João Mattos Cruz, Thiago Mota Cruz
 ORIENTADOR: Wagner Pereira Silva
 INSTITUIÇÃO: Escola Park, Lauro de Freitas, BA
 E-MAILS: joaomattoscruz@gmail.com;
 tigtogito1202@gmail.com; wagner.silva@escolapark.com.br

O professor tem grande importância na formação intelectual dos alunos, porém, muitos desafios são enfrentados diariamente em sala de aula, principalmente por professores que atuam no Ensino Básico. Partindo dessa problemática, foi elaborada esta produção audiovisual que objetivou apresentar os principais desafios enfrentados por professores, através da percepção de dois estudantes do 5º ano atuando como monitores mirins num Clube de Ciências. Para a coleta de dados, a princípio, os autores relataram num diário de bordo, durante a monitoria, observações acerca das interações do mediador com os demais alunos. Esses registros foram realizados com a intenção de levantar as primeiras informações acerca dos desafios da docência. Em seguida, foi elaborado um formulário com 11 perguntas, disponibilizado para professores do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Anos Finais) de uma instituição da rede privada, localizada em Lauro de Freitas (BA). No intuito de ampliar a amostragem, os entrevistados foram autorizados a encaminhar o formulário para outros professores de Ensino Fundamental. Posteriormente, os resultados obtidos foram analisados e apresentados em formato de um vídeo informativo editado no software Movavi. No total, 27 professores, responderam o formulário, e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Segundo os entrevistados as maiores dificuldades em sala de aula estão relacionadas a indisciplina e falta de engajamento dos alunos. Além disso, a conversa, barulho excessivo e o desentendimento entre os alunos também foram mencionados como comportamentos que prejudicam as aulas. Ain-

da assim, os professores sinalizaram que existem medidas que podem ser adotadas como, por exemplo, o apoio da família e a redução de alunos por turma. Quanto a questões relacionadas a saúde, a maioria dos professores (85%) relataram sentir dores após aulas muito cansativas, e 78% já tiveram algum tipo de problema de saúde. As principais dores e problemas de saúde relatados pelos entrevistados estão relacionadas a: cabeça, garganta, coluna, pernas e ombros. Quando questionados se já havia pensado em mudar de profissão, 20 entrevistados (74%) responderam que sim, o que possivelmente está relacionado as dificuldades enfrentadas na profissão. Nossos resultados demonstram que mesmo em meio a tantos desafios os professores percebem medidas que podem ser adotadas para o melhor desempenho dos alunos. Por fim, é importante ressaltar que todos os professores enfrentam inúmeras dificuldades no ambiente escolar, e que embora algumas delas não sejam facilmente percebidas, uma maior compreensão e interesse dos alunos podem tornar a sala de aula um lugar mais agradável e produtivo.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Ensino. Monitoria. Sala de aula.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 14

NÃO EXISTE CABELO RUIM! RUIM É NÃO GOSTAR DO PRÓPRIO CABELO!

AUTORA: Maria Sophia da Luz Souza
 ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva
 INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA
 E-MAILS: maria.sophia@colegioimperio.com.br;
 icaro.ciencias@colegioimperio.com.br; wagner.silva@colegioimperio.com.br

A construção da identidade de uma pessoa está fortemente associada às percepções do mundo que a cerca, assim como dos aspectos culturais, sociais e econômicos. Nesse sentido, os padrões estéticos que envolvem os diferentes

tipos de cabelo são percebidos desde a infância, principalmente no que diz respeito às meninas. Partindo disso, o presente estudo teve como objetivo investigar a aceitação e identificação das crianças em relação ao próprio cabelo, visando contribuir para a desconstrução dos discursos que inferiorizam determinados tipos de cabelo. A coleta de dados se deu através de um questionário com nove questões que foi disponibilizado para todas as alunas do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais de uma instituição da rede privada, localizada no bairro de São Caetano, Salvador, Bahia. Na sequência, foi produzido este vídeo informativo, com a intenção de descrever e analisar os resultados obtidos através do questionário. No total, 11 alunas, entre 8 e 10 anos de idade, responderam ao questionário. Os principais resultados obtidos demonstram que as entrevistadas apresentam boa compreensão acerca do tipo e textura do próprio cabelo. Quanto à textura, a maior parte das meninas se identificam como possuindo cabelo cacheado (58%), seguidos de crespo (25%) e ondulado (17%). Considerando que o questionário foi enviado para o domicílio de todas as alunas do 3º ao 5º ano, destaca-se o fato de nenhuma aluna com cabelo liso ter participado da pesquisa. Dentre todas as entrevistadas, apenas uma disse já ter sofrido preconceito por conta do seu cabelo, inclusive ouvindo palavras depreciativas acerca do mesmo. Das voluntárias entrevistadas (73%) declararam já ter realizado algum tipo de procedimento no cabelo, alegando diversas razões que justificam essa mudança, como por exemplo ficar com cabelo liso ou mais bonito. Nota-se nesse estudo que todas as meninas afirmam gostar do próprio cabelo, porém algumas delas já realizaram e outras sinalizam o desejo de realizar procedimentos como pintura e alisamento, assim como a vontade de ter o cabelo semelhante ao de algumas personalidades famosas. Com isso, o conteúdo desta produção audiovisual é de grande importância no sentido de que falar de cabelo e representatividade é falar diretamente da identidade do indivíduo, portanto, entende-se a complexidade do tema, que não se esgota apenas com esta produção.

PALAVRAS-CHAVE: Cabelo. Identidade. Representatividade.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 15

PALMADAS PARA EDUCAR E SUAS POSSÍVEIS

AUTORA: Rafaela Andrade Silva

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: rafaela.silva@colegioimperio.com.br,
icaro.ciencias@colegioimperio.com.br, wagner.silva@colegioimperio.com.br

Atos de depreciação, ameaças, manipulações, agressão verbal e as tradicionais palmadas são as diferentes formas de violência contra as crianças e os adolescentes. Além destas violências, temos ainda o abuso sexual, que afeta de diversas maneiras a vida desses indivíduos. A negligência também pode ser considerada um tipo de abuso, tendo em vista que nega à vítima o acesso às necessidades básicas, como saúde e educação. Num levantamento realizado em 2021, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) jogou luz nesse cenário e revelou um dado alarmante: pelo menos 103.149 crianças e adolescentes entre o nascimento e os 19 anos de idade foram mortos, vítimas de agressões, sendo que grande parte dos agressores eram pessoas da família ou próximas, que deveriam ter o dever de cuidar e proteger. Diante desse cenário, foi elaborada esta produção audiovisual, no formato de entrevista, que tem como objetivo geral avaliar e discutir os impactos da violência física e psicológica como prática educativa. Para discutir sobre a temática, convidamos a psicanalista Narayane Bispo, que concordou com os Termos de uso de Imagem e Voz e Termo de Consentimento Livre Esclarecido. A entrevista ocorreu na sede do Clube de Ciências do nosso colégio. No diálogo, a convidada afirma que a violência contra crianças e adolescentes ameaça seus direitos, como direito de liberdade, direito de desenvolvimento cognitivo, dentre outros. Durante a entrevista a psicanalista afirma que crianças e adolescentes que sofrem violências podem desenvolver doenças psicossomáticas, assim como depressão, dificuldade de relacionamento, mudanças de humor, agressividade,

timidez, isolamento social, distúrbios do sono e de apetite e até baixa performance intelectual. Nesse contexto, fica compreendido que a violência nunca deve ser adotada como prática educativa, independente da situação. Além da nossa entrevistada, outros especialistas da área, defendem que a utilização da violência como estratégia educativa não promove reflexão ou respeito, pelo contrário, é desenvolvido no indivíduo o medo. Assim sendo, este vídeo é um instrumento que fomenta a desconstrução cultural em torno de que a violência, qualquer que seja o seu tipo, sirva como prática educativa. Afinal, como destaca a entrevistada, educar é polir, e nenhum tipo de violência irá polir ninguém.

PALAVRAS-CHAVE: Abuso. Adolescentes. Crianças. Palmadas. Violência.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 16

PLASTICATING: BEHIND THE SCENES

AUTORES: Bernardo Diniz Gonçalves Pinto Coelho, Kenzo Luis Rocha Pedreira¹, Rafael Reis Seixas, Rafael Teixeira Ribeiro Rodrigues, Rodrigo Antônio Lopes Lima

ORIENTADORES: Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa, Vítor Silva Macedo

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA.

E-MAILS: bernardo.coelho@conceptstudent.com.br, kenzo.pedreira@conceptstudent.com.br, rafael.rodrigues@conceptstudent.com.br,

rafael.seixas@conceptstudent.com.br, rodrigo.lima@conceptstudent.com.br,

thiago.vaz@conceptedu.com.br, vitor.macedo@conceptedu.com.br.

O plástico é um material extremamente utilizado na confecção de diversos produtos da nossa rotina, algo extremamente positivo, mas, o tempo dele para se decompor na natureza leva um tempo que pode chegar até 500 anos. O youtube é uma plataforma de reprodução de vídeos bem acessada mundialmente, onde muitas pessoas entram para procurar vídeos informativos. Os estudantes do quinto ano fizeram este projeto se baseando para que a população

reflita e reduza a poluição nas águas, os estudantes fizeram 16 vídeos, que se encaixam na categoria de youtube shorts, vídeos curtos, com duração máxima de sessenta segundos, com o intuito de passar uma mensagem rápida de forma introdutória. Os vídeos abordam a conscientização na utilização do plástico e como identificar os diferentes tipos deste material. Neste projeto os autores usaram CapCut para editar, para a produção do vídeo, o quinto ano usou um iPad e um fone de ouvido, para captações de vídeo e áudio. Como solução, a turma usou como estratégia dividir os alunos em grupos para trabalharem melhor e mais rápido e para terem mais conteúdo. Neste projeto eles discutiram muito sobre como fazer os shorts, mais lúdicos para todos que desejam ajudar a manter o meio-ambiente, um ambiente bom para todos que desejam estar nele. Essas produções por se tratarem do mesmo tempo, podem ser compiladas e assistidas juntas, sem comprometer o entendimento. É esperado que as pessoas que assistam possam refletir sobre os impactos do plástico na natureza. O projeto já foi apresentado e bem recebido, gerando pensamentos a respeito da nossa relação com o plástico.

PALAVRAS-CHAVE: Youtube shorts. Plástico. Meio-ambiente. Vida sustentável.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

JRC 17

POR UM SERTÃO MAIS VERDE

AUTORES/AS: Arthur Sousa Vieira de Brito, Camila Ribeiro Neves da Rocha,

Maria Ferri Bueno da Silva, Mariana Britto Dantas Ribeiro, Mirela Ribeiro Neves da Rocha

ORIENTADORA: Paloma Bagano Paiva

INSTITUIÇÃO: Colégio Módulo, Salvador, BA

E-MAILS: arthursvieirabrito@gmail.com,

mirelaribeiro0109@gmail.com, mariaafbuenos@

gmail.com, mari.brittodr@gmail.com,

camilarnrocha@gmail.com, palomabagano@

hotmail.com

Infelizmente os números relacionados com a fome e a insegurança alimentar vem crescendo no mundo todo. De acordo com o relatório da

ONU, publicado pelo site G1, no ano de 2022, o Brasil possui 21 milhões de pessoas que não tem o que comer todos os dias. Essa situação agrava-se ainda mais no meio rural, que, como o Sertão brasileiro, possui problemas naturais, ligados a disponibilidade de água, que limita a produção e interferem na qualidade de vida do seu povo. O vídeo tem como temas principais: insegurança alimentar e agricultura familiar no semiárido nordestino. “Por um sertão mais verde” conta a história de dois irmãos, Fábio e Margarida, e suas amigas: Ana, Helena e Vitória. Vitória tem uma plantação que, devido às condições ambientais, não está indo bem e com isso a personagem passa por dificuldades relacionadas à alimentação. Fábio tem a ideia de criar uma empresa de agricultura sustentável, a Nino Plantações, na qual todos seriam sócios. Com isso os amigos alcançam prosperidade em suas vidas, mostrando a criatividade e empreendedorismo do sertanejo.

PALAVRAS-CHAVE: Fome. Insegurança alimentar. Agricultura familiar.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 18

TRANSPLANTE DE ÓRGÃOS NO BRASIL: DESAFIOS NA ESPERA DE UM RIM

AUTOR/A: Beatriz Azevedo Santos, Hudinei Bomfim Rodrigues Filho

ORIENTADORES: Ícaro Andrade Santos, Wagner Pereira Silva

INSTITUIÇÃO: Centro Educacional Império do Saber, Salvador, BA

E-MAILS: beatriz.azevedo@colegioimperio.com.br; hudinei.filho@colegioimperio.com.br; icaro.ciencias@colegioimperio.com.br; wagner.silva@colegioimperio.com.br

De acordo com o Sistema Nacional de Transplantes (SNT), o Brasil possui o maior programa público de transplante de órgãos, tecidos e células do mundo, e através do Sistema Único de Saúde (SUS), a população tem direito a esse serviço. Contudo, segundo a Associação Brasileira de Transplante de Órgãos (ABTO, 2023),

existem 56.453 pacientes ativos (crianças e adultos) na espera da doação de algum órgão, sendo que 30.897 (54.7%) estão aguardando um rim. Partindo disso, nesta produção audiovisual, convidamos uma paciente que se encontra na fila de espera da doação de um rim, a fim de compreender e discutir os principais desafios enfrentados nesta fila. Devido a distância entre os pesquisadores e a entrevistada, foi realizada uma videochamada, através do software Microsoft Teams, e para a edição do vídeo utilizamos o editor de vídeo Movavi. Todo registro realizado na entrevista foi devidamente autorizado pela entrevistada. A senhora Vera Lúcia Barbosa, nossa entrevistada, aos 16 anos, descobriu que possui uma nefropatia crônica, doença que ocorre quando glomérulos são danificados por conta do alto nível de glicose no sangue e da pressão arterial elevada. Dessa forma, o rim não exerce a sua função, impossibilitando a filtragem dos resíduos do sangue. A entrevistada relata que vem enfrentando a fila de espera por quatro longos anos e, nesse período, por cinco vezes já esteve perto de receber um novo rim, contudo nesse processo é necessário passar no teste de compatibilidade, o que não ocorreu em nenhuma dessas ocasiões, isso é apresentado como um desafio enfrentado por milhares de pessoas que estão na expectativa de um transplante de órgão. Outros desafios pontuados é a rotina com a realização da hemodiálise e no caso de dona Vera, tem-se um agravante, pois nenhum familiar é indicado a doação por se tratar de uma doença genética. Apesar dos desafios, a entrevistada pontua que recebe o suporte da sua rede de apoio, representada por sua família e sua fé em Deus. Isto posto, materiais como esta produção trazem a evidência para a necessidade de discutir a problemática tão importante e que ainda é muito negligenciada, a doação de órgãos. Essas discussões precisam ocorrer em diferentes ambientes da sociedade, sobretudo em ambientes educacionais e familiares e nas mídias digitais para que tenhamos uma população mais informada.

PALAVRAS-CHAVE: Lista de espera. Transplante de órgãos. Transplante de rins.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries Finais.

JRC 19

WORLD IN PEACE

AUTORA: Beatriz Da Mata Boa Sorte

ORIENTADORES: Alexandre Videro Caldas da Silva,
Thiago Rodrigues Silva Vaz Sousa

INSTITUIÇÃO: Escola Concept Salvador, Salvador, BA

E-MAILS: beatriz.sorte@conceptstudent.com.br,
alexandre.silva@conceptedu.com.br, thiago.vaz@
conceptedu.com.br.

PALAVRAS-CHAVE: Produção Musical. Paz Mundial. Vídeoclip. ODS.

NÍVEL DE ESCOLARIDADE: Ensino Fundamental. Séries iniciais.

World in Peace é um vídeoclipe feito durante o clube de produção musical da Escola Concept Salvador. Esse clube tem a participação de estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Todos que participaram fizeram uma música sobre um problema real que é frequente no mundo e na sociedade. O objetivo final deste produto é incentivar e sensibilizar as pessoas a serem unidas, que possam conversar, ter amigos e serem leais com os outros. Esse vídeoclipe foi produzido em 2023 por uma estudante do 6º ano, com supervisão do professor de produção musical. World in Peace é uma versão da música "Sunflower" dos artistas Post Malone e Swae Lee. Como meta do curso cada aluno deveria produzir uma música baseada nos ODS da ONU, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O ODS escolhido pela estudante foi o 16: Paz, Justiça e Instituições Fortes. Depois da escolha, foi feita a base da música eletronicamente, utilizando o aplicativo GarageBand, em seguida a letra da versão. A música foi escrita em inglês por ser língua adotada para o ensino da matéria. Posteriormente utilizando a base a própria aluna adicionou a voz. E por fim utilizou o aplicativo CapCut para fazer o vídeoclip. Essa música fala sobre o desejo de uma pessoa em relação à paz mundial, e também sobre a dificuldade em conseguir êxito em seu desejo. Então, a autora fez uma música para expressar o que sente e o que deseja para o mundo. Através da exibição do vídeoclip, que também é uma ferramenta artística, a mensagem foi transmitida ao público. No final da música a estudante faz uma homenagem às personalidades que a inspiraram em suas buscas em fazer um mundo mais justo e melhor, são elas: Malala Yousafzai, Martin Luther King Jr, Nelson Mandela e Mahatma Gandhi.

WWW.ENCONTRODEJOVENSIENTISTAS.WORDPRESS.COM

Realização:



NOAD
Núcleo de Orientação e
Assessoria Pedagógica da UNIA

Patrocínio:



PROEXT
Programa de Apoio a Projetos de Extensão

